

**ANALISIS GAMEPLAY DAN GAME MEKANIK UNTUK BERKUBU DAN
MENCARI MUSUH DALAM GAME MMO (Massively Multyplayer Online)
WORLD OF WARCRAFT & AUDITION AYODANCE**

TUGAS AKHIR

Disusun sebagai salah satu syarat untuk kelulusan Program Strata 1,
di Program Studi Teknik Informatika, Universitas Pasundan Bandung

oleh :

Muhamad Arfan Arfiansyah
NRP : 12.304.0122



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG
OKTOBER 2018**

**LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Telah diujikan dan dipertahankan dalam Sidang Sarjana Program Studi Teknik Informatika Universitas Pasundan Bandung, pada hari dan tanggal sidang sesuai berta acara sidang, tugas akhir dari :

Nama : Muhamad Arfan Arfiansyah
Nrp : 12.304.0122

Dengan judul :

“ANALISIS GAMEPLAY DAN GAME MEKANIK UNTUK BERKUBU DAN MENCARI MUSUH DALAM GAME MMO (Massively Multyplayer Online) WORLD OF WARCRAFT & AUDITION AYODANCE”

Bandung, 20 Oktober 2018

Pembimbing Utama Menyetujui, Pembimbing Pendamping,

(Dr Ririn Dwi Agustin, S.T, M.T)

(Handoko Supeno, S.T, MT)

