

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Permainan kartu merupakan permainan yang menggunakan kartu sebagai sarana utama untuk bermain. Permainan kartu pertama kali muncul pada abad ke-9 di zaman pemerintahan Dinasti Tang di Cina. Pada zaman ini permainan kartu dimainkan dengan balok yang terbuat dari kayu, plastik, ataupun tulang. Permainan dengan menggunakan media kartu mulai muncul di Eropa pada akhir abad ke-14 setelah ditemukannya produksi pengolahan kayu. Pada pertengahan abad ke-19, permainan kartu berkembang pesat setelah kartu dapat di produksi secara masal yang kemudian dipatenkan oleh Thomas De La Rue (Rigal&Sharif 2005, 10). Seiring berkembangnya jenis bentuk permainan kartu, maka permainan kartu diklasifikasikan berdasarkan mekanisme permainan dan tujuan permainan. Berdasarkan mekanismenya permainan dikategorikan sebagai: *outplay*, *exchange*, *comparison*, dan *patience*, sedangkan berdasarkan tujuannya permainan dikategorikan sebagai: *capturing*, *shedding*, *forming*, dan *comparing* (McLeod, John 2012).

Permainan *Monopoly* merupakan permainan yang diciptakan oleh Parker Brothers pada 5 November 1935 (Monopoly History – Invention of Monopoly 2012). Nama permainan ini diambil dari konsep ekonomi yang berarti seorang yang menguasai seluruh pasar. Monopoly dimainkan menggunakan media papan

dan kartu. Permainan ini biasa diatur berdasarkan batas waktu dan pemenangnya dicari berdasarkan jumlah kekayaan yang dimiliki atau saat semua lawannya sudah bangkrut.

Pada tahun 2008, berkembanglah permainan *Monopoly Deal* yang berbasis permainan papan dari *Monopoly*. Cara bermain *Monopoly Deal* mirip dengan permainan *Monopoly* tradisional, tetapi hanya menggunakan media kartu dan tanpa menggunakan papan permainan. Permainan ini dimainkan oleh dua hingga lima orang pemain. Berbeda dengan permainan tradisional *Monopoly*, *Monopoly Deal* selesai dimainkan jika salah satu pemain sudah mendapat tiga buah set kartu properti.

## 1.2 Perumusan Masalah

Permainan *Monopoly* tradisional sudah banyak berada dalam dunia *video game* sejak tahun 1985. Permainan ini dikembangkan dengan variasi yang berbeda-beda dan pada *platform* yang berbeda-beda pula. Namun, permainan *Monopoly Deal* dalam permainan *video game* belum berkembang, karena belum adanya pengembangan permainan ini.

Oleh karena itu, penelitian ini dibuat untuk memulai pengembangan aplikasi permainan komputer berdasarkan permainan kartu *Monopoly Deal*. Dengan keberadaan permainan ini, diharapkan para pemain dan pengembang *game* dapat tertarik untuk mengembangkan permainan ini lebih dalam lagi. Aplikasi permainan yang akan dikembangkan pada penelitian ini menggunakan bahasa pemrograman ActionScript 3.0 pada aplikasi Adobe Flash CS5.

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan-batasan yang terdapat dalam penelitian adalah sebagai berikut:

- 1) Permainan dibuat dalam sebuah aplikasi berbasis multimedia dengan menggunakan Adobe Flash CS5 dengan bahasa pemrograman ActionScript 3.0.
- 2) Permainan ini dimainkan oleh empat orang pemain.
- 3) Pilihan main baru berarti satu orang pemain melawan tiga pemain komputer.
- 4) Implementasi permainan ini dijalankan dengan menerapkan aturan dan strategi dasar permainan *Monopoly Deal*.
- 5) Pemain Komputer memiliki tiga macam karakter, yaitu: *Normal*, *Aggressive*, dan *Defensive*.
- 6) Permainan ini dijalankan dengan menggunakan Adobe Flash Player ataupun *web browser*.
- 7) Algoritma permainan ini digunakan dengan menerapkan metode pencarian *Breadth First Search*.

### 1.4 Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang dan membuat suatu piranti lunak yang dapat menampilkan permainan *Monopoly Deal* dengan menggunakan AdobeFlash CS5 dan ActionScript 3.0.

## 1.5 Metodologi

Untuk menyelesaikan masalah ini, metode-metode yang akan digunakan adalah:

- 1) Melakukan studi pustaka dan wawancara untuk mendapatkan berbagai informasi yang berhubungan dengan permainan *Monopoly Deal*.
- 2) Merancang dan membuat suatu aplikasi permainan *Monopoly Deal* dengan menggunakan Adobe Flash CS5 dan bahasa pemrograman ActionScript 3.0.
- 3) Melakukan pengujian aplikasi dengan metode pengujian *blackbox*.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Gambaran secara umum mengenai sistematika penulisan laporan tugas akhir dapat dijelaskan sebagai berikut:

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan latar belakang penelitian. Kemudian terdapat juga pembahasan mengenai perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, dan metodologi yang digunakan. Pada bagian akhir dijelaskan garis besar isi setiap bab dalam sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang teori-teori pendukung yang digunakan sebagai pedoman dasar untuk merancang dan mengembangkan permainan pada topik tugas akhir ini.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini menjelaskan analisis dari sistem permainan *Monopoly Deal*.

Dalam bab ini terdapat perancangan program serta desain grafis untuk permainan *Monopoly Deal*.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Bab ini berisi penjelasan mengenai penerapan rancangan pada program, tampilan dan pengujian jalannya program.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian dan saran-saran yang dapat menjadi masukan untuk penelitian selanjutnya.