

BAB I.

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Industri *board game* Indonesia mengalami perkembangan pesat sejak tahun 2015. Kemajuan dalam pengembangan *board game* di Indonesia dimulai pada tahun 2015 dengan diperkenalkannya “*Board Game Challenge 2015*”, yang menghasilkan lima *board game* teratas untuk pencetakan massal. Selain itu, Asosiasi Penggiat Industri *board game* Indonesia (APIBGI) juga dibentuk sebagai wadah bagi industri *board game* dan kegiatan-kegiatan terkait *board game*. Fenomena ini menunjukkan bahwa industri *board game* terus berkembang dan menawarkan peluang bisnis di masa depan. *board game* sendiri memiliki banyak penggemar, dengan penjualan *board game* yang semakin meningkat dan kafe *board game* yang menjamur akibat pandemi virus (Wibowo ICA & SA Agustin, 2023).

Board game juga identik dengan *game* bergenre *strategy*. Genre *game strategy* adalah salah satu genre *game* yang menekankan pada pemikiran dan perencanaan yang baik untuk mencapai kemenangan. Pemain harus merencanakan serangkaian aksi terhadap musuh atau lawan dan berusaha untuk melemahkan lawan seefisien dan secepat mungkin (Sanjaya AL et al., 2015). Salah satu sub-genre dari *game* genre *strategy* diantaranya adalah *Turn-Based Strategy* (TBS). *Turn-Based Strategy* adalah *game strategy* di mana pemain menunggu giliran saat bermain, seperti catur dan *board game* modern lainnya (Tanian JC et al., 2021). Perbedaan antara *game strategy* biasa dengan *game Turn-Based Strategy* (TBS) adalah pada penggunaan *system turn/giliran*. Salah satu contoh *game Turn-Based Strategy* adalah catur.

Menurut Sejarah, catur dapat di klasifikasikan sebagai *Game of War* (Permainan Perang) dimana terjadi konflik antara dua pemain dengan masing masing pasukan yang memiliki kekuatan setara, dan tidak ada keuntungan dari sisi manapun. Para pemain tidak memiliki bantuan apapun selain *strategy*, kemampuan, dan penalaran mereka

sendiri. Kemenangan biasanya akan jatuh kepada orang yang kemampuan imajinasi strategisnya lebih tajam, pergerakan pasukan lebih terampil, dan juga kemampuan memprediksi posisi lebih bagus (H. J. R. MURRAY, 1913).

Banyak perusahaan *game* kini mengembangkan versi digital dari *board game* klasik dengan mengubah dan menambahkan elemen seperti aturan permainan dan gaya permainan. Salah satu perusahaan yang mengembangkan *board game* klasik menjadi *game* digital yaitu Dragonest Games yang bekerja sama dengan Drodostudio membuat *game* catur digital dengan gaya yang unik. Dengan adanya inovasi pada *board game* catur tersebut, Dragonest *game* dan Drodostudio akhirnya menciptakan *game* catur digital inovatif yang diberi nama Auto Chess. Hingga tahun 2024 *game* Auto Chess telah dimainkan lebih dari 1 juta orang dengan rating *game* 4,2 dan mendapatkan banyak ulasan positif pada Google Playstore (Google Playstore, n.d.).

Melihat perkembangan *Board game strategy* digital, banyak perusahaan *game* berlomba mengembangkan inovasi baru untuk memasuki pasar industri *game*. Dengan adanya peluang tersebut, penulis bertujuan membuat inovasi pada *game* yang sejenis yaitu *chaos chess* yang terinspirasi dari *game* catur. Namun demikian, untuk membuat *game chaos chess* digital, diperlukan sebuah *Game design document* (GDD) terlebih dahulu. Dari hasil GDD tersebut nantinya akan digunakan untuk membantu *developer game* dalam tahap pengembangan *game chaos chess* digital dengan genre *strategy*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, penulis merumuskan sebuah permasalahan yang akan dijadikan sebagai bahan penelitian skripsi, rumusan permasalahan tersebut berkaitan dengan bagaimana menciptakan peluang didalam pasar industri *board game* dengan genre *strategy* dengan membuat inovasi *game* baru.

1.3. Batasan Masalah

Tugas akhir ini hanya berfokus di tahap *design (pre-production)* yang menghasilkan *Game Design Document*. Hasil GDD yang sudah dirancang dapat menjadi acuan bagi para *game developer* dalam proses mengembangkan *game chaos chess* ini. Tugas akhir ini tidak termasuk pembuatan *game digital chaos chess* dengan genre *strategy*.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan penelitian ini adalah dapat mengembangkan sebuah *Game Design Document (GDD) game chaos chess* digital yang bergenre strategi.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat yang dapat diambil dari mengembangkan GDD *Board game* catur digital *chaos chess* yang bergenre *strategy* diantaranya:

1. Hasil penelitian yang berupa GDD dapat dijadikan acuan atau pedoman bagi *game developer* dalam mengembangkan *Board game* catur digital *chaos chess* yang bergenre *strategy*.
2. Dapat memberikan inovasi baru terhadap perkembangan *Board game* digital dengan genre *strategy*.

1.6. Sistematika Penulisan

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

1.6.1. Bab I

Bab I ini berisi tentang gambaran skripsi secara umum. Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

1.6.2. Bab II

Pada Bab II ini berisi tentang teori-teori pendukung dalam mengembangkan GDD *game* catur digital inovasi baru yaitu *Chaos Chess* bergenre *strategy*. Penjelasan akan disampaikan pada bagian Tinjauan Pustaka dan Dasar Teori.

1.6.3. Bab III

Pada Bab III ini akan menjelaskan mengenai metode mengembangkan GDD *game* catur digital *chaos chess* bergenre *strategy*. Mulai dari proses-proses yang dilakukan sebelum pembuatan GDD sampai ke tahap penyempurnaan *game design document* akan dijelaskan pada bab ini.

1.6.4. Bab IV

Pada Bab IV ini akan menjelaskan mengenai hasil dan pembahasan dalam pembuatan GDD *game* catur digital *chaos chess* bergenre *strategy*. Mulai dari *Software Requirement Spesification* hingga hasil dari Analisa data dari *playtesting* pada GDD akan dijelaskan pada bab ini.

1.6.5. Bab V

Pada Bab V ini akan berisi kesimpulan dan saran yang ingin disampaikan penulis berdasarkan hasil skripsi yang telah dilakukan.