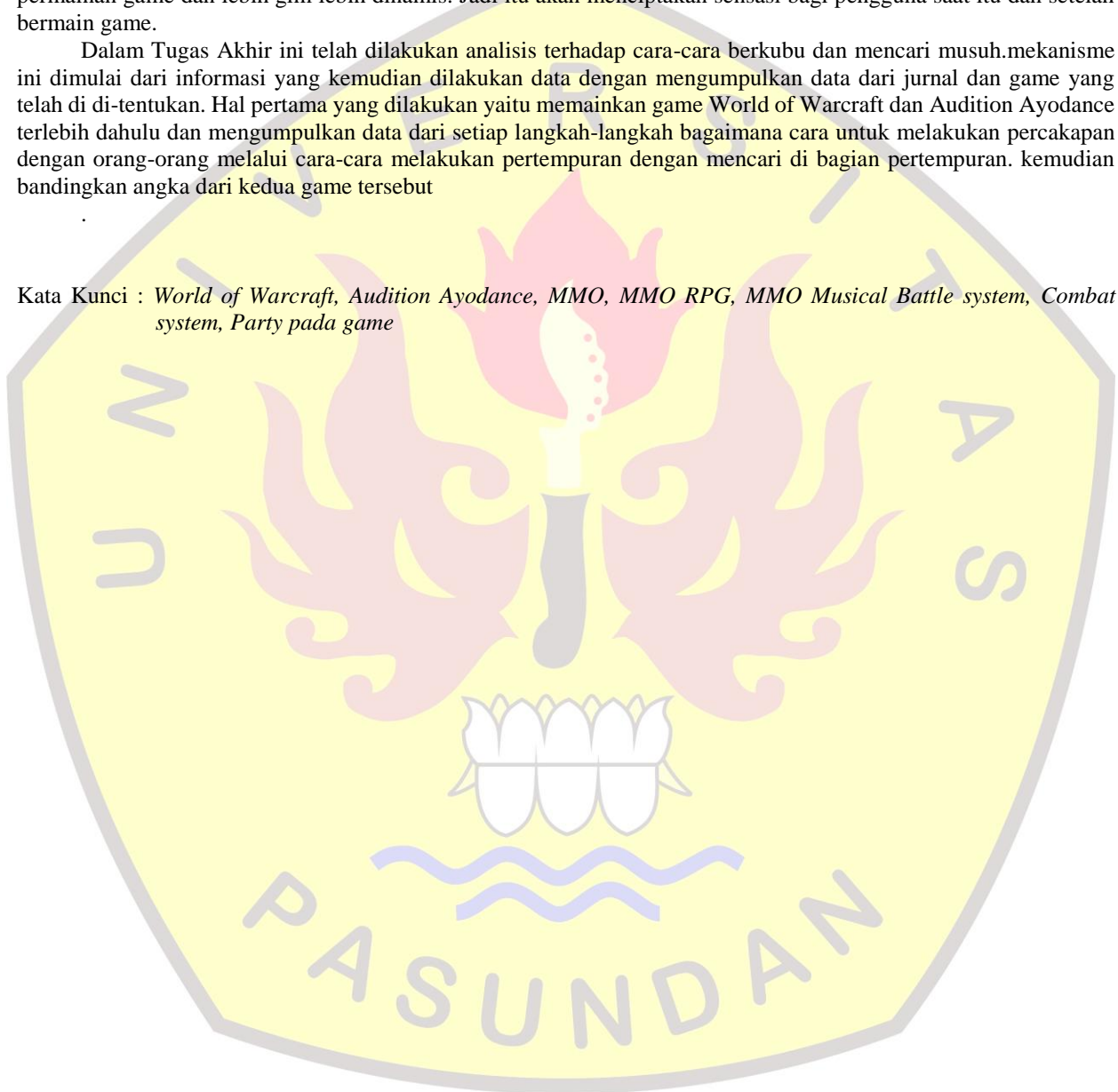
ABSTRAK

World of Warcraft dan Audition Ayodance adalah Game MMO adalah subgenre dari MMO RPG dan MMO Musical. World of Warcraft dan Audition Ayodance adalah game yang mengandalkan kerja sama dalam tim. Tujuan dari permainan World of Warcraft adalah untuk menghancurkan tim lawan untuk memenangkan pertandingan dan Audition Ayodance adalah untuk memeneangkan setiap pertandingan battle dance.

Teka-teki akan terlihat lebih besar jika memiliki masalah berkubu dan mencari musuh pada gameplay.cara berkubu dan mencari musuh dalam permainan MMO pada permainan diperlukan untuk memudahkan pemain dalam permainan game dan lebih gim lebih dinamis. Jadi itu akan menciptakan sensasi bagi pengguna saat itu dan setelah bermain game.

Dalam Tugas Akhir ini telah dilakukan analisis terhadap cara-cara berkubu dan mencari musuh.mekanisme ini dimulai dari informasi yang kemudian dilakukan data dengan mengumpulkan data dari jurnal dan game yang telah di di-tentukan. Hal pertama yang dilakukan yaitu memainkan game World of Warcraft dan Audition Ayodance terlebih dahulu dan mengumpulkan data dari setiap langkah-langkah bagaimana cara untuk melakukan percakapan dengan orang-orang melalui cara-cara melakukan pertempuran dengan mencari di bagian pertempuran. kemudian bandingkan angka dari kedua game tersebut

Kata Kunci : *World of Warcraft, Audition Ayodance, MMO, MMO RPG, MMO Musical Battle system, Combat system, Party pada game*



