

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ular tangga adalah salah satu permainan papan klasik yang dimainkan 2 orang atau lebih. Ular dan tangga, awalnya dikenal sebagai *Moksha Patam*, adalah permainan papan kuno India untuk dua pemain atau lebih yang sekarang dianggap sebagai permainan klasik di seluruh dunia. Ular dan Tangga merupakan permainan anak-anak klasik sepanjang masa, salah satu yang paling populer di dunia (Arneson, 2019). Sebagai salah satu *board game* terkenal, permainan Ular Tangga yang pada awalnya merupakan permainan yang dimainkan menggunakan pion sebagai penanda dari pemain yang memainkannya.

Pada saat ini, banyak perusahaan game mulai mengembangkan *board game* klasik dengan merubah aturan permainan, cara bermain, dan unsur-unsur lain pada game yang dibuat dengan versi *digital*-nya. Salah satu perusahaan yang pernah mengembangkan *board game* klasik yaitu *Line Games* bekerjasama dengan *NetMarble* telah menciptakan sebuah *game monopoly* dengan penambahan unsur strategi didalamnya. Dengan adanya modernisasi pada *game monopoly*, perusahaan ini akhirnya menciptakan *game monopoly* versi modern dengan nama *Line Let's Get Rich* (Indihome, 2021). Selanjutnya perusahaan yang pernah mengembangkan *board game* klasik yaitu *Tencent Games* yang telah mengembangkan *board game* klasik catur bernama *Chess Rush*. Dengan mengubah versi dari permainan tersebut yang menjadi versi digital, dan juga mengubah konsep permainan catur yaitu menambahkan kompleksitas dari sisi strategi dengan merubah dan memperbarui aturan permainannya (Al Firdaus, 2019).

Melihat perkembangan *game* tersebut, potensi yang sama juga dapat diaplikasikan pada *game* ular tangga. Pada dasarnya permainan ular tangga merupakan permainan yang menggunakan unsur murni keberuntungan didalamnya. Ular tangga merupakan sebuah *game* yang menggunakan unsur murni keberuntungan, *game* yang murni menggunakan keberuntungan seperti ular tangga, dalam memainkannya memiliki peristiwa – peristiwa yang tidak tertebak (BRATHWAITE & SCHREIBER, 2009). Dikarenakan permainan ular tangga menggunakan unsur murni keberuntungan untuk memainkannya maka salah satu perubahan tersebut mengacu pada penambahan unsur

strategi didalamnya, sehingga penambahan unsur strategi ke dalam permainan tersebut akan membuat permainan menjadi lebih menarik dan lebih cocok untuk dimainkan oleh orang dewasa. Dengan adanya *game* strategi, *player* akan dituntut untuk menggunakan akal pikiran *player* untuk dapat memainkan permainan dengan cara yang terbaik untuk dapat melawan *player* lain (Roberts, Arth, & Bush, 1959).

Salah satu inovasi untuk membuat game ular tangga dengan unsur strategi pernah dilakukan oleh *Muhammad Ilham Nur Isra'* (2018) yang kemudian menghasilkan *Game Design Document (GDD)* Ular Tangga dengan genre Strategi. Dalam penelitiannya, permainan ular tangga dikombinasikan dengan jual beli kartu dengan menggunakan poin untuk sarana jual beli kartu tersebut dan pemasangan ular atau tangga di *board* yang masih kosong.

Selanjutnya, *GDD* Ular Tangga dengan genre Strategi dikembangkan lebih lanjut oleh *Somandaru Aji Cakrayudha* (2019) dengan menambahkan versi online di dalamnya. Tidak hanya itu saja dalam penelitiannya, permainan ular tangga dengan genre strategi versi online juga memperbaiki poin yang terlihat diubah menjadi tertutup sehingga lawan dapat memperkirakan poin *player* untuk menentukan langkah *player* selanjutnya. Begitu pula memperbaiki penggunaan tangga yang hanya terkena *player* sendiri dan ular yang hanya berlaku untuk lawan, sehingga aturan ini dapat mengurangi tantangan yang dihadapkan kepada *player*.

Melihat hal tersebut penelitian yang dilakukan oleh *Muhammad Ilham Nur Isra'* (2018) dan *Somandaru Aji Cakrayudha* (2019) game ular tangga mengalami pembaruan dengan penambahan elemen baru seperti kartu dan poin serta merubah ke versi online.

Meskipun pengembangan *game* ular tangga dapat terwujud, namun dalam unsur strategi masih ada hal yang dapat dikembangkan lebih lanjut. Salah satu yang dapat dikembangkan lebih lanjut dari segi unsur strategi adalah penambahan karakter dan skill karakter yang dapat mengembangkan unsur strategi dalam permainan ular tangga.

Pada beberapa game strategi seperti *Chess Rush*, dan *Dota 2* memiliki mekanisme game yang menggunakan karakter. Beberapa karakter juga memiliki kemampuan atau disebut skill. Setiap skill memiliki kelebihan dan kelemahan yang berbeda yang menyebabkan cara menggunakan skillnya juga berbeda. Oleh karena itu dengan adanya skill, pemain akan dipaksa untuk dapat menggunakan akal pikiran pemain untuk dapat memainkan sebuah game dengan cara terbaik. sehingga pemain akan dapat menemukan strategi terbaik yang dapat memenangkan sebuah game.

