

Bab I

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Dari sekian banyak genre dalam video *games*, strategi merupakan salah satu genre, yang cukup banyak diminati oleh para pemain di seluruh dunia. Genre strategi terus populer selama beberapa tahun, dan ini bisa menjadi genre dengan pendapatan terbesar jika tren ini terus berlanjut. Sekitar seperempat dari seluruh pendapatan *game* seluler di Asia dan Eropa berasal dari *game* strategi (Curry, 2024). Kepopuleran genre strategi, tidak terlepas dari daya tarik serta mekanisme yang menantang bagi para pemain.

Elemen-elemen yang terdapat pada *game* strategi, dapat menentukan akhir dari permainan, atau menjadi model interaksi dari setiap pemain untuk menentukan aksinya. Mengutip pernyataan Andrew (Andrew & Ernest, 2003) bahwa, kemenangan permainan ditentukan oleh kemampuan perencanaan dan berpikir yang mahir dari pemain. *Game* genre strategi menantang pemain untuk mencapai kemenangan melalui perencanaan, dan secara khusus melewati sekumpulan perencanaan tindakan yang diambil terhadap satu atau lebih lawan (Adams, 2013). Begitu juga dengan Lindsay Grace (Grace, 2005), yang mengatakan bahwa permainan strategi menghibur melalui penalaran dan pemecahan masalah.

Game designer senior, Mark H. Walker, mengkategorikan video *game* genre strategi menjadi dua subgenre. Melalui situs *Gamespy*, Mark H. Walker (Mark H, 2002) mengkategorikan video *game* genre strategi berdasarkan apakah mereka menawarkan *gameplay* strategi waktu nyata yang berkelanjutan (*RTS*), atau fase terpisah dari strategi berbasis giliran (*TBS*). Berfokus kepada subgenre *TBS*, dimana para pemain yang ada hanya dapat menjalankan aksinya saat giliran mereka berlangsung. Sesudah itu, pemain tersebut harus menunggu pemain lainnya menyelesaikan giliran mereka, baru setelahnya, pemain tersebut dapat bermain kembali. Biasanya, semua aksi yang pemain lakukan pada gilirannya, akan langsung memunculkan dampak dari aksi yang dilakukan. Maka dari itu, sistem ini memaksa pemain untuk berpikir cepat, responsif, mengambil langkah secara efektif dan efisien, serta harus mampu melihat kemungkinan-kemungkinan yang akan terjadi pada giliran selanjutnya.

Meski begitu, *game-game* dengan subgenre *TBS* tidak pernah kehabisan peminatnya. Hal ini terbukti ketika *Baldur's Gate 3* (Larian Studios, 2023) memenangkan banyak penghargaan termasuk “Game Terbaik Tahun Ini” (The Game Award, 2023). Begitu juga dengan *game* legendaris berjudul *Final Fantasy* (Square Enix, 1987) yang mana masih terus dibuat seri terbarunya hingga saat ini, serta beberapa nama besar seperti *Sid Meier Civilization VI* (Firaxis Games, 2016) dan *Divinity: Original Sin 2* (Larian Studios, 2017) yang memiliki popularitas dan penjualan yang tinggi.

Demikian juga dengan *game* yang bergenre *battle-card strategy*. Genre ini juga, menggunakan sistem *TBS*, dan biasanya memiliki durasi bermain yang cepat. Hal ini dikarenakan durasi pada tiap gilirannya cenderung singkat, dan juga mekanisme penentuan pemenang yang biasanya menggunakan *health point* atau “nyawa” yang dimiliki tiap pemain juga tidak terlalu besar, sehingga para pemain harus membuat strategi yang jitu pada setiap gilirannya untuk dapat menjatuhkan lawan dengan cepat ataupun bertahan dari serangan lawan. Salah satu *game* yang paling populer dari genre ini adalah *Yu-Gi-Oh! Duel Links* (Konami, 2016), yang diadaptasi dari sebuah *anime* dengan judul *Yu-Gi-Oh!* (Kazuki Takahashi, 1996), yang komunitasnya sangat besar meliputi hampir di seluruh dunia. Lalu, ada *Hearthstone* (Blizzard Entertainment, 2014) yang memberikan nuansa baru bagi *game* bergenre *battle-card strategy*. Menggunakan elemen-elemen dasar serta karakter pada seri *game Warcraft* (Blizzard Entertainment, 1994), menjadikan *Hearthstone* sebuah pengalaman menarik bagi para pecinta *Warcraft*, para pemain *battle-card game*, maupun pemain pada umumnya.

Di sisi lain, salah satu genre video *game* yang cukup erat kaitannya dengan genre strategi, yaitu genre perang, juga tak ingin ketinggalan soal popularitas. *Game* perang menghadirkan berbagai pertarungan, pertempuran, dan konflik militer, dimana pemain dibuat untuk mensimulasikan dunia peperangan, strategi, komando, taktik tempur, dan banyak lagi. *Counter-Strike 2* (Valve, 2012) merupakan salah satu *game* perang yang sangat terkenal dan memiliki banyak pemain aktif dari seluruh dunia. *Game* perang juga memiliki tema yang beragam. Contohnya seperti *Call of Duty* (Infinity Ward, 2003) yang mengambil tema peperangan pada Perang Dunia 2, lalu ada *Halo 3* (Bungie, 2007) yang mengambil latar waktu peradaban manusia ke-26.

