

BAB 1

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

Pada zaman sekarang *game* bukan lagi hal yang langka bahkan *game* sekarang sudah merupakan hobi atau bisa dikatakan kebutuhan. *Game* juga tidak hanya berjumlah belasan atau puluhan saat ini ada ribuan *game* karena saking dijadikannya hobi atau bahkan merupakan kebutuhan, banyak sekali *game-game* yang tercipta untuk para pecinta *game* atau biasa kita sebut *gamers*. *Game* banyak macamnya ada yang berbasis *personal computer* (PC), Game Online, smartphone, atau perangkat *gadget* lainnya. Salah satu contoh *game* PC yaitu The Sims.

Pengembangan permainan merupakan salah satu bidang serius dalam teknologi informasi. Sudah begitu banyak pengembang yang menggeluti bidang permainan. Para *developer* tersebut berlomba-lomba berkreasi mengembangkan permainan agar produk mereka diminati para penikmat permainan atau *gamer*. Sebuah permainan harus memiliki daya tarik tersendiri agar bisa diminati oleh *gamer*, bahkan membuat ketagihan atau adiktif. Agar menjadi permainan yang memiliki daya tarik, maka permainan tersebut haruslah menyenangkan, menantang, lucu, atau bahkan unik. *Genre* juga termasuk salah satu faktor daya tarik dari sebuah permainan.

Semakin berkembangannya teknologi informasi dan komputer maka semakin besar pula tuntutan masyarakat akan kemudahan. Salah satunya adalah tuntutan akan kemudahan dalam belajar agar lebih praktis, nyaman, dan lebih mudah untuk diingat. Perkembangan teknologi yang sangat pesat haruslah diimbangi dengan peningkatan sumber daya manusia. Lembaga pendidikan sangat berperan, salah satu upaya meningkatkan sumber daya manusia ialah menggunakan media pembelajaran yang efektif dan efisien. Untuk mengatasi hal tersebut maka diperlukannya suatu sistem 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 komputer, 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 komputer.

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. Pemain itu sendiri
- b. Peraturan
- c. Kondisi kemenangan

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.

Sebuah *game* yang memberikan pemain dengan tantangan yang dapat diselesaikan dalam sejumlah urutan yang berbeda inilah yang disebut nonlinearity. Hal inipun terdapat dalam permainan *The Sims 3 Karir*. Maka dari itu penulis mencoba untuk melakukan “Eksplorasi *Gameplay* *The Sims 3 Karir*”.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Bagaimana cara mengeksplorasi *gameplay* tersebut.
2. Cara merepresentasikan *gameplay*.
3. Bagaimana *gameplay* pada *The Sims 3 karir*
4. Bagaimana cara *The Sims 3 Karir* membangkitkan nonlinearity

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan tugas akhir ini adalah mengidentifikasi dan menguraikan *gameplay* yang bekerja pada permainan *The Sims 3 karir* yang dipengaruhi dengan adanya aspek nonlinearity.

1.4 Lingkup Tugas Akhir

Adapun lingkup tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Melakukan eksplorasi mengenai *gameplay* *The Sims 3 Karir* dimana hasil dari studi ini akan dihasilkan mengenai *gameplay* yang ada dan mengetahui aspek nonlinearity pada *game* tersebut.
2. Permainan yang digunakan untuk eksplorasi adalah *The Sims 3 Karir*.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah yang perlu dipertimbangan untuk memfokuskan eksplorasi *gameplay* ini permainan yang akan digunakan adalah The Sims 3 karir. Dan karir yang diambil hanya dua karir untuk *daily office hour*-nya yaitu karir *science* dan karir *medical*.

1.6 Metodologi Pengerjaan Tugas Akhir

Metodologi yang digunakan dalam Tugas Akhir ini antara lain :

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 the sims 3 karir.
3. Mengeksplorasi *gameplay*.
4. Menuliskan *gameplay*
5. Menguji *gameplay* yang sudah ditulis dengan bermain ulang.

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 EKSPLORASI GAME

Bab ini menguraikan *gameplay* menurut dokumentasi the sims 3 karir, representasi the sims 3 karir, dan hasil eksplorasi.

BAB 4 EKSPLORASI ASPEK *NONLINEARITY* DALAM THE SIMS 3 KARIR

Bab ini akan dilakukan pengujian tentang aspek nonlinearity dari *gameplay* The Sims 3 Karir yang dimainkan.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

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