

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1. Tinjauan Pustaka

Dalam penulisan skripsi ini penulis melakukan penggalian informasi dari penelitian – penelitian yang ada sebelumnya sebagai bahan perbandingan. Perbandingan ini digunakan untuk melihat kelebihan dan kekurangan dari penelitian – penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya. Penggalian informasi ini digunakan sebagai bahan tinjauan pustaka dalam penulisan skripsi ini.

Salah satu bahan tinjauan pustaka yang diambil oleh penulis adalah mengenai perkembangan *board game* tradisional ke arah versi yang lebih modern. Hal ini akan menjadi sebuah bukti banyaknya perusahaan *game* yang mulai mengangkat *board game* ke arah versi yang lebih modern. Dari situ akan didapat sebuah pembuktian, bahwa mengangkat sebuah *game* tradisional menuju ke arah yang lebih modern memberikan sebuah daya tarik yang besar terhadap para *gamer*.

Hal lain yang menjadi bahan tinjauan pustaka penulis adalah mengenai pemilihan versi *Game Design Document* (GDD). Dengan ada banyaknya GDD yang ada, penulis perlu memilih sebuah GDD yang tepat dalam membuat GDD *game* ular tangga dengan genre strategi ini. Dengan dipilihan GDD yang tepat, akan membantu penulis dalam melakukan penelitian ini.

2.1.1. Perkembangan *Board Game* Tradisional

Board game merupakan sebuah *game* yang dimainkan diatas papan, papan tersebut digunakan sebagai arena bermain pada suatu *game* [9]. Perkembangan teknologi saat ini membuat *board game* beralih dari bentuk fisik menjadi bentuk digital. Sebagai bukti, banyak sekali *board game* versi digital yang tersedia saat ini.

Salah satu *board game* yang mengalami perubahan bentuk digital adalah *game* ular tangga. *Ular Tangga Raja* merupakan sebuah *game* ular tangga tradisional yang diangkat dalam bentuk digital. Dengan dikembangkan oleh perusahaan *Mobirix*, *game* ini mampu menduduki peringkat dua pada *Play Store* untuk kategori *game* gratis teratas papan dan telah diunduh sebanyak 10 juta pengguna *Play Store* [10]. Hal ini menunjukkan besarnya daya tarik *game* ular tangga sesudah diubah ke dalam bentuk digital.

Tidak hanya sepintas beralih ke bentuk digital saja, *board game* seperti *monopoly* yang tergolong *board game* tradisional juga mengalami perubahan aturan yang lebih strategis serta perubahan fisik dalam bentuk digital. Perusahaan yang menerapkan ide tersebut adalah *Line Corporation* dan *JOYCITY Corp*.

Line Corporation sebagai perusahaan yang membuat perubahan konsep *game monopoly*, telah membuat *monopoly* menjadi sebuah *game* yang lebih strategis. Dengan nama *LINE Lets's Get Rich*, *Line Corporation* mampu menarik para perhatian pengguna *Play Store* [3]. Berdasarkan hasil penelusuran penulis pada *Play Store* (09 Juli 2018), *LINE Let's Get Rich* diunduh hingga 50 juta lebih pengguna *Play Store* dengan nilai rating 4,3 [10]. Menurut website Acer ID, *game Let's get Rich* merupakan sebuah *game* yang sangat seru, hal ini membuat banyak *gamer* merasa ketagihan ketika memainkannya setiap saat [2].

Tidak hanya *Line Corporation* sebagai perusahaan yang membuat perubahan konsep *game monopoly*, *JOYCITY Corp* juga telah membuat *monopoly* menjadi sebuah *game* yang lebih moderen dan strategis. Berbeda dengan *Line Let's Get Rich*, *Game of Dice* memiliki aturan yang lebih unik pada bagian penggunaan kartu serta bentuk *board*-nya, hal ini membuat strategi pada *game* tersebut lebih menarik [11]. Dari *Game of Dice*, *JOYCITY Corp* mampu menarik para perhatian pengguna *Play Store*. Berdasarkan hasil penelusuran penulis pada *Play Store* (30 Juli 2018), *Game of Dice* memperoleh rating dari pengguna *Play Store* hingga 4,3 dengan jumlah pemberi ulasan dari *Play Store* sebanyak 254.285 jiwa [10]. Hal ini menunjukkan bahwa *board game* yang

moderen dan strategis memiliki nilai yang menarik dimata *gamer* atau pengguna *Play Store*.