Sudah jelas, industri video *games* telah menjadi suatu industri yang barangkali tidak akan pernah ada akhirnya, serta akan terus menjadi “mesin pencetak uang”, baik dalam bentuk keuntungan langsung maupun dalam bentuk valuasi perusahaan. Melalui laman BussinessofApps yang berjudul “Statistik Pendapatan dan Penggunaan Game Strategi” (2024), menunjukkan, *Game* strategi menghasilkan \$16,3 miliar pada tahun 2022, menjadikannya genre paling menguntungkan kedua setelah *game role-playing*. Dan juga, Pendapatan *game* strategi pada tahun 2022 jauh lebih tinggi dibandingkan tingkat sebelum pandemi, tumbuh dari \$11,7 miliar pada tahun 2019 menjadi \$16,3 miliar pada tahun lalu. Tidak ketinggalan dengan *Baldur's Gate 3* (Larian Studios, 2023) yang baru-baru ini mencatatkan keuntungan yang teramat sangat besar. Chris Cocks selaku *CEO* Hasbro yang memiliki hak atas merek dagang *Dungeons & Dragons* mengungkapkan seberapa besar kesuksesan komersial *Baldur's Gate 3*, karena berhasil meningkatkan pendapatan digital seluruh perusahaan sebesar 40% selama Q3 tahun ini. Sedangkan untuk angka penjualan *Baldur's Gate 3* sendiri masih belum jelas, karena mengumpulkan data penjualan untuk rilisan *Steam* dan *PlayStation* dari *game* tersebut terbukti rumit. Saat ini yang harus kita lakukan hanyalah memperkirakan, namun bahkan pihak yang paling tidak bermurah hati pun bisa membanggakan angka-angka yang mengesankan (TheGamer, 2023).

Hearthstone juga telah membuktikan dirinya dapat bersaing dengan *game* genre lain ataupun dengan genre yang serupa. Hal ini terbukti ketika pada tahun yang sama sejak perilisannya, *Hearthstone* mampu menarik minat lebih dari 20 juta pemain di seluruh dunia (Gamespot, 2014). Hingga puncaknya pada November 2018, *Hearthstone* mencatatkan lebih dari 100 juta pemain serta 20 juta pemain aktif pada tahun 2020 (Chalk, 2018). Kegemilangan *Hearthstone* tidak sampai disitu, Pada tahun 2015, Blizzard selaku *publisher* mengumumkan bahwa *Hearthstone* menghasilkan \$20 juta, dan pada Juli 2019, menghasilkan pendapatan tahunan sebesar \$600 juta di seluruh dunia. Bahkan, majalah *Forbes* menganugerahkan *Hearthstone* sebagai "Game Kartu Digital Terbaik" tahun 2013, dan "Game Seluler/Perangkat Genggam Terbaik" versi The Game Awards, 2014.

Dengan semua bentuk keuntungan ataupun popularitas dari *game-game* dengan genre strategi, dirasa cukup menginspirasi penulis untuk membuat *prototype* sebuah *game* bergenre *battle-card* strategi yang menggunakan sistem *turn-based*, dan juga memiliki unsur-unsur perang didalamnya. Pengkajian ini dilakukan guna menguji konsep permainan

sebelum pengembangan secara penuh dimulai, dimana *prototype* memungkinkan pengembang untuk mengidentifikasi kelemahan dan potensi perbaikan serta menekankan pentingnya mendengarkan tanggapan pengguna selama tahap pengembangan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan yang ada yaitu belum ada dan populernya *game* dengan genre *TBS battle-card strategy* yang memiliki elemen peperangan serta tokoh-tokoh sejarah dunia di dalamnya.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Pembuatan tugas akhir ini berfokus pada pembuatan perancangan *game turn-based strategy* dengan membuahakan rancangan berupa *prototype* sebuah *game* strategi *battle-card* Parabellum yang menggunakan sistem *turn-based*.
2. Penelitian ini hanya membahas mengenai perancangan *game* dalam bentuk *paper prototype* dan tidak meliputi pembuatan *game online* Parabellum.
3. Target pemain pada penelitian ini adalah orang yang terbiasa atau pernah bermain *game* dengan genre *strategy*.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menciptakan sebuah *Game Design Documentation* (GDD) *game TBS battle-card Parabellum* yang memiliki nilai historis di dalamnya.
2. Menguji aspek strategi pada *game TBS battle-card Parabellum*, sehingga layak disebut sebagai *game* strategi.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Memberikan inovasi dan nuansa baru dalam dunia *game battle-card*.
2. Menjadi pedoman dalam pembuatan *game* strategi *battle-card* dalam bentuk digital.

1.6. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang dirangkum menjadi lima bab sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan mengenai tinjauan pustaka dan landasan teori yang digunakan sebagai acuan oleh penulis dalam melakukan penelitian dan juga sebagai pemecah masalah dari segala sesuatu yang berkaitan dengan topik penelitian ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai rancangan yang dibuat agar dapat diimplementasikan menjadi *game strategi* yang sesuai dengan harapan dan mengacu pada teori-teori penunjang yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai hasil yang telah diperoleh dari seluruh proses penelitian, serta dilakukan pengujian terhadap hasil implementasi perancangan. Selain itu, pada bab ini juga dilakukan analisa pada sistem agar sesuai dengan teori dan perancangan yang telah dijelaskan pada bab-bab sebelumnya.

BAB V KESIMPULAN

Bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.