Sebagai contoh dalam *Dota 2* terdapat lebih dari 100 karakter dan di setiap Karakter mempunyai 4 atau lebih skill yang berbeda aktif maupun pasif (Muhammad, 2020). Setiap karakter tersebut di bagi menjadi 3 karakteristik yaitu *strength*, *agility*, dan *intelligent*. Setiap karakteristik tersebut dimainkan dengan cara yang berbeda seperti, karakter *strength* pada umumnya memiliki *HP*/nyawa yang lebih banyak, biasa dimainkan didepan untuk melindungi teman ataupun untuk mempertahankan markas dalam 1 team. Selanjutnya untuk karakter *agility* yang memiliki *damage* lebih tinggi serta *attack speed* yang cepat, biasanya dalam 1 tim yang paling banyak membunuh musuh yaitu karakter *agility* ini dan dapat membantu team untuk memenangkan sebuah game. Setelah itu, karakter *intelligence* karakter ini dapat disebut karakter dengan kemampuan *magic* yang memiliki jumlah *mana* dan *skillset* yang sangat kuat, biasanya ini dijadikan karakter *support*/membantu dalam 1 tim seperti mengisi nyawa, membawa *item-item* yang dibutuhkan dalam 1 team (Hutagaol, 2018). Oleh sebab itu, pemain akan dituntut menyusun formasi yang efektif dari setiap karakteristik dan dapat membantu team untuk memenangkan sebuah game.

Selanjutnya, dalam *Chess Rush* strategi yang digunakan permainan ini terletak pada manajemen hero yang dipakai, mengingat tiap pemain hanya bisa menggunakan 10 *hero*. Dengan batasan seperti ini, pemain ditantang untuk bisa menciptakan formasi *combo* paling optimal dengan 10 slot ini (Al Firdaus, 2019). Permainan ini berfokus pada kemampuan bertahan tiap pemain dalam menghadapi serangan musuh. Dalam menghadapi serangan musuh, pemain akan dituntut untuk menyusun berbagai formasi dari setiap karakter untuk mendapatkan strategi *combo* yang baik. Sehingga, pemain akan memikirkan strategi untuk Menyusun karakter yang dapat menghasilkan *combo* dari setiap efek yang dihasilkan dari formasi karakter yang dibangun untuk memenangkan game dengan strategi terbaik.

Melihat game tersebut, maka potensi yang sama juga dapat diaplikasikan pada *game* ular tangga pada rancangan sebelumnya. Dalam permainan ular tangga sebagai penanda untuk memainkannya disebut pion, jika pion tersebut diberi skill maka akan menambah sisi strategi dalam permainan ini.

Namun demikian, rancangan *GDD* dalam penelitian sebelumnya masih belum mengembangkan unsur strategi yang berfokus pada pembuatan karakter dan skill karakter yang dapat mengedepankan unsur strategi. Oleh karna itu, penelitian ini akan mengembangkan *GDD* sebelumnya dengan menambah karakter dan skill dari karakter tersebut yang dapat menambah unsur strategi pada *game* ular tangga.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang dijelaskan pada bagian latar belakang, penulis mengidentifikasi sebuah masalah yang akan dijadikan sebagai bahan penulisan skripsi. Identifikasi masalah tersebut mengenai pengembangan *game* ular tangga yang masih dapat dikembangkan lebih lanjut dalam unsur strategi yang dibuat oleh pengembang *game* ular tangga sebelumnya.

1.3 Batasan Masalah

Pembuatan tugas akhir akan berfokus pada tahap pre-production dengan hasil sebuah *GDD*. perancangan *game* dengan hasil rancangan yaitu sebuah *GDD* yang dapat dijadikan sebagai acuan untuk pembuatan karakter dan skill karakter dengan mengembangkan unsur strategi dari *game* ini.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah dapat mengembangkan sebuah *GDD game* ular tangga *genre* Strategi yang berfokus pada Pembuatan Karakter dan skill karakter yang dapat menambah unsur strategi didalamnya.

1.5 Manfaat

Manfaat dari penelitian ini adalah dapat memberikan inovasi baru pada *game* ular tangga sehingga dapat mengembangkan unsur strategi didalamnya. Dan dapat memberikan pedoman dalam pembuatan versi *digitalnya*.

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I Pendahuluan

Pada bab 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 penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori

Pada bab ini berisi tentang teori – teori pendukung dalam pembuatan karakter dan skill karakter untuk mengembangkan *GDD* dalam *game* ular tangga dengan *genre* strategi. Penjelasan akan disampaikan pada bagian tinjauan pustaka dan ladasan teori.

BAB III Metodologi

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai metodologi pembuatan karakter dan skill karakter untuk mengembangkan *GDD* dalam *game* ular tangga dengan *genre* 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 ini akan dijelaskan mengenai hasil dan pembahasan dalam pembuatan *GDD game* ular tangga 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

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran yang ingin disampaikan penulis berdasar hasil skripsi yang telah dilakukan.