Game strategi merupakan *game* yang mengharuskan para *playernya* untuk mengambil keputusan ketika memainkannya. Menurut Brenda Brathwaite, seiring bertumbuhnya usia seseorang, jumlah dan kompleksitas berdasarkan ketrampilan dapat meningkat secara bertahap, menggantikan sebagian keberuntungan [9]. Termasuk dalam pengambilan keputusan di dalam sebuah *game*, *game* yang hanya memiliki unsur murni keberuntungan di dalamnya tidak akan memberikan sebuah pengambilan keputusan terhadap *player-nya*. Sedangkan *game* yang memiliki unsur strategi akan memberikan sebuah pengambilan keputusan terhadap *player-nya*.

Hingga saat ini *game* ular tangga hanya ada pembaruan ke arah bentuk digital saja, belum sampai ke arah perubahan aturan ke arah *game* yang lebih strategis. *Game* ular tangga dengan genre strategi rancangan penulis merupakan sebuah *game* yang diangkat dari *game* ular tangga tradisional, dengan pembaruan aturan dan penambahan elemen yang baru akan membuat *game* ular tangga ini menjadi sebuah *game* yang memiliki unsur strategi, sehingga *game* ini akan menjadi menarik serta disukai oleh orang dewasa.

2.1.2. Pemilihan Versi Game Design Document

Banyak orang telah membuat GDD dengan berbagai versi, dengan cara pandang yang berbeda - beda. Salah satu GDD yang ada adalah versi milik Salazar dan rekannya. Menurut Salazar dan rekannya, dalam merancang sebuah GDD dibagi dalam enam unsur, antara lain : *overview*, *mechanic*, *dynamic*, *aesthetics*, *experience* dan *assumption and constraints*. GDD versi mereka merupakan GDD yang cocok untuk *game* yang bersifat *begin and end*, *game* dengan pembagian seperti level, misi atau babak [12].

Selain Salazar dan rekannya, salah satu versi lain adalah milik Jukka Hultsonen. Pada tesisnya [13] ia menjelaskan mengenai panduan tentang tatacara menulis sebuah GDD. Unsur GDD milik Hultsonen diantaranya

overview, gameplay and mechanic, characters, game world dan *user interface*. Perbedaan antara GDD versi milik Salazar dengan milik Hultsonen tidak lah berbeda jauh, hanya saja versi GDD milik Salazar dan rekannya memiliki unsur yang lebih rinci dalam penulisannya.

Game ular tangga dengan genre strategi rancangan penulis tergolong dalam sebuah *game begin and end*, dimana player memulai *game* dari kotak start dan berakhir di kotak finish. *Game* ular tangga dengan genre strategi ini memiliki banyak elemen dan interaksi antar elemen yang kompleks, sehingga dibutuhkan sebuah rancangan GDD yang mampu memuat segala elemen yang ada pada *game* ular tangga dengan genre strategi ini. Melihat dari situ, penggunaan GDD versi milik Salazar adalah pilihan yang terbaik, dikarenakan selain lengkapnya unsur – unsur yang ada, juga GDD mereka cocok digunakan untuk merancang sebuah *game* ular tangga dengan genre strategi.

2.2. Landasan Teori

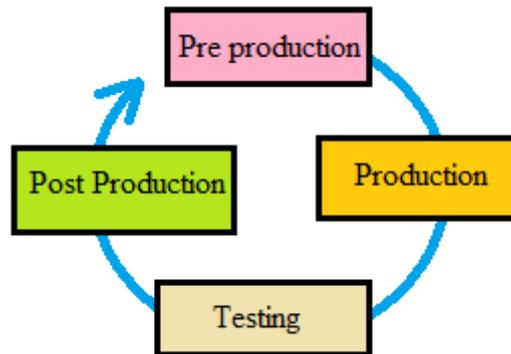
Dalam penulisan skripsi ini, penulis menggunakan teori – teori yang berasal dari jurnal maupun buku. Teori – teori tersebut digunakan penulis sebagai landasan dalam penulisan skripsi ini.

