

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Gim atau permainan video menjadi salah satu bidang industri terbesar di dunia dengan Indonesia sebagai salah satu negara pengguna terbanyak di dunia. Bahkan, pada Januari 2022, pengguna internet yang bermain gim di Indonesia mencapai 94,5 persen dari usia 16-64 tahun (Dihni, 2022). Menurut Newzoo, pangsa pasar terbesar pada industri gim adalah perangkat *mobile* dengan nilai 52 persen dan pendapatan mencapai sekitar 1.340 triliun rupiah pada tahun 2021 (Maulida, 2022). Salah satu kategori gim yang diminati adalah strategi, dengan beberapa gim terkenal seperti *Plant vs. Zombies™*, *Clash of Clans*, *Lords Mobile: Tower Defense*, dan *Clash Royale* (Google Play, 2022).

Melihat potensi pasar tersebut, Sulistio Sanjaya (Sanjaya, 2022) merancang sebuah gim platform seluler bernama *Blockade online* dengan kategori gim strategi yang berbentuk sebuah *Game Design Document* (GDD). Gim ini dimainkan oleh dua pemain pada sebuah papan dengan masing-masing 16 buah blok berbentuk tetris untuk digerakkan. Setiap pemain memiliki waktu 3 menit untuk setiap permainannya. Tujuannya adalah membuat pemain lawan tidak bisa lagi memasukkan blok ke papan yang tersedia. Namun, rancangan ini belum mencapai hasil dari pembuatan GDD, sehingga perlu dilakukan pengembangan ke tahap selanjutnya.

Untuk mengembangkan gim *Blockade* ke tahap selanjutnya, diperlukan pembuatan versi digitalnya. Namun, membuat gim digital *online* tidak mudah karena beberapa hal yang harus diperhatikan, seperti mekanisme permainan, infrastruktur server, dan pemrograman jaringan. Selain itu, desain platform seluler juga dapat menjadi tantangan karena ukuran layar yang beragam dan metode input yang berbeda dari platform lainnya (Franceschini, 2021). Karena itu, penulis memulai dengan membuat gim *offline* terlebih dahulu sebagai langkah awal. Dengan cara ini, diharapkan dapat meminimalisir kesalahan atau *bug* saat mengembangkan gim *online* di kemudian hari.

Maka pada tahapan ini penulis akan membuat gim Blockade menjadi gim digital versi *offline* berdasarkan GDD yang telah dibuat oleh Sulistio Sanjaya menggunakan *game engine* Unity 2D (Sanjaya, 2022). Dengan demikian, pembuatan gim digital versi *offline* ini akan menjadi langkah awal untuk mengembangkan gim *online* yang lebih kompleks di masa depan. Dengan adanya gim ini, diharapkan dapat memberikan alternatif permainan strategi yang baru dan menarik bagi para penggemar gim di Indonesia.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, permasalahan utama yang dihadapi dalam pengembangan gim Blockade saat ini adalah bagaimana membuat versi digital gim Blockade dalam bentuk *offline*.

1.3. Batasan Masalah

Berikut adalah beberapa poin batasan masalah pada pembuatan versi *offline* gim Blockade:

1. Penelitian ini akan berfokus pada pengembangan gim Blockade versi *offline* dan tidak membahas pengembangan gim *online* agar penelitian dapat lebih terarah dan efektif.
2. Gim Blockade yang dikembangkan hanya dapat dimainkan pada perangkat mobile dengan sistem operasi Android versi 8.1 atau lebih baru, dikarenakan menurut survei Statcounter GlobalStats yang diambil pada bulan April 2023, versi Android terendah yang masih banyak digunakan saat ini adalah versi 8.1, mencakup sekitar 4,69% dari total pengguna yang tercatat (Statcounter, 2023a).
3. Penelitian ini akan berfokus pada *gameplay* permainan dan tidak membahas mengenai desain tampilan atau *user interface*.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan gim Blockade menjadi gim digital versi *offline* berdasarkan GDD yang telah dibuat oleh Sulistio Sanjaya, yang diharapkan dapat memberikan alternatif permainan strategi yang baru dan menarik bagi para penggemar gim di Indonesia.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat gim Blockade versi *offline* yang dapat dimainkan oleh para penggemar gim di Indonesia.
2. Memberikan inovasi baru pada gim kategori strategi.
3. Menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang terkait dengan pengembangan gim strategi.

1.6. Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Bab I menjelaskan gambaran umum penelitian. Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, identifikasi masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Bab II berisi tinjauan pustaka dan landasan teori. Tinjauan pustaka adalah pencarian yang dilakukan oleh orang atau lembaga lain yang telah dilengkapi dengan informasi terkait hasil. Landasan teori meliputi penjelasan konsep teori-teori terkait pengembangan gim dan game engine yang digunakan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab III menjelaskan tentang metodologi yang akan digunakan dalam penelitian serta teknologi yang digunakan dalam pembuatan gim.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV berisi tentang perancangan dan hasil yang diperoleh dari seluruh penelitian kemudian hasil implementasi sistem diuji dan selanjutnya sistem dianalisis sesuai dengan rancangan yang telah disampaikan pada bab-bab sebelumnya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V berisi kesimpulan dari skripsi ini. Jelaskan kesimpulan yang diambil dari hasil penelitian ini serta saran yang dapat digunakan untuk mengembangkan penelitian ini lebih lanjut.