

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Ada berbagai macam *board game* klasik. Diantara banyaknya *board game* klasik tersebut, ada beberapa *board game* yang menjadi top *board game* klasik sepanjang masa. Menurut Morgan Bennet, ada 30 *board game* klasik terbaik sepanjang masa, diantaranya adalah Ular tangga, *Scrabble*, *Monopoly*, *Catan*, dan lain-lain [1].

Pada saat ini, beberapa perusahaan *game* sudah mulai melakukan modernisasi terhadap *board game* klasik dengan menambahkan unsur strategi di dalamnya. Salah satu *game* yang pernah mengalami modernisasi dengan penambahan unsur strategi adalah *game monopoly*. *Line Corporation* bekerjasama dengan *Moodo Marble* telah menciptakan sebuah *game monopoly* dengan penambahan fitur-fitur baru di dalamnya [2]. Dengan adanya modernisasi pada *game monopoly*, kedua perusahaan ini akhirnya menciptakan *game monopoly* versi modern dengan nama *Line Let's Get Rich* [3].

Ular tangga sebagai salah satu top *board game* klasik merupakan sebuah *game* yang menggunakan unsur murni keberuntungan. Menurut Brenda Brathwaite, ular tangga merupakan sebuah *game* yang menggunakan unsur murni keberuntungan, *game* yang murni menggunakan keberuntungan seperti ular tangga, dalam memainkannya memiliki peristiwa – peristiwa yang tidak tertebak [4]. *Game* yang murni menggunakan keberuntungan seperti ini tidak memiliki unsur strategi didalamnya.

Game strategi merupakan salah satu *game* yang difavoritkan oleh kalangan dewasa. Jika dilihat dari hasil survei yang dilakukan oleh *Quantic Foundry*, kebanyakan *gamer* adalah dari kalangan dewasa dengan 3 genre *game*

paling disukai adalah *Role Playing Game (RPG)*, *First Person Shooter (FPS)* dan Strategi [5].

Melihat dari banyaknya *gamer* berasal dari kalangan usia dewasa, dengan salah satu genre *game* yang disukai adalah genre strategi, maka *game* ular tangga sebagai salah satu top *board game* klasik membutuhkan sebuah modernisasi seperti *game-game* lainnya. Agar menjadi sebuah *game* yang disukai oleh kalangan dewasa, *game* ular tangga perlu dimoderenisasi menjadi sebuah *game* yang memiliki unsur strategi di dalamnya.

Dalam membangun sebuah *game*, ada empat tahap yang harus dilakukan diantaranya adalah *pre-production*, *production*, *testing* dan *post-production* [6]. Menurut Calelle dan rekannya, pada proses pengembangan sebuah *game*, *pre-production* merupakan sebuah upaya untuk menentukan keinginan dan kebutuhan internal sebelum bertemu dengan tim pengembang. Hasil dari *pre-production* adalah sebuah *Game Design Document (GDD)* [7]. GDD itu sendiri adalah sebuah repositori yang diskriptif untuk merancang sebuah *game*, fungsinya untuk mengatur berbagai hal dalam pengembangan sebuah *game* [8].

Untuk membuat sebuah *game* ular tangga dengan memiliki unsur strategi di dalamnya, perlu dibuat sebuah GDD terlebih dahulu. Dari situ, GDD tersebut akan membantu dalam tahap pengembangan *game* ular tangga dengan unsur strategi tersebut.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang dijelaskan pada bagian latar belakang, penulis mengidentifikasi sebuah masalah yang akan dijadikan sebagai bahan penulisan skripsi. Identifikasi masalah tersebut mengenai proses memodernisasi *game* ular tangga dengan menambahkan unsur strategi di dalamnya.

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan GDD *game* ular tangga dengan genre strategi dalam menunjang penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Menciptakan sebuah GDD *game* ular tangga yang memiliki unsur strategi di dalamnya.
2. Menciptakan sebuah GDD *game* ular tangga yang disukai oleh kalangan dewasa.

1.4. Batasan Masalah

Pembuatan *game* dalam skripsi ini memiliki beberapa batasan masalah, diantaranya adalah:

1. Pada pembuatan *game* ini hanya akan berfokus pada tahap *pre-production* dengan hasil sebuah GDD.
2. Dalam melakukan *playtesting* GDD, target umur responden adalah usia 20 – 35 tahun. Hal ini dikarenakan, rata-rata usia gamer dewasa berada pada usia tersebut.

1.5. Manfaat Penelitian

Dalam pembuatan GDD *game* ular tangga dengan genre strategi ini memiliki manfaat, diantaranya adalah:

1. Memberikan inovasi baru pada *game* ular tangga sehingga disukai oleh kalangan dewasa.
2. Berguna sebagai pedoman dalam pembuatan *game* ular tangga dengan genre strategi dalam bentuk digital.

1.6. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini, untuk mempermudah dalam penyusunan, penulis membaginya dalam beberapa bab. Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang gambaran skripsi secara umum. Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang teori – teori pendukung dalam pembuatan GDD *game* ular tangga dengan genre strategi. Penjelasan akan disampaikan pada bagian tinjauan pustaka dan ladasan teori.

BAB III METODOLOGI

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai metodologi pembuatan GDD *game* ular tangga bergenre strategi. Mulai dari proses-proses yang dilakukan sebelum pembuatan GDD sampai ketahap penyempurnaan *game design document* akan dijelaskan pada bab ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai hasil dan pembahasan dalam pembuatan GDD *game* ular tangga bergenre strategi. Mulai dari hasil *Software Requirement Specifications* hingga hasil dari analisa data dari *playtesting* pada GDD akan dijelaskan pada bab ini.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang ingin disampaikan penulis berdasar hasil skripsi yang telah dilakukan.