ABSTRAK

PEMBANGUNAN *GAME TURN-BASED STRATEGY* PERTEMPURAN KONVOY SUKABUMI – CIANJUR

Oleh:
M. LUHUNG PANANJUNG
10109061

Pertempuran Konvoy Sukabumi – Cianjur merupakan salah satu pertempuran dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia yang terjadi pada tanggal 9-12 Desember 1945 dan 10-14 Maret 1946. Namun sayangnya peristiwa ini kurang dikenal oleh masyarakat Indonesia, khususnya masyarakat Sukabumi dan Cianjur. Adapun referensi mengenai peristiwa relatif sulit untuk didapat, karena hanya tersedia di Museum Palagan Bojongkokosan. Referensi tersebut juga hanya berupa buku yang menambah ketidaktertarikan masyarakat untuk mengenal dan mempelajari peristiwa pertempuran konvoy ini lebih jauh. Buku ini juga hanya dapat dibeli di Museum Palagan Bojongkokosan dan dijual dalam jumlah yang terbatas.

Game ini merupakan sebuah *game* berbasis *desktop* dengan *genre turn-based strategy* dan menggunakan grafis 2 dimensi. Dalam pembangunan *game* ini, diimplementasikan kecerdasan buatan A* (*A Star*) untuk pencarian rute terpendek dan *Finite State Machine* (FSM) untuk menentukan aksi NPC. *Game* ini dibangun dengan menggunakan *tools Game Maker 8* dan bahasa pemrograman *Game Maker Language* (GML). Pengujian aplikasi dilakukan dengan menggunakan metode *black box*, *white box* dan kuesioner.

Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa *game* Pertempuran Konvoy Sukabumi – Cianjur yang dibangun dapat membantu sebagai sarana mengenalkan dan menyampaikan kisah sejarah pertempuran konvoy Sukabumi – Cianjur yang relatif lebih menarik dibandingkan dengan membaca buku. *Game* ini juga relative lebih mudah untuk didapatkan karena dapat dengan mudah disebarkan melalui media penyimpanan *offline* maupun internet.

Kata Kunci : Pertempuran Konvoy Sukabumi - Cianjur, *Game*, *Turn-Based Strategy*, A* (*A Star), Finite State Machine* (FSM)