

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas tentang latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan tugas akhir, metode pelaksanaan tugas akhir dan sistematika penulisan tugas akhir.

1.1 Latar Belakang

Perkembangan *game* pada saat ini sangatlah pesat, *game* bukan lagi menjadi hal yang tabu, hampir semua orang dari berbagai kalangan pernah memainkan *game*. *Game* telah menjadi salah satu hal yang ada dalam keseharian kita. Dahulu *game* hanya berfungsi sebagai sarana hiburan namun kini seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang pesat fungsi *game* menjadi luas, misalnya sebagai sarana pendidikan, lahan bisnis, dan digunakan dalam pertandingan sebagai salah satu cabang olahraga oleh para profesional.

Semakin pesatnya perkembangan teknologi informasi membuat para developer terdorong dan berlomba – lomba untuk menciptakan berbagai *game* yang menarik dan atraktif bahkan membuat para pemain *game* tersebut merasa penasaran dan akan terus memainkan *game* tersebut. Semakin menarik dan atraktifnya sebuah *game* maka semakin banyak peminat *game* tersebut, sudah banyak *game* yang tercipta dari berbagai developer handal mulai dari yang berbasis personal computer (PC), console, *game online*, dan android. *Mobile game* adalah sebuah *game* yang didesain dan dimainkan oleh mobile devices, seperti PDA, smartphone, tablet PCs, dan portable media player, atau berbagai jenis gadget lainnya. Salah satunya *game online* yang terintegrasi yaitu Airport City.

Berkembangnya teknologi informasi dan komputer yang pesat, mendorong adanya tuntutan akan sebuah kemudahan salah satunya dimana yang telah kita ketahui bagi para pelajar atau mahasiswa serta dosen membantu dalam mempermudah proses belajar mengajar, proses pembelajaran yang lebih atraktif dan menarik sebagai upaya untuk peningkatan kualitas pendidikan. Inovasi dan metode pengajaran yang baru dan tepat akan membantu proses pemahaman sehingga dapat mengaplikasikan ilmu yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu cara untuk mendorong tercapainya pembelajaran yang efektif, digunakanlah alat bantu belajar yang berbasis multimedia terkomputerisasi.

Saat ini fungsi multimedia dilibatkan untuk banyak bidang kegiatan. Tidak hanya dunia hiburan (terutama teater, ketika istilah multimedia berasal) tetapi juga bidang iklan, presentasi, bisnis online, permainan computer, penerbitan elektronik, komunikasi hingga proses belajar-mengajar. Kini para pelajar lebih memandang sesuatu berdasarkan fungsi dan kemenarikannya. Mereka lebih peka terhadap apa yang

dilihat dan dialaminya. Terkadang mereka tidak senang membaca, mereka menginginkan cara cepat untuk dapat mengerti dalam menggunakan computer.

Media pembelajaran yang dimaksud adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga mendorong terciptanya proses belajar. Penerapan teknologi informasi untuk pembelajaran telah dimulai sejak lama, mulai dari *elearning*, *Intelligent Tutoring System*, hingga *game*. *Game* mampu membuat *player* terlibat sangat intensif, antusias, dan menikmati dalam interaksi-interaksi yang diciptakannya.

Karakteristik dari sebuah permainan terdapat pada apa yang harus dilakukan oleh pemain. Hal ini biasa dikenal dengan istilah *gameplay*. Secara umum *gameplay* memiliki beberapa elemen yang antara lain adalah sebagai berikut:

- a. Kondisi kemenangan.
- b. Peraturan.
- c. Permainan itu sendiri.

Permainan dibuat agar pemain merasa senang saat memainkannya. Permainan yang terlalu susah maupun terlalu mudah akan membuat pemain cepat merasa bosan. Oleh karena itu, perlu dilakukan perencanaan yang matang dalam mendesain permainan. Dimulai dari perancangan alur cerita, tingkat kesulitan dari tiap *level*, perancangan system, *gameplay*, dan sebagainya.

