

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Turn Base Strategy* adalah salah satu jenis permainan yang menarik untuk dimainkan. Berbeda dengan saudaranya atau lebih di kenal dengan *Real Time Strategy* yang lebih ke arah aksi –aksinya. *Turn Base Strategy* lebih mengutamakan *storyline* nya dari pada unsur – unsur lainnya. *Storyline* yang menarik merupakan salah satu unsur ketertarikan pemain game dalam memainkan game. Banyaknya permainan *Turn Base Strategy* yang *pure* (murni) yang sudah di liris.

Jenis game lainnya yang memiliki keunggulan dalam unsur *storyline* nya adalah *Virtual Collectible Card Game*. *Collectible Card Game* atau yang lebih di kenal dengan CCGs juga memiliki *storyline* yang kuat. Salah satu contoh nyatanya adalah permainan CCGs Yugi Oh. Dalam permainan *single playernya*, *user* di hadapkan dalam sebuah cerita yang menantang. Hingga di buatkan animasi dari permainan game ini. Banyak sekali permainan game *Turn Based Strategy* dan *Virtual CCGs* yang sudah di buat. Dikarenakan jarang nya jenis game perpaduan dari *Turn Base Strategy* dengan *Virtual Strategy* maka di ciptakanlah permainan gabungan dari 2 jenis game ini. *Turn Based Strategy* di gabung dengan *virtual CCGs*. Terdapat banyak jenis AI yang dapat digunakan dalam perpaduan jenis game ini. Dan yang biasa digunakan dalam jenis ini adalah AI dengan algoritma *Minimaxing*. *User* dapat menggabungkan strategi aksi dengan strategi kartu dan melawan Ai dengan algoritma *MinMaxing*.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian di atas maka pembagian perumusan masalah di bagi menjadi:

1. Design game yang bagaimanakah gabungan dari sistem permainan *Turn Base Strategy* yang di gabungkan dengan sistem CCGs.
2. Seberapa jauhkah pengoptimalan aksi AI menggunakan *Minimaxing* algoritma dalam permainan *Turn Base Strategy* dan CCGs.

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas maka tujuan penelitian di atas di bagi menjadi beberapa bagian, yaitu: Membuat AI dan pengimplementasian menggunakan algoritma *Minimaxing* untuk aplikasi *desktop* game “Potere Di Convocare” yang dapat mengoptimalkan daya kerja game serta mendesign sebagaimana mungkin agar lebih mudah di pahami dan di mainkan oleh semua orang.

### 1.4 Batasan Masalah

Dalam pengerjaan aplikasi *desktop* game “Potere Di Convocare”. Pembahasan masalah menjadi sebagai berikut :

1. Aplikasi game “Potere Di Convocare” merupakan program *desktop application single player*
2. Aplikasi game “Potere Di Convocare” memiliki field seluas 32x24.
3. Untuk memainkan aplikasi game “Potere Di Convocare” dibutuhkan *dotNet Framework 4.0* dan *XNA Framework 4.0*.

### 1.5 Sistematika Pembahasan

Sistematika Penyajian game “Potere Di Convocare” dibagi menjadi enam bab, yaitu :

#### 1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi pendahuluan dan gambaran keseluruhan dari aplikasi yang akan dibuat.

#### 2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori dari algoritma greedy, minimaxing, dasar bahasa C# dan XNA.

#### 3. BAB III ANALISIS DAN PEMODELAN

Bab ini berisi pembahasan mengenai *background story*, aturan permainan, rincian game, arsitekture game, *storyboard* dan *creative strategy*.

#### 4. BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Bab ini berisi kumpulan *screenshot* dari aplikasi yang dibuat serta penjelasan dari tiap fungsi (*method*) utama yang dibuat.

#### 5. BAB V TESTING

Bab ini berisi pembahasan mengenai jenis testing yang digunakan, hasil testing dan ulasan hasil evaluasi.

#### 6. BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran berdasarkan hasil evaluasi program desktop “Potere Di Convocare”.