

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dunia *game* kini semakin menarik perhatian dengan munculnya beberapa inovasi baru. Salah satu inovasi tersebut muncul dari jenis permainan *board game* ular tangga. Permainan tersebut sebenarnya dapat dimainkan oleh semua kalangan usia, salah satunya orang dewasa. Namun, ular tangga sebenarnya merupakan salah satu *board game* yang lebih ditunjukkan kepada anak-anak karena permainan tersebut murni menggunakan unsur keberuntungan (Brathwaite & Schreiber, 2009). Permainan yang memiliki unsur keberuntungan memunculkan peristiwa-peristiwa yang tidak pasti di dalamnya. Maka dari itu, permainan tersebut lebih cocok apabila dimainkan oleh anak-anak karena tidak memerlukan sebuah strategi ketika memainkannya. Dengan kata lain, *board game* ular tangga tersebut tidak cocok apabila dimainkan oleh orang dewasa.

Dengan kejadian tersebut, terdapat sebuah peluang untuk melakukan inovasi terhadap *board game* ular tangga. Salah satu inovasi tersebut adalah dengan melakukan sebuah perubahan terhadap permainan ular tangga dengan menambahkan unsur strategi ke dalam permainan tersebut sehingga lebih menarik dan lebih cocok untuk dimainkan oleh orang dewasa (Nur Isra', 2018). Dari hal tersebut, muncul sebuah *Game Design Document* (GDD) dan *Software Requirement Specifications* (SRS) *game* ular tangga bergenre strategi yang digunakan untuk membuat sebuah permainan digital *offline multiplayer* dalam satu perangkat (Nur Isra', 2018).

Meskipun telah dilakukan sebuah inovasi, namun *game* ular tangga bergenre strategi tersebut belum dapat dinikmati secara *online*. Padahal, pengguna *game online* di dunia sampai dengan Februari 2019 mencapai 532 juta jiwa dengan *gamers* yang paling banyak mendominasi berasal dari kalangan dewasa dengan jumlah persentase sebanyak 39,1 % (Statista, 2019). Hal tersebut dipengaruhi juga dengan semakin banyaknya *game online* yang bermunculan. Sebuah data menyebutkan bahwa 10 besar dari daftar 20 top PC *game* paling populer di dunia

hingga Februari 2019 adalah permainan *online* seperti *League of Legends*, *Counter-Strike : GO*, *Fortnite*, *Hearthstone*, *Minecraft*, *Player Unknown's Battlegrounds*, *Overwatch*, *Tom Clancy's Rainbow*, *World of Warcraft*, dan *Dota 2* (Newzoo, 2019). Dari data tersebut dapat diketahui bahwa *gamers* lebih tertarik untuk memainkan *game online*, khususnya kalangan dewasa. Berangkat dari hal tersebut, maka penulis tertarik untuk mengembangkan lebih lanjut *game* digital ular tangga bergenre strategi untuk dapat dimainkan secara *online multiplayer* dengan Construct 2 sebagai *game engine*nya serta Photon dan Firebase sebagai *game backend service* nya.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang dijelaskan pada bagian latar belakang tersebut, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat sebuah permainan digital ular tangga bergenre strategi agar dapat dimainkan bersama secara *online multiplayer*.

1.3. Batasan Masalah

1. Pengembangan permainan *online multiplayer* ular tangga bergenre strategi menggunakan GDD dan SRS yang terdapat pada tugas akhir sebelumnya. Untuk penjelasan lebih lengkap dapat dilihat pada BAB III sub bab 3.2.1 dan 3.2.2.
2. Penelitian ini berfokus pada dua pemain.
3. Penelitian ini berfokus pada sisi *online* permainan daripada *gameplay* permainan
4. Penelitian ini hanya akan dikembangkan sampai tahap *testing*.

1.4. Tujuan Penelitian

Mengembangkan permainan digital ular tangga bergenre strategi yang telah diciptakan untuk dapat dimainkan bersama secara *online multiplayer* antar perangkat PC atau Laptop.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan memberikan inovasi baru pada permainan ular tangga sehingga dapat meningkatkan daya tarik masyarakat terhadap permainan ular tangga.

1.6. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan menjelaskan tentang gambaran penelitian secara umum yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Bab tinjauan pustaka dan landasan teori menjelaskan tentang kajian pustaka dan teori-teori penunjang yang digunakan sebagai dasar dalam penelitian ini yaitu penjelasan tentang *game* ular tangga bergenre strategi yang dirancang untuk dimainkan secara *online*, dan segala sesuatu yang berhubungan dengan topik penelitian ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab metodologi penelitian menjelaskan metode perancangan *game* yang digunakan dalam penelitian agar dapat diimplementasikan ke dalam sistem yang sesuai harapan dengan mengacu pada teori-teori penunjang.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab hasil dan pembahasan menjelaskan hasil yang diperoleh dari seluruh penelitian dan dilakukan pengujian terhadap hasil implementasi sistem kemudian menganalisis sistem sesuai dengan perancangan pada bab-bab sebelumnya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab kesimpulan dan saran berisi penutup dalam tugas akhir ini yang berisi kesimpulan mengenai hasil dari penelitian ini dan saran yang digunakan untuk pengembangan lebih lanjut.