

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kemajuan ilmu pengetahuan di bidang teknologi komputer saat ini sangat pesat, terutama dibidang pembuatan software untuk komputer. Sekarang ini banyak sekali permainan yang menarik dibuat untuk dimainkan dengan menggunakan komputer. Karena permainan tersebut salah satu hiburan yang banyak diminati oleh masyarakat. Jenis permainan yang digemari pun bermacam-macam, diantaranya adalah jenis permainan *Action, Adventure, Strategy, Role Playing Game(RPG)* dan *Simulation* yang dapat dimainkan secara online maupun offline. Meskipun beredar banyak jenis permainan, tetapi setiap jenis memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing, sehingga laporan ini mengambil topik pembuatan *game* dan membuat dengan konsep yang berbeda.

*Live In "The Survivor"* merupakan sebuah permainan yang menggabungkan dua jenis permainan yaitu *RPG* dan juga simulasi. Dalam permainan ini mensimulasikan bagaimana kehidupan sehari-hari di dalam pedesaan, dimana pemain dapat melakukan kegiatan pertanian dan beternak. Dimana hal tersebut dapat membuat pemain disiplin dan kesabaran dalam melakukan permainan karena dalam bertani, tanaman yang dipelihara akan tumbuh jika disiram setiap hari dan akan menghasilkan buah setelah dipelihara beberapa saat. Dalam kehidupan bersosial pun pemain harus dapat menolong karakter NPC yang memiliki kesulitan. Tetapi dalam permainan ini pun tidak menghilangkan konsep dari *Role Playing Game* itu sendiri karena tetap ada status karakter, *equipment, quest* dan *system trading. Quest* yang ada menggunakan konsep *random quest*, dimana pemain tidak mengetahui kapan, siapa dan *quest* jenis apa yang akan diberikan.

Permainan *Live In "The Survivor"* dibuat juga dengan menggunakan sistem *tiling*(pengubinan) dimana setiap map yang ditampilkan terdiri dari ubin-ubin yang memiliki karakteristik sendiri. Permainan ini pula dibuat dengan sudut pandang *isometric* atau sudut pandang mata burung sehingga terlihat seperti 3 dimensi. *Isometric* sendiri sering disebut 3 dimensi palsu.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan maka dapat dirumuskan masalah yang ada yaitu,

1. Bagaimana implementasi penggabungan jenis permainan *RPG* dan simulasi?
2. Bagaimana cara mengimplemetasikan sebuah sistem *tiling* untuk membangun sebuah permainan dengan sudut pandang *isometric*?

## 1.3 Tujuan

Tujuan utama dari pembuatan permainan *Live In "The Survivor"* ini adalah untuk mengetahui implementasi penggabungan jenis permainan berjenis *RPG* dan simulasi serta mengimplementasikan sistem *tiling* dengan sudut pandang *isometric* dalam permainan ini

## 1.4 Batasan Masalah

Dalam perancangan serta pembuatan permainan ini terdapat batasan-batasan masalah yaitu :

1. Permainan ini bersifat *Single-Player*.
2. Karakter Chopper sebagai karakter tunggal.
3. Permainan ini menggunakan sudut pandang *isometric*.
4. Estimasi dalam satu hari adalah 7,5 menit.
5. Permainan ini dimainkan selama tiga tahun(waktu permainan).
6. Setiap tahunnya dibagi dalam 2 musim yaitu musim panas dan musim hujan.
7. Dalam satu musim terdapat 28 hari.
8. Jumlah waktu permainan adalah 1260 menit atau 21 jam.
9. Ukuran layar yang digunakan minimal adalah 768 x 512 *pixel* atau *fullscreen*.

## 1.5 Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan Laporan Tugas Akhir ini akan disusun dalam enam bab dengan perincian sebagai berikut :

### 1. Bab I Pendahuluan

Pendahuluan merupakan bagian pertama dari laporan yang menjelaskan tentang latar belakang, tujuan, perumusan masalah yang ada, batasan dari

pembuatan permainan dan isi laporan secara keseluruhan dari pembuatan permainan *Live In "The Survivor"*.

## 2. **Bab II Dasar Teori**

Dasar teori merupakan bagian dari laporan yang berisi tentang aturan permainan yang terdapat dalam *Live In "The Survivor"*. Algoritma yang dipakai untuk menciptakan lawan main dan juga Protokol Komunikasi yang digunakan.

## 3. **Bab III Analisis dan Pemodelan**

Bagian Analisis dan Pemodelan merupakan bagian dari laporan yang berisi tentang desain dan cerita dalam *Live In "The Survivor"*, seperti latar belakang cerita, detail permainan yang akan dibuat, *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, *Class Diagram*, rangkaian cerita dan *layout* dan juga desain dari permainan *Live In "The Survivor"*.

## 4. **Bab IV Perancangan dan Implementasi**

Bagian ini merupakan bagian dari laporan yang berisi gambar (*Screenshot*) dan juga penjabaran fungsi-fungsi utama dari permainan *Live In "The Survivor"*.

## 5. **Bab V Pengujian**

Bagian ini berisi tentang pengujian terhadap setiap fungsi yang dibuat dalam permainan *Live In "The Survivor"*.

## 6. **Bab VI Kesimpulan dan Saran**

Bagian ini merupakan bagian terakhir dari laporan ini yang berisi tentang pengetahuan yang didapatkan setelah mengerjakan *Live In "The Survivor"* dan juga hal-hal baru yang dapat digunakan untuk mengembangkan permainan *Live In "The Survivor"*.

