

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Ular tangga pada sejarahnya merupakan permainan yang berasal dari negara india dan spiritual hindu (Sianturi, 2021). Ular tangga merupakan salah satu permainan klasik yang dikategorikan sebagai *board game*. Permainan ular tangga memiliki mekanisme yang mudah dimengerti dan juga hanya mengandalkan keberuntungan pada jalannya permainan sehingga dapat dimainkan untuk semua kalangan. Mekanisme permainan ular tangga pada zaman sekarang sedikit tertinggal oleh *board game* lainnya karena permainan ini hanya mengandalkan keberuntungan daripada sisi strategi pada penerapannya.

Mekanisme strategi tambahan pada beberapa *board game* zaman sekarang memberikan peluang pada pengembangan *board game* lainnya tak terkecuali permainan ular tangga. Dimulai dengan *Muhammad Ilham Nur Isra'* (2018) yang mengembangkan dan mengimplementasikan sisi strategi pada permainan ular tangga yang kemudian menghasilkan *Game Desain Documen (GDD) game* ular tangga bergenre strategi. Setelah itu GDD *game* ular tangga dengan genre strategi dikembangkan kembali oleh *Somandaru Aji Cakrayudha* (2019) dengan menerapkan inovasi untuk memperluas jangkauan pemain dengan menambahkan versi online dan beberapa aspek tambahan didalamnya. Pengembangan GDD dilanjutkan kembali oleh *M Wenanda Panji Satria* (2021) yang menemukan potensi lebih untuk mengangkat sisi strategi dalam *game* dengan memasukkan konsep karakter pada *game* ular tangga bergenre strategi yang mempunyai kemampuan berbeda-beda. Karakter tersebut ditujukan sebagai pengganti peran pion pada konsep lama sehingga konsep ini dapat memperkaya strategi untuk memenangkan *game*.

Selain pengembangan *Game Desain Documen (GDD)*, *game* ular tangga bergenre strategi juga telah mengalami pengembangan dari beberapa aspek lainnya seperti pada pengembangan digitalisasi *offline* dan *online* yang dilakukan oleh *Wahyu Firmansyah* (2018) dan *Putra Nanda Kurniawan* (2019). Kemudian pada sisi pengembangan *asset* dikembangkan oleh *Wito Gusti Ando* (2020),

pengembangan ini sudah mencapai kelengkapan dan memenuhi kebutuhan *asset* pada *game* ular tangga bergenre strategi. Namun *asset* yang dikembangkan masih menggunakan dasar dari GDD yang dikembangkan oleh *Muhammad Ilham Nur Isra'* (2018) dan *Somandaru Aji Cakrayudha* (2019) sehingga pengembangan *asset* tersebut belum mendapatkan *asset* karakter yang konsepnya terdapat pada GDD yang dikembangkan oleh *M Wenanda Panji Satria* (2021).

Pengembangan konsep GDD *M Wenanda Panji Satria* (2021) berfokus pada penambahan karakter yang menggantikan peran pion. Pengembangan dari desain karakter tersebut membutuhkan konsep-konsep tambahan untuk memenuhi daya tarik pada desain yang akan dirancang. Pengembangan konsep desain karakter pengganti pion tersebut tak terlepas dari salah satu pembahasan utama mengenai desain karakter yang merupakan salah satu aspek yang menentukan daya tarik pada sebuah *game*. Menurut data pada studi yang dilakukan (Tian & Woo, 2019) mengumpulkan 52 *gamer* dengan pengalaman bermain dengan jangka waktu yang panjang. 65,38% responden mengatakan jika kemenarikan sebuah *game* ada karena adanya karakter yang menarik. Dengan kata lain jalannya cerita dan *gamplay* bukanlah satu-satunya kekuatan utama untuk menarik perhatian para *gamer*. Karakter dapat lebih mudah menarik perhatian para pemain dibanding dengan jalannya sebuah cerita dan permainan pada *game*.

