

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab 1 membahas mengenai latar belakang, identifikasi masalah, tujuan tugas akhir, lingkup tugas akhir, metodologi 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. Pada saat ini jumlah game yang ada diseluruh dunia sangatlah banyak karena sudah merupakan kebutuhan untuk manusia dan jumlah pemain yang memainkan game saat ini sangatlah banyak, banyak sekali *game-game* yang tercipta untuk pencinta game atau yang biasa kita sebut *gamers*.

Pada saat ini Game banyak macam dan beranekaragam ada yang berbasis *personal computer*(PC), Game Online, Smartphone, atau perangkat gadget lainnya. Salah satu contoh Game Online yaitu Rising Force Online.

Pengembang sendiri sudah sering melakukan perubahan-perubahan yang ada di game agar untuk menarik perhatian pemain atau gamers pada tahun 2009 hingga 2012 Game Rising Force Online ini sangatlah populer dan memiliki jumlah pemain yang sangat banyak, sehingga pihak Lyto mengeluarkan Server baru sehingga pihak Lyto memiliki jumlah server menjadi 3 hingga 5 server untuk memenuhi kebutuhan Pemain yang sangat banyak.

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 sebagai berikut.

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

Permainan dibuat agar pemain merasa senang saat memainkannya. Permainan yang terlalu susah maupun 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 sistem, *gameplay*, dan sebagainya [WAH14].

Bahkan seseorang 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 berbeda inilah yang disebut nonlinearity. Hal inipun terdapat dalam permainan Rising

Force Online. Maka dari itu penulis mencoba melakukan “Eksplorasi game Rising Force Online untuk menghasilkan dengan elemen desain dan rumusan gameplay yang diterapkan”

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Bagaimana konsep *game* dan elemen-elemen *game* pada Rising Force Online.
2. Bagaimana cara Rising Force Online membangkitkan aspek Non-linearity

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan tugas akhir ini adalah :

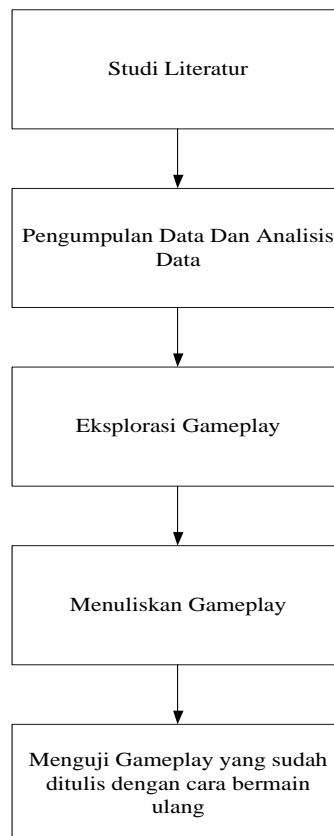
1. Penyusunan anatomi *game* Rising Force Online
2. Menganalisa rumusan aspek Non-linearity pada game Rising Force online

1.4 Lingkup Tugas Akhir

1. Melakukan eksplorasi mengenai *gameplay* Rising Force Online 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 Rising Force Online.

1.5 Metodologi Tugas Akhir

Metodologi yang digunakan dalam tugas akhir ini antara lain:



Gambar 1. 1Metodologi Tugas Akhir

1.6 Sistematika Penulisan Laporan

Sistematika Penulisan Laporan ini terdiri dari bab – bab yang memuat beberapa sub bab – bab untuk memudahkan pembacaan dan pemahaman maka penulisan laporan ini terdiri atas 4 bab dan secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut :

Bab 1 : Pendahuluan

Pada bab 1 membahas mengenai latar belakang, identifikasi masalah, tujuan tugas akhir, lingkup tugas akhir, metodologi tugas akhir.

Bab 2 : Landasan Teori

Landasan teori berisi hasil dari studi literatur yang berhubungan dengan pengukuran kinerja layanan hotspot yang diperoleh dari hasil kajian serta tinjauan dari buku –buku referensi yang berhubungan dengan topik tugas akhir.

Bab 3 : Skema Penelitian

Membahas mengenai analisis topik tugas akhir, berisikan tentang uraian data – data yang telah dikumpulkan pada tahap pengumpulan data, data yang diperoleh kemudian dianalisis dan digunakan sebagai acuan dalam penyelesaian masalah yang membahas topik tugas akhir.

Bab 4 : Eksplorasi Aspek Nonlinearity Pada Game Rising Force Online

Bab ini akan dilakukan pengujian tentang aspek nonlinearity dari *gameplay* Rising Force yang dimainkan

Bab 5 : Kesimpulan dan Saran

Pada bab penutup ini berisikan kesimpulan penulis yang diperoleh berdasarkan perhitungan dan pengambilan data selama penelitian berlangsung. Selain itu juga penutup berisikan tentang saran – saran dari penulis untuk mendapatkan hasil yang lebih baik dalam pengembangan yang lebih lanjut dalam penelitian ini.