

BAB 1

PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Tujuan Tugas Akhir, Lingkup Tugas Akhir, Batasan Tugas Akhir, Metodologi tugas Akhir, Sistematika Penulisan.

1.1. Latar Belakang

Pro Evolution Soccer adalah salah satu game sepakbola virtual yang dikembangkan dan diluncurkan oleh Konami Computer Entertainment Tokyo, yaitu sebuah perusahaan game Game Development di Jepang dengan bantuan produksi dari Tim Blue Sky. Pro Evolution Soccer atau biasa disingkat dengan PES dan dikenal di Asia dengan nama World Soccer Winning Eleven, setiap tahunnya Game PES selalu merilis versi terbarunya. PES adalah salah satu game yang bergenre olahraga (Sport), yaitu permainan video game yang menuntut keterampilan pemain untuk melakukan pertandingan olahraga secara virtual, seperti contoh pertandingan sepak bola, basket, tenis, dan sebagainya. Permainan PES ini tersedia hampir di seluruh console game dan tersedia juga versi untuk PC. Permainan ini bisa dilakukan secara individu maupun multiplayer secara langsung dan online. Pro Evolution Soccer menyajikan virtualisasi permainan sepak bola virtual selayaknya memainkan sepakbola nyata. PES sangat mudah untuk dimainkan, bagi siapa saja dari anda yang mengerti atau bahkan sekedar pernah melihat orang bermain bola, pasti bisa memainkan game ini, Interface didesain secara sederhana tetapi menarik dan fungsional. Hal ini menjadikan game Pro Evolution Soccer sangat mudah dioperasikan oleh semua kalangan, PES memiliki menu-menu sederhana dan tampilan menarik, sehingga permainan tidak terasa monoton atau membosankan. User tidak akan dibingungkan dengan keberadaan menu yang terlalu bercabang-cabang karena PES memiliki menu yang sederhana namun terarah, tampilan grafis yang baik, tampilan yang elegan, ketajaman detail yang menawan, dan animasi yang halus dan tidak kaku, menjadi unggulan dari game Pro Evolution Soccer, gambar atau animasi dari tiap pemain lebih real (nyata) jadi seperti menonton pertandingan sepak bola di televisi.

Perlu adanya peningkatan tantangan (*challenge*) pada sebuah game yaitu untuk memberikan kepuasan tersendiri untuk user. Hal ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan pemain dalam memainkan sebuah game serta meningkatkan kualitas dari game tersebut. Seorang desainer game asal Italia *Carlo Fabricatore* membuat sebuah teknik desain untuk *gameplay* dan *game mechanic* yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas sebuah game.

Permasalahan bahwa belum adanya teori baku yang dapat digunakan dalam pembuatan tingkatan tantangan (*challenge*) pada game Pro Evolution Soccer menjadikan penulis ingin menganalisis lebih dalam tentang apa saja tantangan yang terdapat dalam game Pro Evolution Soccer agar user yang memainkan game ini mengetahui seberapa besar dan banyak tantangan yang harus dihadapi.

Dari kondisi diatas maka dilakukan tugas akhir dengan judul “ **Analisis Pola Peningkatan Challenge Pada Game Pro Evolution Soccer** “ menerapkan sebuah teknik desain *gameplay* dan *game mechanic* yang dirancang oleh Carlo Fabricatore terhadap game yang sudah ada sebagai contoh penerapan dari teknik model desain tersebut. Dengan mengambil game yang memiliki rating tinggi yaitu Pro Evolution Soccer. Hasil yang diharapkan adalah contoh penerapan teknik desain Carlo Fabricatore pada model yang dicontohkan melalui game dapat menjadi inspirasi bagi game developer.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang dikemukakan diatas, adapun identifikasi masalah yaitu sebagai berikut :

1. Komponen game apa saja yang dapat dijadikan untuk membentuk pola peningkatan *challenge* pada game *Pro Evolution Soccer*.
2. Element game apa saja yang dapat membentuk pola peningkatan *challenge* pada game *Pro Evolution Soccer*.
3. Bagaimana keterkaitannya *game mechanic* dengan pembentukan tantangan (*challenge*).
4. Belum adanya peta *challenge* yang dapat membantu pembentukan pola peningkatan *challenge*.

