

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

*Game online* mejadi salah satu fenomena yang tak terlepas dari dampak kemajuan dibidang industri *game*. *Game online* sangat diminati oleh *gamer* dari berbagai kalangan. Menurut survey yang dilakukan oleh Datareportal, pengguna internet yang bermain vidio *game online* pada tahun 2020 mencapai 3,5 miliar orang dari seluruh dunia (Dateprotal, 2021). Melihat hal itu tersebut banyak perusahaan *game* melakukan inovasi dan pembuatan *game online* dengan berbagai genre dan jenis untuk menarik minat para *gamer*. Dari sekian banyak genre *game online* ada 10 genre yang paling diminati, diantaranya *Action Games*, *Sport Games*, *First Person Shooter (FPP)*, *Games Strategy*, dan lain-lain (Research, 2020).

*Game* strategi merupakan salah satu *game* dengan genre yang paling diminati oleh para *gamer*. Dari sekian banyak jenis *game* strategi, *game* strategi *board game* merupakan salah satu contoh *game online* strategi yang mendapat minat cukup banyak dikalangan para *gamer*, salah satu contoh *board game online* yang paling sukses ialah *Clash Royale*, *game Clash Royale* diciptakan oleh perusahaan SUPERCELL pada tahun 2016. Hingga tahun 2022 *game Clash Royale* telah dimainkan lebih dari 100 juta orang dan mendapat ulasan yang cukup baik dari para pemainnya (*Goggle Play Store*, 2022). Besarnya minat para *gamer* terhadap *game Clash Royale* membuat *game* ini menjadi salah satu *game* yang diikuti sertakan pada ajang lomba *Asian Games* tahun 2018 dibidang olahraga *eSport* (Adam Rumansyah, 2018).

Melihat perkembangan *board game* strategi *online*, perusahaan *game* terus berlomba-lomba menciptakan *game* yang mencoba masuk ke pasar *game* ini. Melihat peluang itu penelitian ini dibuat untuk mencoba membuat *game* sejenis yaitu *board game* strategi *online* bernama *Blockade* yang terinspirasi dari *board game* strategi blokus dengan menggunakan komponen utama papan *board* dan pion berbentuk tetris (Kompasiana, 2021).

Namun demikian sebuah *game* strategi *board game* yang bagus perlu memiliki 3 aspek utama yaitu strategi yang menjadi kunci utama permainan, *game balance*, serta memiliki unsur *fun* ketika dimainkan. Agar *game* ini nantinya benar-benar memenuhi syarat itu maka harus didesain sebaik-baiknya. Dan nantinya hasil design itu perlu dibuat *Game Design Document* (GDD) sebagai dokumen untuk membantu para *game developer* untuk membuat *game* versi digitalnya.

Oleh karena itu penelitian ini akan mendesain dan membuat *Game Design Document* (GDD) *game blockade online* dengan genre strategi.

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian yang dijelaskan pada bagian latar belakang, penulis mengidentifikasi sebuah masalah yang akan di jadikan bahan penelitian skripsi. Identifikasi tersebut mengenai kebutuhan pasar diindustri *game* terutama *board game* dengan genre strategi yang masih membutuhkan inovasi *game-game* baru.

### **1.3. Batasan Masalah**

Pembuatan *game* dalam skripsi ini akan berfokus pada tahap perancangan *game* dengan hasil rancangan yaitu sebuah GDD pembuatan *game online* Blockade dengan genre strategi. Penelitian ini tidak meliputi pembuatan *game online* blockade bergenre strategi

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari pembuatan GDD *game* Blockade *online* dengan genre strategi dalam menunjang penulisan skripsi ini adalah membuat sebuah GDD *game* blockade *online* bergenre strategi yang mencakup 3 aspek utama yaitu strategi, *balance* dan *fun*.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Pembuatan GDD *game online* Blockade dengan genre strategi memiliki manfaat yaitu:

1. Berguna sebagai pedoman dalam pembuatan *game* blockade *online* dengan genre strategi dalam bentuk digital.

2. Memberikan inovasi baru terhadap perkembangan *game board online* bergenre strategi.

### **1.6. Sistematika Penulisan**

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 DAN LANDASAN TEORI**

Pada bab II berisi tentang teori – teori pendukung dalam pembuatan GDD *game Online* blokus bergenre strategi. Penjelasan akan disampaikan pada bagian tinjauan pustaka dan ladasan teori.

## **BAB III METODOLOGI**

Pada bab III akan dijelaskan mengenai metodologi pembuatan GDD *game Online* blokus bergenre strategi. Mulai dari proses-proses yang dilakukan sebelum pembuatan GDD sampai ketahap penyempurnaan *game design document* akan dijelaskan pada bab ini.

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab IV akan dijelaskan mengenai hasil dan pembahasan dalam pembuatan GDD *game Online* blokus bergnere strategi. Mulai dari hasil Software Requirement Specifications hingga hasil dari analisa data dari *playtesting* pada GDD akan dijelaskan pada bab ini.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Berisi kesimpulan dan saran yang ingin disampaikan penulis berdasar hasil skripsi yang telah dilakukan.

