

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Game online merupakan salah satu bidang industri yang cukup menjanjikan. Menurut survei datareportal pada tahun 2019, pengguna internet menghabiskan lebih dari US\$83 miliar untuk pembelian *game online* dan naik sekitar 5 persen setiap tahunnya (Kemp, 2021). Dari sekian banyak genre *game* ada 10 genre yang paling diminati salah satunya *game* strategi (Rajan, 2021). *Game* strategi yang masih banyak diminati membuat perusahaan *game* berlomba-lomba menciptakan *game* strategi seperti *Clash of Clans*, *Mobile Legends*, dan *Player Unknown's Battlegrounds* untuk memenuhi kebutuhan pasar tersebut.

Melihat peluang tersebut Sulistio Sanjaya (2022) berniat membuat *game* strategi *online* baru bernama *game* Blockade. *Game* Blockade merupakan *board game online* dengan genre strategi yang dimainkan oleh 2 *player* dengan komponen utama papan *board* dan blok berbentuk tetris yang berjumlah 16. Setiap 1 kali permainan para *player* memiliki waktu 3 menit untuk memainkannya. Dari hal tersebut, muncul sebuah *Game Design Document* (GDD) *game* Blockade *online*. Akan tetapi *game* ini belum memiliki versi digitalnya sehingga perlu dikembangkan lebih lanjut menjadi sebuah *game* digital.

Menilik dari GDD yang dimiliki oleh Sulistio Sanjaya (2022), dalam membuat *game* digital ada beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu ada aspek *gameplay* dan *non gameplay*. Aspek *non gameplay* ini contohnya *register*, *login*, *leaderboard* dan lain-lain. Walaupun sebuah *game* itu penting membuat aspek *gameplay*nya, tetapi tidak mungkin membuat *game* tanpa memperhatikan aspek *non gameplay*nya. Salah satu manfaat dengan adanya aspek *non gameplay* di *game* *Mobile Legends* seperti *leaderboard*, fitur ini digunakan sebagai penanda peringkat *player* dalam sebuah *game* dan untuk mengetahui posisi peringkat dirinya dengan *player* lain (Educa Studio, 2020). Melihat manfaat tersebut walaupun *game*

memiliki *gameplay* yang sudah jadi, tapi jika aspek *non gameplay*nya tidak ada. Maka permainannya tidak akan sempurna.

Berangkat dari hal tersebut, maka penulis berinisiatif untuk mengembangkan *game* *Blockade online* ini dengan membuat aspek *non gameplay* berdasarkan *Game Design Document* (GDD) yang telah ada dengan menggunakan *game engine* *Unity2D*.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang dijelaskan pada bagian latar belakang, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah pentingnya membuat aspek *non gameplay* *game* *Blockade online* bergenre strategi.

1.3. Batasan Masalah

1. Penelitian ini berfokus pada aspek *non gameplay* *game* *Blockade*.
2. Pembuatan aspek *non gameplay* *game* *Blockade online* bergenre strategi menggunakan *Game Design Document* yang terdapat pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sulistio Sanjaya (2022).

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat aspek *non gameplay* *game* *Blockade online* bergenre strategi yang terdiri atas fitur *Register*, *Login*, *Logout*, *Edit Akun*, *Leaderboard*, dan *Recent Play*.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah memberikan inovasi baru pada permainan *game* *Blockade online* dengan penambahan fitur *non gameplay* sehingga dapat meningkatkan daya tarik para *player* dalam memainkan *game* *Blockade online*.

1.6. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab I menjelaskan tentang gambaran penelitian secara umum. Pada bab ini akan menjelaskan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Bab II menjelaskan tinjauan pustaka dan landasan teori. Tinjauan pustaka merupakan penelitian yang pernah dilakukan dan dilengkapi informasi tentang hasilnya. Landasan teori berisi tentang teori-teori pendukung dalam pengembangan aspek *non gameplay game* Blockade.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab III menjelaskan tentang metodologi perancangan aspek *non gameplay game* Blockade yang akan digunakan dan alat serta bahan pendukung yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV menjelaskan tentang hasil dan pembahasan dalam pengembangan aspek *non gameplay game* Blockade. Mulai dari *hardware* dan *software* hingga hasil implementasi sistem dan hasil pengujian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V berisi kesimpulan dan saran, yang menjelaskan kesimpulan tentang hasil dari penelitian dan saran yang dapat digunakan untuk pengembangan lebih lanjut terkait penelitian ini.