# BAB I

# PENDAHULUAN

#  Latar Belakang

*Game*s adalah sebuah aktivitas dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. *Game*s biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama (kelompok). Salah satu *game* yang sudah lama ada di dunia adalah *game* *board*. *Game* *board* adalah bagian dari *tabletop* *game* yang didalamnya terdapat peraturan cara bermain yang dilengkapi dengan beberapa komponen seperti token, pion atau bidak yang dapat digerakkan diatas sebuah “papan” khusus, Contohnya seperti yang sudah umum diketahui, yaitu Catur. *Game* *board* juga bisa di kategorikan sebagai *game* strategi karena *game* *board* memerlukan keahlian berpikir dan memutuskan setiap gerakan secara hati-hati dan terencana. *Game* strategi biasanya memberikan pemain atas kendali tidak hanya satu orang tapi minimal sekelompok orang dengan berbagai jenis tipe kelebihan dan kekurangan. Salah satu *game* *board* yang ada adalah *game* *Battleships* yang sudah ada sejak perang dunia pertama dan awalnya hanya menggunakan pensil dan kertas lalu setelah itu baru diadaptasi ke *game* *board*.

*Game* *board* pada jaman sekarang ini sudah banyak diadaptasi secara digital sehingga pemain bisa memainkannya dengan *device* yang ada, salah satu nya adalah *game* *Battleships*. *Game* *Battleships* sekarang sudah diadaptasi ke *Android* namun masih banyak *game*nya memiliki *gameplay* yang sama seperti *game* *board-*nya sehingga *game* *Battleships* yang ada kurang bervariatif.

Dengan berkembangnya teknologi sekarang ini, *game*-*game* ini dapat dijumpai pada hampir setiap *platform* seperti contohnya *game* *Android* yang bisa dimainkan pada *smartphone*. Kemajuan teknologi juga di manfaatkan untuk mengadaptasikan *game*s-*game*s *board* lama. Saat ini, perkembangan teknologi memungkinkan untuk digunakan oleh banyak kalangan dan sudah banyak *game*s-*game*s *board* lama yang diadaptasi ke digital seperti catur, dan monopoly.

Seiring berkembangnya jaman *game Battleships* juga diadaptasi ke digital sehingga bisa di mainkan pada *platform Android* dan kebanyakan *game* *Battleships* yang ada masih berupa *Turn-base Strategy* dan hanya beberapa *game* *Battleships* yang *gameplay*-nya menggunakan *gameplay* berbeda seperti *gameplay* *action* dan *Shooter*.

Setelah melakukan riset *game*play pada adaptasi *game* *Battleships* yang ada pada *Google Play Store* dan melakukan pengamatan pada *gameplay* *game* dan deskripsi yang ada penulis mendapatkan 33 *game* *battlesips* dengan *gameplay* *turn-base strategy*, *action* dan *shooter* sehingga banyak *game* yang sama dan hanya berbeda pada grafisnya.

Dengan kurangnya *gameplay* yang berbeda pada adaptasi *game* *Battleships* yang ada maka penulis merancang sebuah *game* *Battleship* dengan *gameplay* *real*-*time strategy* yang diharapkan dapat memberikan solusi dimana *game* yang dibangun memiliki *gameplay* yang berbeda dan memberikan tantangan serta mengembangkan kreatifitas pemain dalam menyelesaikan misi.

# Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dengan demikian perumusan permasalahan yang ada adalah bagaimana merancang *Game* *Battleshipss* dengan *Real time strategy* berbasis *Android*

# Batasan Masalah

 agar penelitian lebih terarah maka batasan masalah yang dibuat penulis adalah sebagai berikut :

1. *Game* ini hanya dapat dimainkan *Single* Pemain*/offline.*
2. Menggunakan *Game* Engine Unity
3. *Game* hanya bisa dimainkan di *platform* *Android*.
4. *Game* memiliki 2 level dan *Gameplay*-nya adalah *Real-time Strategy*
5. Minimal *Android OS* *4.0(Jelly Bean).*

# Manfaat

1. Memberikan adaptasi *Game* *Battleships* dengan menggunakan *gameplay* yang berbeda yaitu *Real-Time Strategy*.
2. Sebagai salah satu hiburan diwaktu luang.
3. Sebagai referensi bagi para *game developer* yang ingin mengadaptasi *game* Battleships dengan *gameplay real-time strategy.*

# Metodologi perancangan

1. Metode Analisis

Dalam penulisan skripsi ini menggunakan metode analisis sebagai berikut:

1. Studi Pustaka

Mengumpulkan informasi-informasi dari berbagai macam jenis literatur.

1. Perbandingan *Game* Sejenis

Menganalisa terhadap *game* yang memiliki basis yang sama sebagai sumber referensi penulisan skripsi ini.

1. Metode Perancangan

Metode perancangan *Extreme Programming (XP)* akan digunakan dalam perancangan *game* ini. Menurut orang yang memperkenalkan metode ini, yaitu Kent Back : “Extreme Programming (XP) adalah metode pengembangan software yang cepat, efisien, beresiko rendah, fleksibel, terprediksi, scientific, dan menyenangkan.“. Metode ini banyak digunakan dalam pembuatan *mobile game* dan *mobile app* karena hanya membutuhkan programmer yang sedikit sehingga pembuatan *game* ini bisa lebih efisien dan cepat. Tahapan dalam *Extreme Programming* (*XP*) yaitu:

1. Perencanaan

Merencanakan bagaimana *game* ini akan dibuat sesuai dengan tujuan awal.

1. Mendesain

Mendesain struktur sistem sesuai rencana untuk mendapatkan alur yang jelas sehingga mengurangi modul-modul atau fungsi-fungsi yang tidak perlu.

1. Implementasi

Pengimplementasian hasil dari desain yang telah dibuat.

1. Pengujian

Melakukan uji coba setiap fungsi dan fitur yang telah dibuat*.*

# Sistematika Penulisan

1. BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Batasan Masalah, Manfaat, Metodologi Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

1. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelasan tentang teori-teori yang digunakan sebagai dasar pembuat *game.* Teori-teori tersebut diambil dari literatur yang sesuai dengan permasalahan.

1. BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

Menjelaskan tentang analisa, perancangan, dan gambaran teknis dalam pembuatan *game* *Battleships* dengan *gameplay* *Real-Time Strategy*.

1. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang alur jalannya program dan segmen program dalam pembuatan aplikasi.

1. BAB V PENUTUP

Bab ini mengemukakan kesimpulan yang diambil berdasarkan aplikasi yang telah dibuat sesuai rancangan dan beberapa saran untuk pengembangan aplikasi agar menjadi lebih baik lagi.