Disisi lain pada *asset* yang dikembangkan oleh *Wito Gusti Ando* (2020), desain pion sudah dapat memenuhi perannya pada *game* ular tangga bergenre strategi akan tetapi desain tersebut masih belum dapat menciptakan daya tarik tersendiri pada pendesainannya. Daya tarik desain karakter dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menegaskan keunikannya melalui gerakan yang dilakukan oleh karakter tersebut dengan mengimplementasikannya kedalam bentuk animasi. Pada penelitian yang dilakukan (Sultana et al., 2013) yang meneliti tentang kepercayaan atau daya tarik karakter dengan menggunakan prinsip animasi dan prinsip akting, bahwa sebuah animasi harus memiliki keunikan, pergerakan, reaksi dan merepresentasikan bentuk akting agar dapat dikembangkan menjadi karakter yang dapat dipercaya/dibayangkan. Penggabungan prinsip tersebut dimaksudkan agar

animasi dapat menjembatani animator dalam kesenjangan antara menggambar dan menghidupkan sebuah karakter.

Berdasarkan kedua permasalahan diatas, desain karakter dan animasi merupakan salah satu aspek yang menentukan daya tarik sebuah *game*, sehingga penerapan desain karakter pada pion di *game* ular tangga bergenre strategi tidak bisa sembarangan untuk menerapkannya. Oleh karena itu dengan menerapkan konsep yang unik dan cocok dengan kemampuan yang dimilikinya, sebuah karakter dapat terkesan menjadi hidup dan menambah kepercayaan atau daya tarik bagi calon pemain pada *game* ular tangga bergenre strategi. Melihat hal tersebut penulis memilih untuk melakukan pengembangan lebih lanjut dengan melakukan pendesainan karakter serta menganimasikan kemampuan-kemampuan dan gerak yang dimilikinya sehingga diharapkan karakter yang dibuat dapat diimplementasikan dan dapat menjadi pengganti pion pada *game* ular tangga bergenre strategi.

Nantinya terdapat 6 karakter yang dibuat berdasarkan survey yang sudah dilakukan pada GDD *M Wenanda Panji Satria* (2021) yang diantaranya adalah karakter bernama Atom, Glacier, Elliner, Kapten Kidd, Sir Hook dan Jesse.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada penjelasan latar belakang, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah belum adanya *assets* desain pion berbasis karakter dan animasi karakter pada *game* ular tangga bergenre strategi.

1.3. Batasan Masalah

1. Pengembangan karakter pada *game* ular tangga genre strategi menggunakan *Game Design Document* (GDD) yang terdapat pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh *M Wenanda Panji Satria* (2021).
2. Pembuatan skripsi ini hanya berfokus pada pembuatan desain pion berbasis karakter dan animasi untuk karakter.
3. Hasil animasi karakter hanya diujikan dengan menggunakan *unity*.

1.4.Tujuan penelitian

1. Menghasilkan desain pion berbasis karakter dan menganimasikan gerakan serta kemampuannya.
2. Animasi karakter dapat dimasukkan software unity tanpa mengalami error.

1.5.Manfaat Penelitian

3. Hasil dari desain dan penganimasian karakter dapat digunakan sebagai *asset* untuk *game* ular tangga bergenre strategi.
4. Sebagai pedoman dalam pembuatan *sound effect* dari karakter yang telah dibuat.

1.6.Sistematika Penulisan

Pada penulisan skripsi ini, penulis membaginya dalam beberapa bab untuk mempermudah penyusunannya. Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I :PENDAHULUAN

Bab ini 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 ini berisi mengenai teori-teori pendukung dalam pembuatan desain karakter, animasi karakter dan juga metode yang digunakan sebagai alur jalannya penelitian. Penjelasan ini akan disampaikan pada bagian tinjauan pustaka dan landasan teori.

BAB III : METODE DAN PERANCANGAN PENELITIAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai prosedur yang akan dilakukan dengan menerapkan metode penelitian yang digunakan pada alur pembuatan desain karakter, animasi dan proses input animasi pada *game* ular tangga bergenre strategi.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjelaskan mengenai hasil dan pembahasan dalam pembuatan desain dan animasi karakter.

BAB V : PENUTUP KESIMPULAN

Bab ini akan berisi penjelasan kesimpulan dan saran yang akan disampaikan penulis berdasar hasil dari penelitian yang telah dilakukan.