

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam sejarahnya, permainan ular tangga berasal dari negara India. Awalnya permainan ular tangga mengajarkan kepada anak-anak tentang kebaikan dan kejahatan. Ketika berhasil memanjat tangga menggambarkan kebaikan dan meluncur ke bawah ular digambarkan sebagai kejahatan (Bruning, 2018). Ular tangga menjadi salah satu *board game* terbaik sepanjang masa menurut Julianne Hilmes Bartlett (Bartlett, 2021), Permainan ular tangga sebenarnya lebih ditujukan kepada anak-anak karena murni menggunakan unsur keberuntungan (Brathwaite & Schreiber, 2009). Karenanya walaupun bisa dimainkan oleh semua kalangan, permainan ini cenderung banyak dimainkan oleh anak-anak karena tidak menggunakan strategi ketika memainkannya.

Maka dari itu, terdapat peluang inovasi dalam pengembangan *board game* ular tangga. Salah satunya dengan melakukan modifikasi dan penambahan unsur strategi sehingga permainan ular tangga bisa dimainkan oleh semua kalangan dan lebih cocok untuk dimainkan oleh orang dewasa (Isra', 2018). Penelitian awal yang dilakukan menghasilkan *Game Design Document (GDD)* dan *Software Requirement Specifications (SRS)* permainan ular tangga dengan genre strategi. Kemudian dilakukan pengembangan kembali yang menghasilkan *Game Design Document (GDD)* dan *Software Requirement Specifications (SRS)* baru dengan penambahan sistem *online* (Cakrayudha, 2019).

Hasil pengembangan *GDD* tersebut digunakan dalam perancangan *game* pertama yang menghasilkan *game* ular tangga genre strategi yang hanya bisa dimainkan oleh 1 perangkat (Firmansyah, 2018). Berlanjut dengan diterapkannya *online system* sehingga menghasilkan *game online multiplayer* yang dapat dimainkan bersama secara *online multiplayer* (Kurniawan, 2019). Kemudian pada pengembangan berikutnya menerapkan sistem *online multiplayer random room* (Wahuda, 2021). menghasilkan *game online multiplayer* yang dapat dimainkan

bersama secara *online* dalam sistem *multiplayer random room*. Dimana terdapat mode yang dapat dimainkan dengan maksimal 2, 3, atau 4 pemain dalam satu *room* secara *random*.

Meskipun sudah dilakukan pengembangan pada *game* ular tangga strategi tersebut, namun fitur yang tersedia masih terbatas pada permainan dengan sistem *random*. Dalam sistem *random*, pemain akan masuk kedalam *room* secara acak dan tidak bisa ditentukan. Sehingga ketika pemain ingin bermain dengan teman secara langsung, besar kemungkinan tidak bertemu dalam satu *room* yang sama. Padahal menurut Amanda Lenhart dalam survei yang dilakukannya, sebanyak 89% *gamer* bermain *game* dengan teman yg mereka kenal secara langsung, 54% *gamer* bermain dengan teman yg mereka kenal secara *online*, dan 52% *gamer* bermain dengan orang lain yang bukan temannya (Lenhart, 2015). Dengan data tersebut masih terdapat kekurangan dalam pengembangan *game* ular tangga genre strategi terakhir yang dikembangkan Afwa Bagas Wahuda karena masih terbatas hanya dalam mode permainan *online multiplayer random room*.

Melihat riwayat alur pengembangan *game* ular tangga strategi yang masih terbatas hanya pada mode permainan *random room*. Maka penulis memilih untuk melakukan pengembangan lebih lanjut *game* ular tangga strategi dengan menambahkan fitur pada sisi *room*, sehingga pemain bisa mengundang temannya agar bisa langsung masuk ke dalam *room* tersebut, fitur tersebut bisa disebut dengan istilah *party room* atau *custom room*. Serta pengembangan sistem *room* dengan menggunakan *Unity* sebagai *game engine* dan *Photon Engine* sebagai layanan *backend service*.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang ada pada bagian latar belakang, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah *game* ular tangga genre strategi saat ini hanya bisa dimainkan secara *online multiplayer* pada mode *random room*.

1.3. Batasan Masalah

1. Pengembangan *game* ular tangga genre strategi menggunakan *Game Design Document* dan *Software Requirement Specification* yang terdapat pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Muhammad Ilham Nur Isra (Isra', 2018)
2. Penelitian ini berfokus pada sisi *room*. Khususnya pengembangan *party room*.
3. Pada tahapan pengembangan game ini hanya sampai tahap *testing*.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk menambahkan fitur *party mode* pada *game* ular tangga yang telah dibuat.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang penulis lakukan adalah sebagai pengembangan dari inovasi sebelumnya pada *game* ular tangga genre strategi, agar *game* ini bisa dimainkan dengan banyak mode sehingga menarik banyak pemain untuk memainkannya.

1.6. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan memberikan gambaran umum tentang penelitian ini. Tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA

Bab landasan teori dan tinjauan pustaka menjelaskan penelitian dan teori pendukung yang dilakukan oleh orang atau lembaga lain yang terlibat dalam penelitian untuk mengimplementasikannya dalam sistem sebagai pelengkap. Tentang teori pendukung.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab III menjelaskan tentang metodologi yang digunakan dalam penelitian dan alat serta bahan pendukung yang digunakan dalam penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV berisi tentang desain dan hasil yg didapat dari semua penelitian, dilanjutkan dengan pengujian hasil implementasi sistem dan selanjutnya analisis sistem sesuai dengan desain yang terdapat pada bab sebelumnya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V berisi kesimpulan dari tugas akhir ini. menjelaskan kesimpulan tentang hasil penelitian ini dan memberikan saran yang dapat digunakan untuk mengembangkan penelitian ini lebih lanjut.