1.3. Tujuan Tugas Akhir

Selain dari salah satu syarat kelulusan Program Strata 1 di jurusan Teknik Informatika, adapun tujuan dari tugas akhir ini sesuai dengan permasalahan yang ada, maka diharapkan adanya suatu pemecahan masalah yang bertujuan untuk :

1. Mengetahui komponen-komponen yang berpengaruh pada pola peningkatan *challenge*.
2. Membuat atau menyusun peta *challenge* berdasarkan pola pembentukan *challenge*.
3. Mengetahui elemen-elemen yang berpengaruh pada pola peningkatan *challenge*.
4. Bagaimana pola peningkatan *challenge* untuk setiap level *game*.

1.4. Lingkup Tugas Akhir

Adapun lingkup dari tugas akhir ini yaitu :

1. Analisis pola peningkatan *challenge* hanya dilakukan terhadap pemain bola yang bermain di Become A Legend pada game Pro Evolution Soccer.
2. Meneliti setiap level pada game Pro Evolution Soccer.

1.5. Batasan Tugas Akhir

Permasalahan yang dibahas pada Tugas Akhir ini memiliki batasan yaitu menganalisis pola peningkatan *challenge* pada pemain dalam game Pro Evolution Soccer. Batasan pada Tugas Akhir adalah :

1. Pemain yang berkarir dalam Become A Legend.
2. Karakter pemain yang dianalisis dipilih dari *original player*.
3. Dokumentasi.

1.6. Metodologi Pengerjaan Tugas Akhir

Metodologi penelitian merupakan tahapan-tahapan yang dilalui oleh penulis mulai dari perumusan masalah sampai dengan kesimpulan, yang membentuk sebuah alur yang sistematis. Metodologi penelitian ini digunakan sebagai pedoman penulis dalam pelaksanaan penelitian ini agar hasil yang dicapai tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditentukan sebelumnya.

Berikut ini penjejelasan metode yang dipakai :

a) Study Literatur/Kepustakaan

Mencari dan mengumpulkan data berupa teori yang berhubungan dengan penelitian dari buku-buku dan jurnal. Hal ini dimaksudkan sebagai dasar pengembangan dan pertimbangan untuk mendasari materi yang dipakai sehingga dapat diimplementasikan dengan baik dan benar.

b) Analisis

Didalam metodologi ini merupakan analisis dari berbagai macam aspek yang ingin dirancang guna membangun perancangan sesuai kebutuhan didalam tugas akhir.

