

INTISARI

Sebagai salah satu *board game* terkenal, permainan Ular Tangga pada awalnya merupakan permainan yang tidak mengandung unsur seperti strategi sehingga permainan ini terlalu bergantung pada faktor keberuntungan. Kelemahan tersebut juga akan menyebabkan berkurangnya tingkat daya tarik *game* ini di mata para *player* yang menginginkan *game* yang lebih "menantang" dikarenakan jalannya *game* ini tidak terpengaruh oleh kemampuan *player* dalam memainkan *game*. Berdasarkan kekurangan yang ada, maka dibutuhkan suatu inovasi yang dapat membuat permainan ini menjadi lebih berunsur strategi. Dalam penelitian terdahulu sudah terdapat usaha untuk memodifikasi permainan ini menjadi lebih strategis dengan sistem jual beli kartu dan pemasangan ular atau tangga di *board* yang masih kosong. Namun penelitian tersebut masih terlalu fokus pada *gameplay* tanpa mempertimbangkan aspek *outside the game* dan belum cocok untuk diterapkan sebagai *game online*. Padahal, *game online* saat ini merupakan game yang sangat digemari di dunia. Oleh karena itu penelitian ini akan berfokus pada perancangan *Game Design Document (GDD)* yang memasukkan unsur *game online* di dalam *gameplay* dan juga mengembangkan bagian *outside the game*. *Game* ular tangga strategi sebelumnya akan dianalisa kekurangannya lalu diperbaiki agar *game* tersebut menjadi layak untuk disebut *game online*. *GDD* yang dihasilkan kemudian diuji dengan metode *interview*, *observasi* dan kuisioner terhadap *playtester*. Dari hasil pengujian didapatkan hasil bahwa *game* ini telah memenuhi dari sisi balance, experience dan strategi yang dibutuhkan untuk disebut sebagai *game online*. *Game* ini juga menarik minat dari *playtester* dengan hasil yang memenuhi beberapa target penelitian yang diharapkan.

Kata kunci : *Game Online*, Ular Tangga Strategi, *Game Design Document*

ABSTRACT

As one of the most popular board games, the Snakes and Ladders game was originally a game that did not contain elements such as strategy and was heavily dependent on luck factors. These weaknesses can reduce the game's level of attraction in the eyes of players who want a "challenging" game because the course of this game is not affected by the player's ability. Because of that, there is a need for an innovation that can make this game more strategic. In previous research there have been attempt to modify this game to be more strategic with the system of buying and selling cards and installing snakes or ladders on an empty board. However, this research is still too focused on gameplay without considering outside of the game aspects and it is not suitable to be implemented as an online game. In fact, online games are now a very popular game in the world. Therefore this research will design a Game Design Document (GDD) to include online game elements in the gameplay and develop the outside of the game aspect. Previous snakes and ladders game will be analyzed for its shortcomings and then corrected so that the game becomes suitable as an online game. The result of the GDD was then tested using interview, observation and questionnaire methods with the playtester. From the test results, the game has met the balance, experience and strategy aspects which are necessary for an online game. This game also attracts interest from the playtester with results that meet some of the expected research targets.

Keyword : *Online Games, Snakes and Ladders, Game Design Document*