2.2.1. Game Strategi

Game strategi merupakan sebuah *game* yang berfokus pada penggunaan taktik dan perencanaan dalam mengambil keputusan saat memainkannya, termasuk juga dalam pengelolaan unit serta sumber daya yang ada pada *game* tersebut [14]. Ada dua tipe *game* strategi, *RTS* atau *Real-Time Strategy* merupakan sebuah tipe *game* strategi yang dimana *player* akan bermain sebuah *game* dan akan saling adu strategi dalam satu waktu. Contoh untuk *game RTS* antara lain *Dota 2*, *Clash Royale* dan *Age of Empire*. *TBS* atau *Turn-Based Strategy* merupakan sebuah tipe *game* strategi yang dimana *player* akan saling bergantian dalam bermain dalam menentukan masing-masing strategi, tipe *game* strategi ini biasanya digunakan dalam sebuah *game board game*. Contoh untuk *game TBS* antara lain *Line Let's Get Rich*, *Yu-Gi-oh! Duel Link* dan *Game of Dice*.

2.2.2. Tahap – Tahap Pengembangan Game

Dalam membangun sebuah *game*, ada empat tahap yang harus dilakukan diantaranya adalah *pre-production*, *production*, *testing* dan *post-production* [6]. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar 2.1.

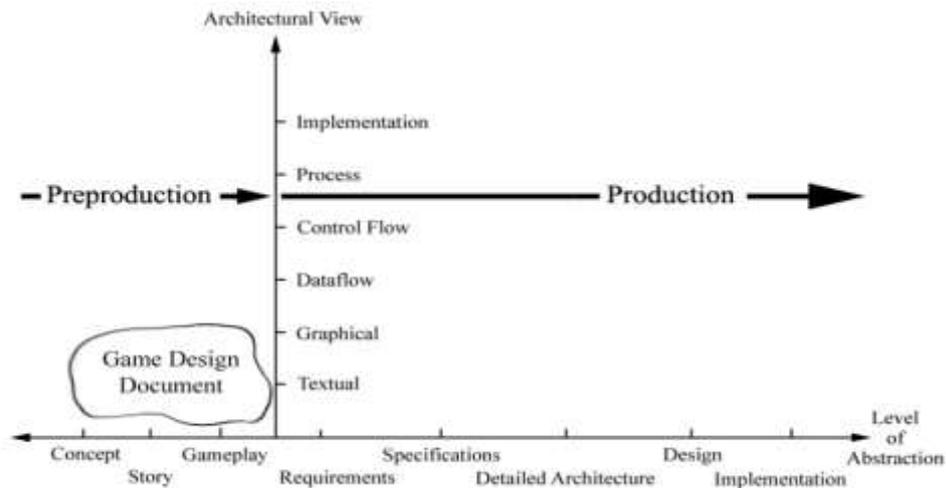


Gambar 2.1. Model GDLC Heather

Disunting dari Chandler, Heather Maxwell [6]

Menurut Calelle dan rekanya, 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* [7]. Skema *pre-production* tersebut dapat dilihat pada gambar 2.2.

Pada proses mendesain sebuah game, untuk meningkatkan kualitas *game*, dapat dilakukan melalui sebuah iterasi [15]. Menurut Lamminmäki, pada proses *pre-production* setidaknya ada 5 hal yang harus dilakukan, antara lain *conceptualization*, *resourcing*, *selecting engine*, *prototyping*, *playtesting*, dan membuat *game design document* [16].



Gambar 2.2. Skema pengembangan *game*

Disunting dari Caille [7]

2.2.3. *Conceptualization*

Menurut Lamminmäki, *conceptualization* merupakan sebuah proses pembuatan konsep *game* ketika proses *pre-production* berlangsung [16]. Ada empat hal yang harus dibahas pada proses *conceptualization*, diantaranya adalah :

