

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Pada awal nya *game* ular tangga tradisional dimainkan oleh kalangan anak-anak atas alasan *game* yang mudah dimengerti dan hanya mengandalkan keberuntungan semata. *Game* ini terus berkembang dari zaman ke zaman hingga mencapai titik dimana *game* ini dapat dimainkan di media digital seperti pada masa sekarang. *Game* ular tangga yang dimainkan sekarang masih menggunakan peraturan lama yaitu ular dan tangga yang sudah disediakan dan menggunakan dadu sebagai penggerak dari pion agar mencapai titik 100. Permainan dengan aturan lama terlihat sedikit membosankan karena *game* jadi hanya terpaku oleh keberuntungan semata.

Dalam awal pembuatan *game* ular tangga baru yang memiliki strategi di dalam nya salah satu pengembang Muhammad ilham nur isra (2018) membuat beberapa tahap pengembangan yaitu *pre-production, production, testing dan post-production* untuk melihat apa saja sekiranya kebutuhan dan keinginan internal didalam *game* ular tangga bergenre strategi yang baru, dan di dapatkan hasil yaitu *playtester* dewasa antusias terhadap *game* ular tangga bergenre strategi. Hal ini berarti *game* ular tangga bergenre strategi ini cocok dan menarik dimainkan oleh orang dewasa. Namun terdapat satu masalah dimana didalam pengembangan *game* ular tangga bergenre strategi GDD awalnya hanya difokuskan kepada pembuatan *game* ular tangga yang berbasis *offline*. Sedangkan kebutuhan *game* jaman sekarang masyarakat lebih menyukai *game* berbasis *online* dikarenakan mudah diakses dan dapat dimainkan dimana saja. *Game* ular tangga bergenre strategi pun dilanjutkan pengembangannya oleh Somandaru Aji Cakrayudha (2019). Pengembangan dilanjutkan dengan mengubah GDD yang pada awalnya hanya dapat dimainkan secara *offline* menjadi *game* ular tangga bergenre strategi *online*. Berdasarkan hasinya penelitian *game* ular tangga bergenre strategi lebih diminati untuk dibuatkan secara *online*.

Pengembangan *game* ular tangga bergenre strategi berlanjut pada tahap pembuatan Construct 2 menggunakan *game engine* Construct 2 oleh Wahyu Firmansyah (2018) agar dapat diimplementasikan kedalam permainan digital. Pada tahap ini hasil *production* dan *testing* dari pengembangan *game* ular tangga bergenre strategi berhasil dibuat kedalam bentuk digital dan dapat dimainkan secara *offline*.

Dengan terciptanya *game* ular tangga bergenre strategi di digital platform maka pengembangan dilanjutkan dengan pengembangan *game* digital oleh Putra Nanda Kurniawan (2019) yang dapat dimainkan secara *online multiplayer* dengan Construct 2 serta pembuatan Photon dan Firebase sebagai *game backend service*. Dari penelitian ini didapati bahwa *game* ular tangga bergenre strategi dapat dikembangkan agar dapat dimainkan secara *online multiplayer* antar pc atau dekstop.

Dalam pengembangan *game* ular tangga bergenre strategi ini masih terlalu berfokus pada *gameplay*, aturan dan platform *game* sehingga membuat lupa pada hal yang tidak kalah penting yaitu grafis yang *aesthetics*. Didalam penelitian Putra Nanda Kurniawan (2019) sudah terdapat beberapa aset yang dibuat sementara agar *game* dapat dimainkan secara *digital*. Dan belum ada tindak lanjut dalam masalah aset dan grafis terutama masalah *aesthetics* sebuah aset dalam *game*.

Padaahal grafis termasuk salah satu element yang sangat berpengaruh dalam permainan *game* apapun. Bahkan salah satu CEO perusahaan *game* CRYTEK, yaitu Cervat Yerli telah mengklaim bahwa kualitas grafis mencakup 60% dari keseluruhan pengalaman bermain *game* yang akan didapatkan oleh *gamer (player)* (Santoso, 2013).

Berdasarkan permasalahan diatas *game* ular tangga bergenre strategi memiliki kekurangan yaitu tidak adanya grafis yang mana mencakup 60% dari *game* itu sendiri, masalah lainnya yaitu tidak adanya tema khusus yang membuat *game* ini lebih *aesthetics* oleh karena itu dalam *game* ular tangga bergenre strategi agar tetap menjadi sesuatu *game* yang lengkap dan memiliki ke *aesthetics*an maka akan dibuat kan tema yang sesuai dengan yang diinginkan oleh target user *game* ular tangga itu sendiri.

Oleh karena itu disini *game* ular tangga mencoba memadukan dengan sedikit permainan strategi yang tidak hanya menggunakan dadu sebagai penentu kemenangan namun juga menggunakan kartu dan point sebagai alat untuk mengatur strategi, *game* ini sementara disebut *game* ular tangga dengan genre strategi.

Dapat dilihat *game* ular tangga yang mana tidak hanya dapat dinikmati dalam permainan saja namun juga dapat dinikmati dalam bentuk *aestheticsnya*. *aesthetics* adalah segala aspek dalam *game* yang membuat *game* lebih menarik dalam segi keindahan dan kemenarikan sebuah *game* yang akan melengkapi *game* tersebut.

Berdasarkan gambaran dan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Pembuatan aset 2D grafis Game Ular Tangga Berggenre Strategi**”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian diatas pada latar belakang. Identifikasi masalah yang di dapat adalah melengkapi element *game* yaitu pembuatan tema dan kebutuhan *aesthetics* sebuah *game* berdasarkan keinginan player pada masa sekarang.

1.3. Batasan Masalah

1. Pembuatan tugas akhir ini hanya akan berfokus pada pembuatan aset 2D grafis inside the *game* ular tangga bergenre strategi. Yang dimaksud dengan inside the game pada skripsi ini adalah bagian yang berhubungan dengan *gameplay*. contoh pada permainan pubg *inside the game* meliputi pohon, mobil, pakaian dan lain-lain.
2. Aset hanya akan diujikan pada game engine unity.

1.4. Tujuan penelitian

1. Tujuan dari penelitian ini adalah pembuatan aset 2D grafis inside the *game* untuk *game* ular tangga bergenre strategi.
2. Aset 2D grafis dapat dimasukkan aplikasi unity tanpa *error*.

1.5. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang dibuat nantinya akan digunakan sebagai aset 2D grafis pada *game* ular tangga bergenre strategi.

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 Design Grafis *game* ular tangga bergenre strategi. Penjelasan akan disampaikan pada bagian tinjauan pustaka dan ladsan 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.