

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, lingkup tugas akhir, tujuan, dan sistematika penulisan.

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* yaitu Clash Of Clans.

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 *Clash Of Clans*. Maka dari itu penulis mencoba untuk melakukan “Penyusunan Anatomi dan Analisis *Teaching Player* Pada *Game Clash Of Clans*”

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Bagaimana konsep *game* dan elemen-elemen *game Clash Of Clans*
2. Bagaimana strategi *Teaching player* pada *game*.
3. Bagaimana strategi *Teaching player* pada *Clash Of Clans* versi 8.709.23

1.3 Tujuan Tugas Akhir

1. Penyusunan anatomi *game Clash Of Clans*
2. Menganalisa strategi *Teaching player Clash Of Clans* versi 8.709.23

1.4 Lingkup Tugas Akhir

Adapun lingkup tugas akhir adalah:

1. Melakukan eksplorasi *game Clash Of Clans* dari aspek anatomi *game* dan *teaching player*
2. Permainan yang digunakan untuk *eksplorasi* adalah *Clash Of Clans* versi 8.709.23

1.5 Metodologi pengerjaan Tugas Akhir

Metodologi yang digunakan dalam Tugas Akhir ini antara lain :

1. Study Literatur,yang dilakukan dengan mempelajari beberapa literatur yang berkaitan dengan Tugas Akhir.
2. Pengumpulan dan analisis data dengan cara bermain *Game* tersebut.
3. Mengeksplorasi *gameplay*.
4. Menuliskan *gameplay*.
5. Menguji *gameplay* yang sudah ditulis dengan bermain ulang.

1.6 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 tugas akhir.

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 kerangka tugas akhir, skema analisis

BAB 4 EKSPLORASI ASPEK TEACHING PLAYER

Bab ini akan dilakukan *ekplorasi* tentang aspek *teach player* dari *gameplay* Clash Of Clans yang dimainkan

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

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