1. ***Selecting a Genre*** - Penentuan genre *game* bukanlah prioritas utama, melainkan memikirkan *gameplay* terlebih dahulu jauh lebih penting. Selanjutnya baru memikirkan genre secara perlahan berdasarkan mekanik dan konseptualisasi *game* yang ada. Namun bukan berarti penentuan genre bukan merupakan suatu hal yang tidak penting. Penentuan genre akan menjadi penting karena alasan pemasaran.
2. ***Target Group*** - Target group seringkali dibagi kedalam tiga kelompok, diantaranya adalah *casual gamer*, *core gamer* dan *hard-core gamer*. *Core gamer* merupakan kelompok *gamer* yang menikmati *game* lebih dari sekedar hiburan ringan semata. Mereka menghabiskan banyak waktu untuk membaca tentang *game*, menjadi bagian dari komunitas dan lebih senang untuk menyelesaikan sebuah *game*. *Casual gamer* sendiri merupakan kelompok *gamer* yang bermain sebuah *game* untuk mendapatkan

pengalaman semata, dan jika sewaktu mereka bermain *game* tidak terasa menyenangkan, mereka akan frustrasi dan akan berhenti bermain *game*.

3. ***Description and the Captivation*** – Memberikan sebuah penjelasan serta daya tarik yang ada pada *game* yang dibuat merupakan suatu yang penting. Menurut Lamminmäki, kebanyakan pengembang seringkali membuat konsep terlalu besar, mereka berpikir bahwa semakin banyak elemen yang menarik akan membuat *game* jadi lebih baik. Namun menurutnya, satu elemen utama yang menarik lebih baik daripada sepuluh elemen yang buruk. Hal ini dikarenakan, lebih penting untuk tertarik dari apa yang akan didapat oleh *player* dari *game* bukan dari apa yang *player* lakukan dari *game*.
4. ***Ideation*** - Tidak ada kekurangan di dunia *game*. Dia melanjutkan bahwa tatangan pengembang *game* bukanlah menghasilkan ide yang baik, melainkan kemampuan untuk menindaklanjuti dan mampu menciptakan *game* yang menarik disekitar ide tersebut.

2.2.4. *Game Design Document*

Game Design Document atau biasa disingkat GDD adalah repositori yang diskriptif untuk merancang sebuah *game* [8]. GDD dibuat oleh sebuah tim pengembang, terutama digunakan dalam sebuah industri *game* untuk mengatur berbagai hal dalam pengembangan sebuah *game*. GDD memiliki peran penting dalam sebuah proyek *game*. GDD yang isinya tidak merinci dapat menyebabkan pengerjaan berulang dan hilangnya investasi dalam tahap produksi dan tahap penyelesaian produksi sebuah proyek *game*.

2.2.5. *Game Design Document Versi Salazar*

GDD versi milik Salazar [12] merupakan GDD yang dibuat oleh Mario Gonzales Salazar beserta rekannya Hugo A.Mitre dan Cuauhtémoc Lemus Olalde. Pada GDD versi mereka, telah dibagi enam poin penting di dalamnya, antara lain:

1. ***Overview*** - Bagian *overview* merupakan bagian paling awal dari GDD ini. *overview* digunakan sebagai penjelasan sederhana mengenai *game* yang

akan dibuat. Bagian ini menjelaskan aspek – aspek penting yang ada pada *game* secara singkat dan mudah dipahami.

2. ***Mechanics*** - Bagian *mechanics* merupakan bagian yang berisikan penjelasan mengenai elemen – elemen, interaksi antar elemen serta aturan-aturan yang terkandung pada *game* yang akan dibuat. Setiap elemen pada *game* dijelaskan pada bagian ini, baik secara fungsi atau dapat dijelaskan berdasarkan peran yang dimiliki pada setiap elemen. Elemen – elemen ini dibagi menjadi dua, elemen primer merupakan elemen utama dari *game* yang dibuat. Sedangkan elemen sekunder merupakan elemen anggota dari bagian elemen pertama.
3. ***Dynamics*** - Bagian *dynamics* menjelaskan bagaimana alur kerja *game*, kondisi-kondisi pada *game* serta kontrol yang dapat dilakukan oleh *player* selama *game* berjalan. Alur kerja *game* menceritakan bagaimana *game* dimulai hingga *game* berakhir. Kondisi pada *game* dapat dijelaskan menggunakan sketsa gambar dengan keterangan di dalamnya.
4. ***Aesthetics*** - Bagian *aesthetics* menjelaskan mengenai apa yang dapat dirasakan *player* secara langsung dari *game* yang akan dibuat. Hal yang dirasakan tersebut seperti apa – apa saja yang dapat dilihat atau didengar oleh *player*.
5. ***Experience*** - Bagian *experience* menjelaskan hal-hal apa saja yang ingin dicapai atau diharapkan oleh pembuat *game* terhadap *player* yang memainkan *game*-nya. Pencapaian ini bisa berbentuk pemberian pengalaman terhadap *player* seperti rasa takut, senang, sedih ataupun kecewa. Bagian ini menjadi bagian penting, apakah kondisi yang diciptakan pada *game* memberikan dampak yang sesuai dengan harapan pembuat *game* terhadap pengalaman *player* yang didapat.
6. ***Assumption and Constraints*** - Bagian *assumption and constraints* menjelaskan mengenai asumsi pembuat *game* terhadap *game* yang dibuat serta batasan apa saja yang ada pada *game* yang dibuat. Asumsi ini merupakan pandangan pembuat *game* terhadap harapan yang diinginkan. Tercapainya harapan tersebut akan membuktikan bahwa *game* ciptanya