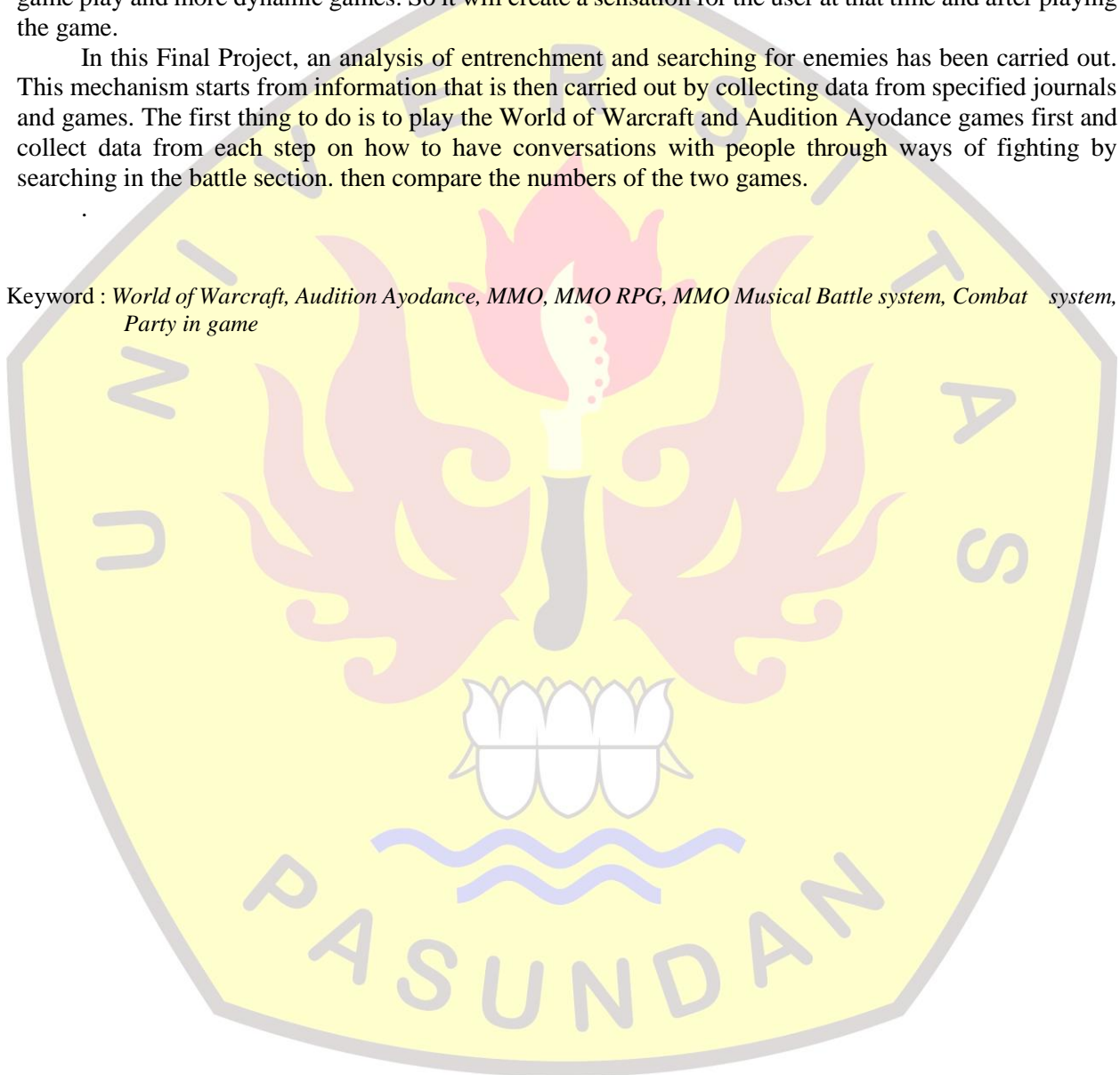
ABSTRACT

World of Warcraft and Audition Ayodance are MMO Games are a subgenre of MMO RPG and Musical MMO. World of Warcraft and Audition Ayodance are games that rely on teamwork. The aim of the World of Warcraft game is to destroy the opposing team to win the match and Audition Ayodance is to fulfill each battle dance match.

The puzzle will look bigger if you have problems entrenchment and find enemies in gameplay. How to entrench and search for enemies in MMO games on the game is needed to make it easier for players in game play and more dynamic games. So it will create a sensation for the user at that time and after playing the game.

In this Final Project, an analysis of entrenchment and searching for enemies has been carried out. This mechanism starts from information that is then carried out by collecting data from specified journals and games. The first thing to do is to play the World of Warcraft and Audition Ayodance games first and collect data from each step on how to have conversations with people through ways of fighting by searching in the battle section. then compare the numbers of the two games.

Keyword : *World of Warcraft, Audition Ayodance, MMO, MMO RPG, MMO Musical Battle system, Combat system, Party in game*



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR ISTILAH	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
DAFTAR SIMBOL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1-1
1.1 Latar Belakang	1-1
1.2 Identifikasi Masalah	1-2
1.3 Tujuan Tugas Akhir/Solusi TA	1-2
1.4 Lingkup Tugas Akhir	1-2
1.5 Metodologi Tugas Akhir	1-3
1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir	1-4
BAB 2 LANDASAN TEORI	2-1
2.1 Penelitian Terdahulu	2-1
2.2 Pengertian Game	2-1
2.3 Sejarah Game	2-2
2.4 Jenis-jenis Game	2-3
2.5 Anatomi Game	2-6
2.5.1 Kompone Game Pada level Konsep	2-2
2.5.2 Komponen Game Pada Level Desain	2-8
2.6 GamePlay	2-12
2.6.1 Komponen GamePlay	2-13
2.6.2 Jenis-jeni GamePlay	2-13
2.6.3 Fitur Fungsional Dari Sebuah Gamplay	2-14
2.7 Pengertian berkubu Dalam Game	2-16
2.8 Pengertian Mencari Musuh Dalam Game	2-17
2.9 MMOG (Massively Multiplayer Online Games)	2-18

