

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Board game merupakan sebuah permainan yang dimainkan diatas papan, papan tersebut digunakan sebagai arena bermain pada suatu permainan [1]. Ada berbagai macam *board game*. Diantara banyaknya *board game*, ada yang dibuat untuk anak-anak. Website Family Education [2] merilis daftar *board game* terbaik untuk anak-anak. *board game* tersebut adalah *Clue*, *Sorry*, Ular Tangga, *The Game of Life*, *Monopoly*, *Twister* dan *Candy Land*. Menurut Alyssa Paluch [3] meskipun *board game* tersebut dibuat untuk anak-anak, orang dewasaapun memainkan *board game* tersebut.

Kebanyakan dari *board game* tersebut murni menggunakan unsur keberuntungan. Menurut Brenda Brathwaite dan Ian Schreiber [1] permainan yang murni menggunakan unsur keberuntungan dalam memainkannya lebih ditargetkan untuk anak-anak, karena anak-anak jarang memikirkan strategi ketika memainkan sebuah permainan dan lebih berpikir bermain secara menyenangkan dalam memainkannya. Itu artinya *board game* tersebut tidak cocok jika dimainkan orang dewasa, karena pada *board game* tersebut murni hanya menggunakan unsur keberuntungan.

Di indonesia sendiri, kebanyakan *gamer*-nya dari kalangan orang dewasa kisaran umur 21-35 tahun. Website Newzoo [4] merilis artikel tentang *gamer* di indonesia pada tahun 2017. Ada sekitar 43.7 juta *gamer* di Inodonesia. Dari jumlah keseluruhan *gamer* tersebut, 47% *gamer* di indonesia berusia 21-35 tahun, 36% berusia 10-20 tahun, dan 17% sisanya memeiliki usia 36-50 tahun.

Menurut survei yang dilakukan oleh *Quantic Foundry* [5], 3 genre permainan paling favorit dimainkan *gamer* usia dewasa adalah *RPG*, *FPS* dan Strategi. Hal ini diperkuat juga dengan 9 dari 10 permainan terlaris dan teratas di *play store* merupakan permainan yang memiliki unsur strategi [6]. Melihat dari

survei dan fakta di *play store*, orang dewasa lebih baik bermain permainan yang memiliki unsur strategi.

Salah satu *board game* untuk anak-anak yang sudah mengalami perubahan supaya cocok dimainkan oleh orang dewasa adalah *monopoly*. Line Corporation bekerjasama dengan Moodo Marble telah membuat sebuah permainan *monopoly* yang didalamnya ditambahkan fitur-fitur baru. Dengan adanya perubahan pada permainan *monopoly* yang lama, kedua perusahaan ini menciptakan *game monopoly* versi modern yang lebih strategis dengan nama *Line Let's Get Rich* [7].

Melihat dari apa yang dilakukan oleh Line Corporation dan Moodo Marble terhadap *board game monopoly* dan kebanyakan *gamer* adalah orang dewasa, maka ular tangga sebagai salah satu top *board game* berpotensi untuk dilakukan perubahan ke arah strategi agar cocok dimainkan oleh orang dewasa.

Dalam penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Muhammad Ilham Nur Isra' [8] sudah ada upaya untuk membuat perancangan permainan ular tangga yang memiliki unsur strategi didalamnya akan tetapi hanya sebatas GDD (*Game Design Document*) dan SRS (*Software Requirement Specifications*).

Oleh karena itu penulis berinisiatif membuat tugas akhir dengan judul “PENGEMBANGAN GAME MULTIPLAYER ULAR TANGGA BERGENRE STRATEGI MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2” untuk Menjadikan GDD dan SRS yang telah dibuat oleh Muhammad Ilham Nur Isra' [8] ke dalam permainan digital dengan menggunakan *game engine Construct 2*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang dijelaskan pada bagian latar belakang, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat sebuah permainan digital ular tangga yang memiliki unsur strategi agar cocok dimainkan oleh orang dewasa berdasarkan GDD dan SRS yang telah dibuat.

1.3 Batasan Masalah

Dikarenakan masih tahap pengembangan pertama, batasan masalah pada penelitian ini adalah:

- 1 penelitian ini tidak akan membuat semua fitur yang ada pada penelitian sebelumnya. Untuk penjelsan lebih lengkap dapat dilihat pada BAB 4 sub bab 4.2.1.
- 2 penelitian ini berfokus pada dua pemain.
- 3 penelitian ini berfokus pada *game play* permainan (tidak ke sisi tampilan).
- 4 Untuk tahapan pengembanganya hanya sampai tahap *testing*.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat permainan ular tangga yang memiliki unsur strategi dalam bentuk digital berdasarkan GDD dan SRS yang telah dibuat pada penelitian sebelumnya.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai langkah untuk memberikan inovasi baru pada permainan ular tangga sehingga daya tarik masyarakat terhadap permainan ini akan meningkat, khususnya terhadap kalangan orang dewasa.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika dari penulisan adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang gambaran penelitian 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 tinjauan pustaka dan landasan teori, tinjauan pustaka yaitu penelitian yang pernah dilakukan oleh orang atau lembaga lain dan dilengkapi dengan informasi tentang hasilnya. Dan landasan teori adalah konsep

dari teori yang digunakan serta menjelaskan tentang peralatan pendukung (*tools system*) dalam penyusunan tugas akhir ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai metodologi yang digunakan dalam penelitian ini serta alat dan bahan yang mendukung penelitian ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dijelaskan tentang implementasi dari metode penelitian yang digunakan.

BAB V KESIMPULAN

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