berjalan sesuai asumsi pembuat *game*. Untuk batasan *game*, bagian ini menjelaskan mengenai batasan – batasan dari *game* yang dibuat.

2.2.6. Prototype

Prototype adalah versi awal dari sebuah *game* yang dapat dimainkan atau bisa juga dikatakan sebagai alat bantu yang digunakan seorang *game designer* untuk memahami dan meningkatkan pengalaman seorang *player* [9]. *Prototype* dibagi menjadi dua, *digital prototype* sebagai *prototype* yang dibuat dalam bentuk *software* dan *physical prototype* atau *paper prototype*, sebagai *prototype* yang berbentuk fisik, terbuat dari kertas atau bahan fisik semacamnya.

2.2.7. Playtesting

Playtesting merupakan sebuah langkah yang dilakukan untuk melakukan uji coba terhadap *game* yang telah dibuat, dengan cara mendatangkan orang untuk memainkan *game* yang telah dibuat dalam bentuk *prototype* [15]. Hal tujuan untuk mendapatkan data mengenai pengalaman *player* serta untuk mengetahui bagian – bagian pada *game*, apakah sudah berjalan sesuai tujuan atau tidak. Dalam proses pencarian data, metode observasi dapat membantu proses pencarian data ketika proses *playtesting* berlangsung. Setelah *playtesting* berakhir, data masih dapat digali lebih banyak lagi dengan cara melakukan *interview* atau survei terhadap *playtester*.

2.2.8. Game Balancing

Ada berbagai tipe mengenai *game balance*, salah satunya adalah *meaningful choices* atau bisa diartikan sebagai pilihan yang berarti [15]. Menurut Schell, *game* yang baik adalah *game* yang memberikan *player* sebuah *meaningful choices*. Bukan sembarang pilihan, melainkan sebuah pilihan yang memberikan dampak nyata terhadap kejadian-kejadian yang akan terjadi selanjutnya pada sebuah *game*. Ketika sebuah pilihan diberikan kepada *player*, namun salah satu pilihan tersebut merupakan pilihan yang terbaik daripada pilihan yang lain, ini disebut *dominant strategy*.

Ketika terjadi sebuah *dominant strategy*, *game* sudah tidak lagi menyenangkan, karena strategi *game* telah terpecahkan dan tidak ada lagi pilihan strategi yang lebih baik. Ketika sebuah *dominant strategy* ditemukan pada sebuah *game* yang dibuat, perlu ada perubahan aturan untuk menyeimbangkan berbagai hal, sehingga tidak ada lagi strategi yang mendominasi pada sebuah *game*.

2.2.9. User Experience

User experience merupakan sebuah persepsi seseorang serta tanggapan yang dihasilkan dari penggunaan dari suatu produk, sistem atau layanan [8]. Memberikan sebuah pengalaman (*experience*) merupakan sebuah nilai penting untuk sebuah *game*. Tujuan dari pemberian pengalaman pada sebuah *game* adalah untuk memberikan kesenangan dan hiburan. memastikan tingkat pengalaman yang akan diberikan pada *game* terhadap *player* merupakan sebuah tantangan. Merancang sebuah *game* tanpa mempertimbangkan *user experience* dapat menyebabkan kegagalan sebuah proyek pembangunan sebuah *game*. Oleh karena itu, sebuah *user experience* harus ditentukan pada awal perancangan sebuah *game* dan harus dijamin selama proses pengembangannya.