2.10 WORLD OF WARCRAFT.....	2-21
2.11 AUDITION AYODANCE.....	2-23
BAB 3 SKEMA PENELITIAN	3-1
3.1 Rencana Penelitian	3-1
3.1.1 Kerangka Tugas Akhir.....	3-1
3.1.2 Skema Analisis	3-3
3.2 Analisis Masalah dan Solusi TA	3-3
3.3 Kerangka Berpikir Teoritis	3-4
3.4 Analisis Eksplorasi	3-4
3.4.1 Eksplorasi Game World of Warcraft	3-5
3.4.2 Game Space Pada Game Mekanik World of Warcraft.....	3-5
3.4.3 Konsep Game World of Warcraft	3-6
3.4.4 Eksplorasi Game Audition Ayodance	3-19
3.4.5 Game Space Pada Game Mekanik Audition Ayodance.....	3-19
3.4.3 Konsep Game Audition Ayodance.....	3-20
3.5 Gameplay	3-22
BAB 4 EKSPLORASI MEKANISME BERKUBU DAN MENCARI MUSUH.....	4-1
4.1 Eksplorasi Game World of Warcraft Pada Bagian Cara Berkubu	4-1
4.2 Memilih Server Yang Tepat Pada World of Warcraft	4-1
4.2.1 Tipe Realms	4-3
4.2.2 Populasi.....	4-3
4.3 Menu Chat	4-4
4.4 Menggunakan Chat Emoticon	4-8
4.5 Groups.....	4-11
4.5.1 Peraturan Kelompok.....	4-12
4.6 Cara Berkubu Dalam Audition Ayodance	4-14
4.7 Memilih Server Pada Audition Ayodance	4-15
4.8 Audition Town.....	4-16
4.9 Dancing Hall.....	4-18
4.10 Waiting Room.....	4-19
4.11 Cara berkomunikasi Di Dalam Audition Ayodance	4-20
4.12 Emoticon Pada Audition Ayodance.....	4-22
4.13 Groups.....	4-23

4.13.1 Peraturan Kelompok.....	4-23
4.14 Membuat Groups Dalam Audition Ayodance.....	4-24
4.15 Eksplorasi di Dalam World of Warcraft Pada Bagian Cara Mencari Musuh	4-25
4.16 Konflik Yang Terjadi Di Dalam World of Warcraft.....	4-26
4.17 Class Pada World of Warcraft	4-26
4.18 Bermain Dengan Groups.....	4-29
4.19 Dunia Dungeon	4-29
4.19.1 Dunia Dungeon	4-10
4.19.2 Persiapan Party.....	4-31
4.19.3 Level Yang Dibutuhkan Di Dunia Dungeon.....	4-32
4.19.4 Persiapan Dungeon.....	4-33
4.19.5 Taktik	4-33
4.20 Dungeon Finder Tools	4-34
4.20.1 Cara Menggunakan Dungeon Finder Tool.....	4-34
4.20.2 Antrian Sebuah Kelompok.....	4-35
4.20.3 Di Dalam Dunia Dungeon.....	4-35
4.20.4 Random Dungeon Bonus	4-35
4.21 Pvp Combat.....	4-36
4.21.1 Dueling.....	4-36
4.21.2 Dunia Pvp : Server PvP.....	4-37
4.21.3 Dunia pvp : Server PvE.....	4-38
4.21.4 Battlegrounds	4-39
4.21.5 Reward Yang di Dapat Pada Pvp.....	4-39
4.21.6 Rated Battlegrounds.....	4-39
4.21.7 Rating.....	4-40
4.21.8 Arena.....	4-40
4.21.9 Wargame	4-41
4.21.10 Tips Pvp	4-41
4.22 Cara Mencari Musuh Pada Audition Ayodance.....	4-42
4.23 Server	4-44
4.24 Dancing Hall	4-45
4.25 Waiting Room.....	4-47
4.26 Rules Permainan	4-48
4.27 Mode Bermain	4-49



BAB 1

PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang tugas akhir, identifikasi masalah, tujuan tugas akhir, lingkup tugas akhir, batasan masalah, Metodologi tugas akhir dan sistematika penulisan tugas akhir.

1.1 Latar Belakang

Game MMOG (Massive Multiplayer Online Games) merupakan salah satu jenis game yang mengarah ke dalam kolaborasi sosial seperti kerja sama tim untuk memainkannya maka terbentuk berbagai macam komunitas virtual sehingga pemain dapat saling berinteraksi di dalam game seperti di dunia nyata. Komunitas ini seringkali berkumpul dan menjalankan aktivitas bersama di dunia nyata, yang biasa disebut dengan gathering.