Bahkan seorang pemain untuk menemukan tujuan atau memenangkan sebuah *game* melakukan banyak cara yang dilakukan. Bahkan ada juga *game* yang menyediakan beberapa pilihan-pilihan yang akan dilewati pemainnya untuk sebuah tantangan. Hal ini pun terdapat dalam permainan Airport City. Maka dari itu penulis mencoba untuk melakukan “**Menyusun Anatomi Game Airport city**”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah pada tugas akhir ini adalah :

1. Bagaimana konsep *game* dan elemen-elemen *game* Airport City.
2. Bagaimana strategi *Teaching player* pada *game*.
3. Bagaimana strategi *Teaching player* pada Airport City.

1.3 Tujuan Tugas Akhir

1. Menyusun anatomi *game* Airport City.
2. Menganalisa metode *Teaching Player* pada *game* tersebut.

1.4 Lingkup Tugas Akhir

Adapun lingkup tugas akhir ini adalah sebagai berikut ;

1. Melakukan eksplorasi mengenai *game* Airport City dengan metode studi literature dengan membaca dokumen dan arsip-arsip yang bersangkutan dengan *game* Airport City, mempelajari komentar – komentar *player* atau pemain *game* tersebut lalu memainkan *game* tersebut, mengamati dan mendeskripsikan *game* tersebut.
2. Permainan yang digunakan untuk eksplorasi adalah Airport City.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah yang perlu dipertimbangkan untuk memfokuskan eksplorasi *gameplay* ini permainan yang akan digunakan adalah Airport City.

1.6 Alur Pengerjaan Tugas Akhir

Alur tugas akhir ini terdiri dari beberapa tahapan dari mulai identifikasi sampai tahap kesimpulan. digambarkan seperti di bawah ini :

Tabel 1.1 Alur pengerjaan Tugas Akhir

Kerangka Tugas Akhir		
Tahap Dana Hasil	Langkah Penelitian	Literatur dan referensi
Tahap 1 : Melakukan pengumpulan studi literature Hasil : Model pemikiran teoritis kontribusi Berguna untuk mengeksplorasi dan analisis <i>gameplay</i>	<pre> graph TD A[Mendeskripsikan game play, elemen-elemen game play, menyusun anatomi game konsep dan jenis game] --> B[Melakukan Studi Literatur Game Play] A --> C[Melakukan pengumpulan data] B --> A C --> A A --> D[Menyusun anatomi Game Airport City, Melakukan analisis teaching player, penerapan teaching player pada game Airport City] D --> C </pre>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Gameplay</i> [WIK14A] 2. Teori permainan [FAJ14] 3. <i>Game Design – Theory An Practice : The Elements of Gameplay</i> [ROU11] 4. <i>Teaching Player</i> [Rouse,2005]

1. Studi Literatur, yang dilakukan dengan mempelajari beberapa literatur yang berkaitan dengan tugas akhir.

2. Pengumpulan dan analisis data dengan cara bermain *game* tersebut. Dalam hal ini Airport City.
3. Melakukan analisis *teaching player* dan penerapan *teaching player* pada *game* Airport City.
4. Menyusun anatomi *game* Airport City

1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Untuk mempermudah penulisan tugas akhir agar lebih teratur, maka dibuat sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisikan penjelasan latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan tugas akhir, ruang lingkup tugas akhir, metode pelaksanaan tugas akhir serta sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori-teori yang digunakan oleh penulis yang berkaitan dengan topik tugas akhir yang penulis angkat.

BAB 3 SKEMA PENELITIAN

Bab ini menguraikan tentang alur tugas akhir, skema analisis, relevansi solusi tugas akhir serta kerangka berpikir teoritis dan hasil eksplorasi.

BAB 4 MENYUSUN ANATOMI GAME

Bab ini akan menguraikan tentang anatomi dari *game* Airport City

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari semua kegiatan yang berhubungan dengan tugas akhir.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi daftar referensi yang berkaitan dengan tugas akhir.

LAMPIRAN

Merupakan dokumen yang berkaitan dengan tugas akhir.