

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Catur adalah permainan yang dimainkan oleh dua orang yang mensimulasikan perang antara dua kerajaan. Catur merupakan salah satu permainan yang paling populer di dunia. Menurut chess.com, sekitar 10 juta *game* catur di *download* melalui *play store* diseluruh dunia, baik untuk hobi atau hiburan, maupun bersaing secara kompetitif dalam kejuaraan. Catur adalah salah satu permainan papan yang tertua dan sering dimainkan dimanapun. Potongan permainan ditemukan di Rusia, Cina, India, Asia Tengah, Pakistan. India dipercaya sebagai asal mula catur dan dikenal sebagai 'Chaturanga' nama Sansakerta untuk formasi pertempuran yang disebut dalam Mahabarata, permainan ini berkembang di laut india pada abad ke-7 (Qualitiva, 2021).

Menurut (Mangunsong, 2017) Permainan catur adalah permainan strategi yang bisa meningkatkan kecerdasan manusia. Pada permainan ini strategi sangat diperlukan untuk digunakan menyerang dan bertahan agar dapat memenangkan pertandingan. Pada umumnya dalam memainkan permainan catur memerlukan sebuah papan, karena kecanggihan teknologi semakin pesat, *game catur* sudah dikembangkan secara digital di berbagai *platform* seperti pc, android dan ios. Catur juga memiliki berbagai varian dan keunikan *gameplay* yang bervariasi seperti *3D battle chess set series* yang mengembangkan permainan catur secara 3 dimensi serta *laser chess* yang mengkombinasikan *game* catur dan *shooter*.

Karena kurangnya variasi lain dari *game* catur, untuk meningkatkan kebutuhan pasar industri *game*, maka penulis berinisiatif untuk membuat sebuah *game* inovasi baru yang terinspirasi dari *game* catur yang dikombinasikan dengan *game bomberman*. *Game bomberman* memiliki mekanik *game* yang tidak dipunyai oleh catur. Mekanik ini akan menjadi *game* yang lebih modern dengan memasukkan beberapa elemen bomberman ke dalam *game* catur sehingga menjadi *game* yang baru.

Menurut Calelle, dalam membangun sebuah *game*, ada empat tahap yang harus dilakukan, yaitu *pre-production* yang merupakan sebuah upaya penentuan keinginan dan kebutuhan sebelum bertemu tim pengembang dalam menghasilkan *Game Design Document* (GDD), berfungsi untuk mengatur berbagai hal dalam proses pengembangan *game*. Setelah mendapatkan hasil *pre-production*, maka dilanjutkan ke tahap *production*, *testing* dan *post-production*.

Oleh karena itu penulis berinisiatif untuk membuat *game design document* (GDD) dengan menggabungkan 2 *game* yaitu catur dan bomberman yang diberi nama ChessBomb.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian diatas pada latar belakang, penulis mengidentifikasi sebuah masalah yang akan dijadikan bahan penelitian. Identifikasi masalah tersebut mengenai kebutuhan pasar industri *game* terutama pada *game* catur yang masih membutuhkan inovasi baru.

## **1.3 Batasan Masalah**

1. Pembuatan *game* pada penulisan ini hanya akan berfokus pada tahap *pre-production* dengan hasil sebuah GDD.
2. *Playtesting* GDD dilakukan pada responden yang menyukai *game* catur. Dipilih penyuka *game* catur karena, konsep *game* yang akan dibuat terinspirasi dari *game* catur.

## **1.4 Tujuan penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah menciptakan sebuah GDD *game* inovasi baru yang terinspirasi dari *game* catur dan *bomberman* yang memiliki unsur strategi, *balance*, dan disukai oleh penyuka *game* catur.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Pembuatan GDD *game* catur inovasi baru yang terinspirasi dari *game* catur dan *bomberman* ini memiliki manfaat yaitu:

1. *Game* inovasi baru yang terinspirasi dari *game* catur ini adalah sebagai pedoman dalam pembuatan *game*.
2. Memberikan inovasi baru terhadap perkembangan *game*.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Dalam penulisan skripsi ini, 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**

Bab II berisi tentang teori-teori pendukung dalam pembuatan GDD *game* inovasi baru yang terinspirasi dari *game* catur dan *bomberman*. Penjelasan akan disampaikan pada bagian tinjauan pustaka dan landasan teori.

### **BAB III : METODE PENELITIAN**

Memberikan penjelasan tentang prosedur terkait penelitian.

### **BAB IV : ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN**

Memberikan penjelasan tentang data hasil penelitian.

### **BAB V : PENUTUP KESIMPULAN**

Memberikan penjelasan tentang kesimpulan dan saran