Berbagai sumber mengatakan bahwa aktivitas yang dilakukan oleh komunitas tersebut pada saat gathering adalah berbincang-bincang seperti membahas game yang biasa mereka mainkan, saling berbagi pengalaman, memberi tips mengenai game yang mereka mainkan, membahas strategi, bertansaksi barang, dan menonton bersama bahkan mengadakan event seperti foto cosplay. Selain itu komunitas game MMOG dapat menghadiri beberapa acara untuk gathering dengan pengembang game (developer game) tertentu yang akan memperkenalkan game terbarunya.

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 professional.

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 World of Warcraft dan Audition Ayodance.

World of Warcraft (umumnya disebut WOW) adalah permainan massively multiplayer online role-playing game (MMORPG). Permainan ini adalah keempat Blizzard Entertainment dalam dunia Warcraft, dengan permainan pertama dari seri Warcraft, dengan permainan pertama dari seri Warcraft yang di perkenalkan adalah Warcraft: Orcs & Humans tahun 1994 world of Warcraft terjadi di dunia Azeroth, empat tahun setelah itu kemudian merilis Warcraft III: The Frozen Throne. Blizzard entertainment mengumumkan World of Warcraft pada tanggal 2 September 2001 permainin ini dirilis pada tanggal 23 November 2004. Permainan ini adalah permainan MMORPG terbesar di dunia

Versi ekspansi permainan ini yang pertama, The Burning Crusade, dirilis pada tanggal 16 Januari 2007, Blizzard mengumumkan versi ekspansi kedua yang berjudul Warth of The linch King pada tanggal 3 Agustus 2007 Ekspansi yang ketiga berjudul Cataclysm dirilis tanggal 7 Desember 2010. Dan ekspansi keempat Mists Of Pandaria diumumkan ketika 21 Oktober 2011 Blizzacon 2011 dan dirilis ketika tanggal 25 September 2012 dan di tanggal 14 Oktober 2014 merilis Mists Of Pandaria

Table 1.1 *Versi dari tahun ke tahun Game World of Warcraft*

No	Tahun rilis	Versi
1	16 Januari 2007	The Burning Crusade
2	3 Agustus 2007	Warth of The linch King
3	7 Desember 2010	Cataclysm
4	25 September 2012	Mists of Pandaria
5	14 Oktober 2014	Mists of Pandaria

Pengembang World of Warcraft sendiri sudah sering melakukan perubahan-perubahan yang ada digame agar untuk menarik perhatian pemain atau gamers Game World of Warcraft ini sangatlah populer dan memiliki jumlah pemain yang sangat banyak, Sehingga pihak Blizzard Entertainment mengeluarkan Server baru sehingga pihak Blizzard Entertainment memiliki jumlah server menjadi 3 hingga 5 server untuk memunuhi kebutuhan Pemain yang sangat banyak.

Didalam Game online tersebut, game online mempunyai berbagai macam genre, yaitu mulai dari genreshooter games, action and arcade games, strategy games, role-playing games (RPGs), sports games, vehicle simulations, construction and simulation games, adventure games, and puzzle games. Terkait dengan berbagai macam genre dalam game online. RPGs lah yang menduduki peringkat

pertama dengan hasil persentase 59,4%, lalu diikuti dengan genre card game dengan persentase 9,9% [GAM17]

Semenjak munculnya game online Audition AyoDance di Indonesia, pemain game online wanita pun menjadi meningkat, karena game ini lebih condong kepada permainan untuk perempuan karena fitur-fitur yang terdapat dalam game online tersebut salah satunya menyediakan fitur berdandan di Shopping Mall, berkebun, dan sebagainya

Maka dari itu, penulis tertarik untuk menganalisis game online Audition Ayodance ini terkhususnya untuk membandingkan game MMO dengan genre yang berbeda dari cara berkubu dan mencari musuh di dalam game. Game online Audition AyoDance merupakan game online yang berasal dari Industri game terkemuka di Indonesia, yaitu PT. Megaxus Infotech. Industri game tersebut telah menghasilkan berbagai penghargaan dari game online yang penulis teliti, salah satunya ialah menciptakan the best casual game online dari tahun 2008 hingga 2014 dari berbagai portal game di Indonesia (www.megaxus.com, 7 Oktober 2015, Jam 10.40). Game ini berjenis dance battle casual game online yang muncul pertama kali di Indonesia pada tahun 2007 atau bisa disebut sebagai pioneer dalam game online berjenis dance battle, karena setelah setahun kemudian game online Audition Ayodance ini diikuti berbagai jenis game lainnya yang berjenis sama [MEG18]

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 World of

Warcraft. Maka dari itu penulis mencoba untuk melakukan “ANALISIS GAMEPLAY DAN GAME MEKANIK UNTUK BERKUBU DAN MENCARI MUSUH DALAM GAME MMO (Massively Multyplayer Online) WORLD OF WARCRAFT & AUDITION AYODANCE.

