

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Catur adalah permainan papan yang dimainkan antara dua pemain yang mensimulasikan perang antara dua kerajaan. Catur merupakan salah satu permainan paling populer di dunia. Jutaan orang memainkannya baik untuk sarana rekreasi maupun kompetitif. Catur juga merupakan permainan strategi berbasis giliran tanpa informasi tersembunyi. Karena alasan ini, unsur keberuntungan hampir tidak ada dalam permainan [5]. Strategi adalah daya tarik yang sangat kuat untuk pemain [1]. Faktanya, itulah yang membuat permainan catur merupakan salah satu board game yang paling dikenal. Seperti yang dikutip oleh *Raph Koster*, kita bermain game dan menikmati prosesnya karena kita berusaha menguasai pola dalam game-nya. Saat menguasai pola, pemain juga akan ikut senang [1].

Bomberman adalah seri jangka panjang yang dibuat oleh *Hudson Soft*, pengembang dan penerbit perangkat lunak Jepang yang sudah tidak ada lagi. Secara tradisional, *Bomberman* cenderung terdiri dari dua mode gameplay utama: mode pemain tunggal dan mode pertempuran. mode Pertempuranlah yang membuat *Bomberman* terkenal [2]. Awalnya muncul di Nintendo, *Bomberman* telah tampil di lebih dari 70 game lanjutan dan *spin-off* sejak saat itu, dan di hampir setiap *platform* yang bisa dibayangkan [3].

Dalam penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Riyantama [6] yang berinisiatif membuat sebuah permainan inovasi baru dengan menggabungkan dua permainan yaitu catur dan bomberman. Dengan menambahkan elemen yang ada pada permainan bomberman yaitu dinding dan bom ke dalam permainan catur. Inovasi tersebut akan membuat variasi baru ke dalam permainan catur yang ada saat ini. Namun penelitian tersebut hanya sebatas GDD (*Game Design Document*) dan SRS (*Software Requirement Specifications*).

Terdapat empat tahap dalam mengembangkan sebuah *game* yaitu *pre-production*, *production*, *testing*, dan *post-production* [1]. GDD dan SRS yang telah dibuat oleh Riyantama [6] pada penelitian sebelumnya merupakan tahap *pre-production*.

Oleh karena itu penulis berinisiatif untuk melanjutkan pengembangan permainan ChessBomb dengan menjadikan GDD dan SRS yang telah dibuat pada penelitian sebelumnya sebagai fondasi dalam pembuatan permainan digital menggunakan Flutter. Flutter merupakan *framework open-source* besutan Google yang dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi iOS, Android, *Desktop*, serta *Web* hanya dengan menggunakan satu *codebase*.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang dijelaskan pada bagian latar belakang, maka dapat diambil permasalahan bahwa pada penelitian sebelumnya hanya menghasilkan GDD dan SRS namun belum masuk ke tahap *production* dan *testing*.

1.3. Batasan Masalah

1. Pengembangan permainan ini menggunakan GDD dan SRS yang terdapat pada penelitian yang dilakukan oleh Riyantama [6].
2. Penelitian ini hanya berfokus pada *gameplay* permainan (tidak kepada *user interface*).
3. Penelitian ini berfokus pada pengembangan permainan di *platform* Android dan iOS.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat permainan digital berdasarkan GDD dan SRS permainan ChessBomb dengan menggunakan Flutter.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah memberikan pemain pengalaman baru dalam bermain catur digital.

1.6. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang gambaran penelitian secara umum yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tinjauan pustaka dan teori-teori pendukung yang digunakan sebagai dasar dalam penelitian ini yaitu penjelasan mengenai permainan yang dirancang, dan segala sesuatu yang berhubungan dengan penelitian ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi penjelasan tentang metode perancangan permainan yang digunakan dalam penelitian agar dapat diimplementasikan ke dalam sistem.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai hasil yang diperoleh dari penelitian dan dilakukan pengujian terhadap hasil implementasi sistem.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan.