

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang sangat pesat pada saat ini telah berdampak luas pada semua aspek kehidupan. Salah satu aspek yang paling menonjol adalah hiburan khususnya dalam industri permainan atau yang lebih dikenal dengan kata video game. Dalam bidang teknologi, video game adalah salah satu jenis hasil industri teknologi dalam bidang hiburan yang paling produktif dan prospektif pada saat ini. Hampir setiap bulan paling tidak ada 3 - 5 buah video game yang akan dirilis.

Mulai dari video game yang dibuat oleh perorangan hingga yang dibuat oleh beberapa perusahaan video game yang besar, dari yang dikerjakan dengan biaya beberapa dolar hingga jutaan dolar. Dan tercatat hingga saat ini telah dirilis setidaknya 5 juta video game dari semua genre yang gratis maupun yang berbayar. Sedangkan untuk perusahaan yang bergerak dalam bidang pengembangan video game hingga kini telah terdaftar setidaknya 2592 perusahaan diseluruh dunia 54 perusahaan diantaranya adalah perusahaan lokal dari Indonesia.¹

Namun dari perkembangan yang sangat pesat tersebut mulai menggeser keberadaan permainan lokal. Salah satunya adalah Bas-basan atau Dham-dhaman. Pada beberapa dekade yang lalu permainan ini sangat terkenal dikalangan anak-

¹ <http://www.video.gamedevmap.com/index.php?tool=global&query=Developer> dan bit.ly/gamedevDB (1 perusahaan terdaftar di video.gamedevmap.com)

anak dan remaja khususnya di daerah Jawa. Namun kini permainan ini hampir tidak dikenali lagi.

Oleh karena itu penulis akan mencoba untuk mengembangkan permainan Bas-basan tersebut kedalam video game sebagai salah satu sarana untuk memperkenalkan kembali permainan lokal Indonesia ini. Nantinya video game ini akan dikembangkan sebagai Board Game menggunakan Bahasa Pemrograman C# dengan bantuan XNA Framework dalam bentuk pc game yang telah mendukung penuh OOP (*Object Oriented Programming*).

1.2. Rumusan Masalah

Dari uraian diatas maka dapat ditemukan permasalahan yang harus diangkat dalam penelitian ini, yaitu "Bagaimana membangun sebuah video game Bas-basan yang berlatar belakang permainan lokal?"

1.3. Batasan Masalah

Karena banyaknya aspek yang diperlukan dalam pengembangan sebuah video game, maka dalam pengembangan video game ini penulis mengambil batasan sebagai berikut:

1. Video game akan dikembangkan sebagai pc game yang berjalan di Windows.
2. Bentuk tampilan video game berupa 2D game (game 2 dimensi).
3. Video game ini bergenre Board Game.

4. Konten suara keluar ketika game dimainkan.
5. Pemain adalah manusia (human) dan komputer (computer).
6. Pemain komputer dibuat dengan logika Minimax dengan optimasi Alpha Beta Pruning yang umum dipakai dalam pengembangan pemain komputer untuk video game bergenre Board atau Strategi.
7. Bahasa pemrograman yang dipakai adalah C# dengan bantuan XNA Framework.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pengembangan permainan Bas-basan dalam penulisan skripsi ini adalah:

1. Sebagai sarana digitalisasi permainan lokal dari Indonesia.
2. Memperkenalkan kembali permainan lokal agar tidak hilang.
3. Merupakan salah satu penerapan ilmu pengetahuan yang diperoleh oleh penulis selama belajar di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Sebagai salah satu syarat kelulusan untuk menyelesaikan pendidikan Program Studi Strata 1 Jurusan Sistem Informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5. Manfaat Penelitian

Dengan penulisan skripsi ini diharapkan nantinya akan memiliki manfaat, diantaranya adalah:

1. Memberikan gambaran tentang pengembangan video game beserta dokumentasinya dengan benar.
2. Merangsang game developer lokal untuk mempopulerkan permainan lokal kedalam video game.
3. Menambah pengetahuan praktis tentang pemrograman C# dan XNA Framework.
4. Menambah pengetahuan tentang penerapan metode OOP (*Object Oriented Programming*).
5. Penelitian ini akan menambah kepustakaan di bidang ilmu pemrograman khususnya game development.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Metode Kepustakaan

Data untuk bahan penelitian didapatkan melalui buku, majalah, dan literatur lain (seperti di perpustakaan STMIK AMIKOM Yogyakarta) yang berhubungan dengan game development.

2. Wawancara

Berdiskusi langsung dengan orang-orang yang pernah berperan langsung dalam game development. Dalam hal ini penulis bertanya langsung pada anggota-anggota komunitas game development atau forum-forum internet yang pernah berhubungan langsung dalam pembuatan game seperti kaskus.co.id dan gamedevid.org.

1.7. Sistematika Penelitian

Sistematika yang akan digunakan oleh penulis dalam penyusunan skripsi ini adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Di bab ini akan diuraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penulisan skripsi, metode dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang pemahaman dasar dari Bas-basan, video game, genre video game, Artificial Intelligence (AI), Minimax, Bahasa Pemrograman C#, XNA Framework.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan berisi tentang analisis dan perancangan video game yang akan dikembangkan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi dokumentasi pengembangan dan testing dari video game yang akan dibuat sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya di Bab III.

BAB V PENUTUP

Pada akhir dari bab ini akan berisi tentang kesimpulan dan saran.

