

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini 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* disetiap zaman semakin menunjukkan eksistensinya. Pada zaman sekarang industri *game* semakin pesat perkembangannya, *game* menjadi sebuah kebutuhan yang cukup esensial bagi beberapa kalangan, terutama bagi kalangan anak-anak, remaja dan pemuda. Para *developer* berlomba-lomba untuk berkreasi membangun *game* yang semenarik mungkin agar produk mereka dinikmati oleh para pemainnya atau *gamer*. Sudah banyak *game* yang tercipta dari berbagai *developer* handal melalui dari yang berbasis personal computer (PC), *game online*, dan android.

Mobile game adalah sebuah *game* yang didesain dan dimainkan oleh mobile devices, seperti tablet PCs, smartphone dan PDA, atau jenis gadget lainnya salah satunya *game online* yang terintegrasi yaitu *game* Hay Day dan FarmVille 2. *Game* Hay Day dan FarmVille 2 ber-genre simulasi, kesulitan pada genre simulasi yaitu masing-masing memiliki tingkat kesulitan dan kemudahannya, jika bukan algoritmanya maka akan mudah dalam hal animasinya, akan tetapi *game* simulasi bisa disebut sebagai jenis permainan yang paling sulit, baik algoritma pembuatnya maupun animasinya. *Game* jenis ini juga yang paling membuat sulit dibanding dengan *game* jenis lainnya. Konsep pada *game* Hayday dan FarmVille 2 yaitu *game* yang pada dasarnya memiliki modeling reality, sebuah *game* pertanian dan peternakan yang menggambarkan kegiatan berkebun, bertani, berternak dan berdagang.

Game dibuat agar pemain merasa senang saat memainkannya. Permainan yang terlalu sulit maupun terlalu mudah akan membuat pemain cepat merasa bosan. Oleh karena itu, perlu dilakukan perencanaan yang matang dalam mendesain *game*. Dimulai

dari perancangan alur cerita, tingkat kesulitan dari tiap *level*, perancangan sistem, 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 permainannya untuk sebuah tantangan. Sebuah *game* memberikan pemain dengan tantangan yang dapat diselesaikan dalam sejumlah urutan yang berbeda. Hal ini terdapat dalam *game* hay day maka penulis mencoba melakukan “ Analisis Aspek Modeling Reality Dari Gameplay pada Game HayDay dan FarmVille2”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka permasalahan yang dimunculkan pada tugas akhir ini adalah :

1. Bagaimana menganalisa aspek *game* Hay Day dan FarmVille 2 mengenai cara memindahkan realitas ke gameplay
2. Apa saja misi didalam *game* serta status untuk menyelesaikan
3. Bagaimana susunan logika antar misi
4. Bagaimana modeling reality dalam *game*
5. Menganalisis alternatif *game* mekanik yang digunakan untuk memodelkan realitas menejemen pertanian dan proses bisnis pertanian

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari penelitian tugas akhir ini adalah:

1. Menganalisa aspek *game* Hay Day dan FarmVille 2 mengenai cara memindahkan realitas ke gameplay
2. Mendokumentasikan misi dan detail meliputi skill dan challenge
3. Mengetahui susunan logika antar misi
4. Mengetahui modeling reality dalam *game*
5. Menganalisis alternatif *game* mekanik yang digunakan untuk memodelkan realitas menejemen pertanian

1.4 Lingkup Tugas Akhir

Agar permasalahan tidak meluas dan tidak menyimpang dari tujuan yang ingin dicapai, diperlukan adanya batasan-batasan masalah sebagai berikut:

1. Melakukan eksplorasi mengenai *game* Hay Day dan FarmVille 2 dengan studi literature dengan membaca dokumen dan artikel-artikel yang bersangkutan dengan *game* Hay Day dan FarmVille 2, mengamati dan mendeskripsikan *game* tersebut.
2. *Game* yang digunakan untuk eksplorasi adalah Hay Day dan FarmVille 2.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah yang perlu dipertimbangkan untuk memppkuskan eksplorasi *gameplay* ini permainan yang akan digunakan adalah *game* Hay Day dan Farmville 2, dan dimainkan cuman sampai *level* 20.

1.6 Alur Pengerjaan Tugas Akhir

Metodologi yang digunakan dalam tugas Akhir ini antara lain :

1. Studi literature, yang dilakukan dengan mempelajari beberapa literature yang berkaitan dengan tugas akhir.
2. Pengumpulan dan analisis data dengan cara bermain *game* tersebut, dalam hal ini Hay Day dan Farmville 2.
3. Mengeksplorasi *gameplay*.
4. Menuliskan *gameplay*.
5. Menguji *gameplay* yang sudah ditulis dengan bermain ulang.

1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini, penulis menyusun pembahasan menjadi beberapa bab sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Di dalam bab ini akan menjelaskan latar belakang masalah yang mendasari pembuatan penelitian, disertai batasan-batasan masalah penelitian, tujuan penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi penjelasan tentang teori-teori dasar yang berkaitan dengan studi kasus yang dilakukan dalam penelitian Tugas Akhir yang penulis angkat.

BAB 3 EKSPLORASI GAME

Dalam bab ini berisi analisis kerangka Tugas Akhir berupa langkah penyelesaian dan skema analisis.

BAB 4 MENYUSUN ANATOMI GAME

Bab ini akan menguraikan tentang anatomi dari game HayDay.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan 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.