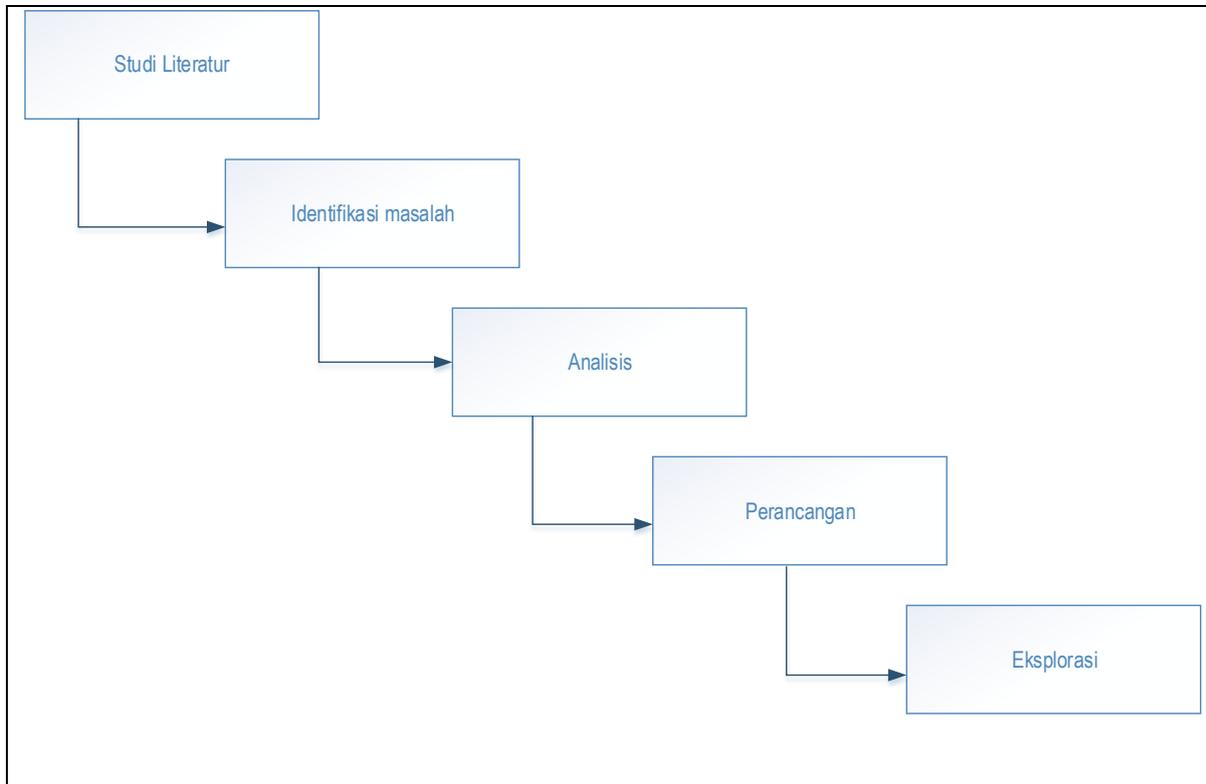
c) Perancangan

Pada tahap metodologi ini dimulai perancangan untuk menjalankan sebuah implementasi.

d) Eksplorasi

Dalam tahap ini melakukan eksplorasi pada game yang sedang diuji coba untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Eksplorasi dilakukan dengan cara memainkan game tersebut sehingga mengetahui peta *challenge* yang dicari.

Metode - metode didalam mengerjakan tugas akhir “*ANALISIS POLA PENINGKATAN CHALLENGE PADA GAME PRO EVOLUTION SOCCER*” dan digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1.1 Diagram Proses Penelitian

1.7. Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Sistematika penulisan Tugas Akhir terdiri dari 5 BAB yang saling terkait, berikut penjelasan BAB :

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab I ini berisikan mengenai latar belakang tugas akhir, identifikasi masalah, lingkup tugas akhir, tujuan tugas akhir, batasan tugas akhir, metode menelitian dan sistematika penulisan tugas akhir.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab II ini menjelaskan mengenai pemahaman-pemahaman yang diperoleh dari hasil kajian dan tinjauan buku-buku referensi yang berhubungan dengan topik Tugas Akhir, khususnya mengenai *Analisis Pola Peningkatan Challenge Pada Game Pro Evolution Soccer*.

3. BAB III EKSPLORASI

Bab III ini Berisi uraian tentang data dan fakta yang didapatkan dari hasil pengumpulan data dan fakta secara langsung. Data yang diperoleh kemudian di analisis untuk dijadikan sebagai acuan dalam penyelesaian masalah.

4. BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISIS

Bab IV ini berisikan mengenai perancangan *Analisis Pola Peningkatan Challenge Pada Game Pro Evolution Soccer*. Perancangan yang dibuat meliputi pengumpulan bahan-bahan sesuai dengan kebutuhan .

5. BAB V PENUTUP

Bab V ini Berisikan mengenai kesimpulan dari Tugas Akhir dan saran yang berkaitan dengan hasil pengerjaan Tugas Akhir.