

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

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 (*Brathwaite and Schreiber, 2009*). Sebagai salah satu *board game* terkenal, permainan Ular Tangga yang pada awalnya merupakan permainan yang mengajarkan ajaran moral dan religi ini dimaksudkan untuk permainan anak, sehingga unsur lain seperti strategi tidak termasuk kedalam *gameplay*-nya.

Game seperti ular tangga yang tidak memiliki unsur strategi di dalamnya, membuat permainan ini tidak terlalu menggunakan pikiran sebagai “senjata” sehingga membuat permainan ini tidak dapat mengasah kemampuan berpikir *player*. Dengan *game* strategi, *player* akan dipaksa untuk dapat menggunakan akal pikiran *player* untuk dapat memainkan permainan dengan cara yang terbaik untuk dapat melawan *player* lain (*Roberts et al., 1959*). Dengan terlalu bergantung pada faktor keberuntungan juga akan menyebabkan berkurangnya tingkat daya tarik *game* ini dimata para *player* yang menginginkan *game* yang ”menantang” dikarenakan jalannya *game* ini tidak terpengaruh dengan kemampuan *player* dalam memainkan *game*, melainkan hanya dengan keberuntungan *player* saja.

Berdasarkan kekurangan yang terdapat pada permainan Ular Tangga itulah, maka dibutuhkan suatu inovasi yang dapat membuat permainan Ular Tangga ini menjadi lebih berunsur strategi. Salah satu inovasi tersebut dilaksanakan oleh Muhammad Ilham Nur Isra' (2018). Dalam penelitiannya, permainan ular tangga dikombinasikan dengan jual beli kartu dan pemasangan ular atau tangga di *board* yang masih kosong. Walaupun tujuan akhir dari penelitian tersebut adalah membuat *Game Design Document (GDD)* sebagai acuan ada hal yang

belum tersentuh yang seharusnya dapat dikembangkan lebih lanjut sehingga pengembangan *game* ini dapat menjadi lebih luas.

Disisi lain *game online* yang juga merupakan sebuah fenomena yang tak terlepas dari perkembangan dunia *game* dimana para pengembang *game* (*Game Developer*) saling berkompetisi untuk membuat *game online* yang dapat menarik perhatian para *game player* yang di Indonesia saja berjumlah 34 juta orang (Rachmawati, 2018). Berbagai tema *game online* seperti *board game classic*, *Battle Royal* dan *Simulation* sudah banyak beredar di pasaran *game online* sehingga membuat “dunia” *game online* menjadi lebih banyak pilihan untuk dapat dimainkan para *player*.

Melihat perkembangan *game online* tersebut, potensi yang sama juga dapat diaplikasikan pada *game* ular tangga rancangan Muhammad Ilham Nur Isra'. Namun demikian, rancangan *GDD* dalam penelitian masih belum mempertimbangkan unsur-unsur *game online*. Setidaknya terdapat 2 kelemahan yang membuat *game* ini belum layak untuk dijadikan *game online* yaitu dengan belum diperbaikinya beberapa peraturan pengembangan bagian *gameplay* dan belum adanya unsur *game online* seperti bagian *outside the game* seperti *Register* dan *Login* akun dan fitur-fitur lain dan juga.

Oleh karena itu penelitian ini akan memperbaiki *GDD* versi awal dengan memperbaiki 2 kelemahan tersebut dengan mulai memperhatikan bagian *outside the game* dan memperbaiki peraturan *gameplay* yang dirasa masih menghambat untuk menjadikan *game* ini sebagai *game online*.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada bagian latar belakang. Identifikasi masalah dapat dijabarkan adalah sebagai berikut :

1. Pembetulan bagian *inside the game* yang meliputi *gameplay* untuk menjadikan *game* ini layak untuk dijadikan *game online*.
2. Belum adanya unsur *game online* bagian *outside the game* seperti *Register* dan *Login* akun, fitur *chat* dan fitur-fitur lain yang akan dijelaskan pada bab-bab berikutnya.

1.3. Batasan Masalah

Pembuatan tugas akhir akan berfokus pada tahap perancangan *game* dengan hasil rancangan yaitu sebuah *GDD* yang dapat dijadikan sebagai acuan untuk *game online* ular tangga *genre* strategi. Penelitian ini tidak meliputi pembuatan *game online* ular tangga *genre* strategi.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menciptakan sebuah *GDD game* ular tangga yang ber-*genre* Strategi yang mencakup unsur *game online* di dalamnya.
2. Merancang *Use case* dan *activity diagram game online* ular tangga ber-*genre* strategi dengan mencakup aspek diluar *game*.

1.5. Manfaat Penelitian

Pembuatan *GDD game online* ular tangga strategi memiliki manfaat, diantaranya:

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

1.6. Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Bab I 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 II berisi tentang teori – teori pendukung dalam pembuatan *GDD game Online* ular tangga strategi. Penjelasan akan disampaikan pada bagian tinjauan pustaka dan ladasan teori.

BAB III METODOLOGI

Pada bab III akan dijelaskan mengenai metodologi pembuatan *GDD game Online* ular tangga 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 IV akan dijelaskan mengenai hasil dan pembahasan dalam pembuatan *GDD game Online* ular tangga 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 V berisi kesimpulan dan saran yang ingin disampaikan penulis berdasar hasil skripsi yang telah dilakukan.