1.2 Identifikasi Masalah

Seperti yang telah dijelaskan pada subbab sebelumnya, terdapat masalah yang timbul yaitu :

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

1. Bagaimana konsep *game* dengan element-element World of Warcraft & Audition Ayodance.
2. Bagaimana cara World of Warcraft & Ayo Dance berkubu dan mencari musuh

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Adapun tujuan tugas akhir pada topik yang diambil oleh penulis adalah sebagai berikut :

1. Penyusunan anatomi *game* World of Warcraft & Audition Ayodance
2. Menganalisa Rumusan aspek-aspek dalam World of Warcraft & Audition Ayodance

1.4 Lingkup Tugas Akhir

Penyelesaian Tugas Akhir dibatasi sebagai berikut :

1. Melakukan analisis mengenai pencarian Musuh pada *game* World of Warcraft & Audition Ayodance dari studi ini akan dihasilkan mengenai gameplay dan mekanisme yang ada dan mengetahui aspek yang terkait pada game tersebut.
2. Permainan yang digunakan untuk mekanisme berkubu dan mencari musuh pada World of Warcraft & Audition Ayodance

1.5 Metodologi 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 dari game world of Warcraft & Audition Ayodance.
 4. Menuliskan gameplay World of Warcraft & Audition Ayodance yang sudah di analisis.
- Menguji gameplay dengan cara berkubu dan mencari musuh.

1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

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 di uraikan sebagai berikut :Study Literatur,yang dilakukan dengan mempelajari beberapa literatur yang berkaitan dengan 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

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 MEKANISME BERKUBU DAN MENCARI MUSUH

Bab ini akan dilakukan pengujian tentang aspek Analisis player dari gameplay World of Warcraft yang dimainkan

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

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

DAFTAR PUSTAKA

- [AND03] Andrew Rollings dan David Morris Game Architecture dan Design
- [JAS09] jasson Gregoy, "Game Engine Architecture", Wellesley, Seattle, 2009.
- [SEP18] <http://www.seputarteknologi.com/review-world-of-warcraft-game-mmorpg-legendaris/>, akses 05 oktober 2018
- [SCR08] <https://www.scribd.com/document/58293619/WoWinSchool-A-Hero-journey#fullscreen-juni-2008>
- [FAH13] <http://fahmimtaufiq.co.id/2013/05/apa-itu-world-of-warcraft.html> februari 2013
- [GAM17] <https://www.gameskinny.com/xrz4b/lets-go-raiding-how-mmos-took-the-rpg-party-system-to-new-heights>, 9 desember 2017
- [WOW17] https://www.scribd.com/document/58293619/WoWinSchool-A-Hero-s-Journey#fullscreen&from_embed, akses 9 desember 2017
- [JES08] The art of game design-jesse schell 2008 by Elsevier Inc. All rights reserved
- [JUR15] 2015 www.jurnalkomputer.com 20 oktober 2018
- [JEF13] 2013 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. World of Warcraft jeff kaplan
- [VEV04] Blizzard Entertainment, vevendi universal, rob padro, amerika serikart 23 november 2004
- [SYU14] Syuhada. Arif (2014). Perancangan Aplikasi game Rancangan Bangun Angka Menggunakan Metode Exact String Matchng. Pelita Informatika Budi Darma, volume : VII, Nomer 2.
- [WAH14] Wahyudiono. (2014) makalah tentang perkembangan game.
- [FAB07] Fabrcarote, C. (2007) Gameplay and game Mechanic design. A Key To Quality In Video Game. OECD-CERI *Expert Meeting On Videogames And Education*.
- [MEG18] COPYRIGHT 2018, MEGAXUS INFOTECH 22 OKTOBER 2018
- [ISM18] Strategi Pembelajaran Di Abad Digital, ismail s Wekke, Januari 2018
- [ROU14] Rouse, Richard. (2014) *Game Design-Theory And Practice: The Element Of Gameplay* Sep 2014
- [RUS03] Russell, Stuart; dan Norvig, Peter, "Artificial Intelligence A Modern Approach. International Edition", Edisi 2. New Jersey: Pearson Prentice-Hall Education International, 2003
- [ROU05] Rouse, R.I. (2005) *Game Design: Theory And Practice Second Edition* . Wordware Kompotindo, Jakarta, 1995.