

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini, *video game* berada pada masa kejayaannya. *Video Game* bisa disebut sebagai salah satu sarana baru, dimana sarana ini sangat efektif dan menyenangkan untuk mengisi waktu senggang, mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa sekalipun. Dikarenakan *video game* ini sangat menghibur dan menyenangkan, *video game* selalu dibuat semenarik mungkin untuk mencuri hati para pemainnya. *Video Game* sendiri awalnya ada mulai tahun 1948, adalah sebuah *game analog* pertama diluncurkan, yang bentuknya mirip seperti pengendali *remote control* miniatur mobil atau pesawat. Lalu, *video game* mulai merambah dunia perangkat mesin *arcade* dengan menambahkan unsur *graphic* sederhana didalamnya. Seiring berjalannya waktu, *video game* mulai merambah ke perangkat komputer (PC) dengan salah satu judul terkenalnya adalah Pacman. Pacman adalah salah satu judul *video game* yang melahirkan video-video game lainnya di perangkat komputer, *Mario Bros.* salah satunya.

Tidak hanya di PC, *video game* makin berkembang dan meluncur di *handheld*, dengan tujuan bisa dimainkan dimana saja, tanpa harus duduk di depan layar komputer. *Video Game* di *handheld* tadinya hanya berupa sebuah mesin yang hanya khusus untuk 1 jenis *game* saja. Perkembangan jaman ke jaman membawa lahirnya ponsel, dan *video game* ditanamkan didalamnya, salah satunya yang paling klasik adalah *Snake* di ponsel monokrom merk *Nokia*. Seiring dengan perjalanan revolusi dari ponsel, *video game* mulai berkembang dari segi grafiknya dari monokrom menjadi *full color*. Seiring dengan munculnya jenis ponsel baru - *Smartphone*, grafik dari sebuah *video game* juga mengalami peningkatan cukup signifikan. Selain *smartphone*, kini mulai bermunculan berbagai macam jenis tablet, dimana dalam perangkat tablet itu, banyak sekali terdapat *video game*.

Tapi, *video game* di perangkat *handheld* pastinya akan mengalami keterbatasan dalam hal grafik, spesifikasi, *gameplay* hingga *total size file* dari *video*

game itu sendiri. Tidak hanya itu, jika *video game* dimainkan di perangkat *handheld* (misalnya *smartphone* atau *tablet*), yang paling berpengaruh adalah resolusi dari layar dengan gambar yang terbatas. Kedua adalah dari segi pengendalian dalam *game* nya sendiri, dikarenakan pada *smartphone* dan *tablet*, jarang memiliki sarana *output* berupa *joystick* atau sarana lainnya untuk memudahkan bermain *video game*.

Popularitas *game* pada *personal computer* dengan sudut pandang orang pertama atau yang biasa disebut dengan *First Person*, sangat populer dikalangan para *gamers*. Merujuk pada artikel yang ditulis di www.gameranx.com dengan judul “Top 15 PC game 2013” *game* seperti *Metro : Last Light* , *Rise of The Triad*, *Crysis 3* dan *game* seri *horror* *Amnesia* merupakan *game-game* yang mengambil sudut pandang orang pertama atau *first person*.

Dari segi *genre*, banyak sekali jenis *genre* yang ditawarkan dalam *video game*, mulai dari *genre action*, *adventure*, *puzzle*, hingga simulasi. *Game* yang cukup populer pada tahun 2013 adalah *game* yang mengambil tema *survival horror*. Menurut daftar *Top Rated Game Last 12 Month* pada www.gameranx.com dua *game* bertemakan *survival horror* yaitu *Outlast* dan *Amnesia : Machine for Pigs* menduduki peringkat ke-3 dan ke-5. Selain *game-game* tersebut, ada juga *game-game* lain yang mengangkat tema *survival horror* yang sudah beredar yaitu, *Slender : The Eight Pages*, *Resident Evil*, *Penumbra* dan *Dreadout*. *Game-game* tersebut tidak hanya menawarkan suasana seram saja, tapi juga menawarkan jalan cerita yang menarik kepada pemainnya.

Melihat dari kesuksesan kepopuleran dari *game* dengan tema *Survivor-Horror* yang beredar di pasaran, maka dalam penulisan skripsi ini bertujuan untuk membuat sebuah *game* 3D dengan tema *Survivor-Horror*, menggunakan sudut pandang orang pertama atau *First Person*. Judul dari *game* yang akan dibuat akan mengambil judul "*The Sight*". *Game* ini menawarkan *environment* akan membawa pengalaman menyeramkan saat memainkan *game* ini, selain itu *game* ini akan fokus pada *storyline* yang terstruktur dengan baik dan dalam, *gameplay* yang menyenangkan, dan karakter yang menarik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, adapun beberapa masalah yang dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana pemain dapat merasakan suasana yang menyeramkan melalui tampilan dan *gameplay*.
2. Bagaimana pemain dapat tertarik dengan *game* yang dirancang.
3. Perangkat atau *platform* apa yang akan digunakan untuk dapat memainkan game ini.

1.3 Ruang Lingkup

Berikut adalah cakupan dalam pembuatan *game "The Sight"* :

- Menggunakan *game engine Unity 3D*
- Menggunakan *Google SketchUp 8* untuk perancangan *environment* dan bangunan
- Perancangan *Map* dan *Objectives*
- Menggunakan pemrograman *JavaScript*.
- Hanya dapat dijalankan di *platform PC*
- Pembuatan *storyline, world, items, objects* dan *gameplay*
- Perancangan *User Interface*
- Perancangan efek suara, gambar dan pencahayaan
- Perancangan *environment* yang mendukung.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk membuat sebuah game *Survivor-Horror* berjudul "*The Sight*", yang menawarkan suasana seram dalam permainan melalui *environment* pada *game world* dan jalan cerita., *Game* ini dapat dioperasikan menggunakan PC. Tujuan lainnya adalah agar *game* dengan *genre survival-horror* bisa semakin berkembang di kemudian hari.

Manfaat dari pembuatan game ini adalah :

- Memberikan kesempatan kepada pemain untuk merasakan suasana seram dalam bermain game.
- Sebagai sarana pengisi waktu senggang untuk pemain, terutama untuk seorang *core gamer*
- Mengajak *player* untuk menjelajahi *gameworld* dan menyelesaikan setiap tugas yang diberikan , yang nantinya akan membawa pemain kepada cerita yang ingin disampaikan melalui *game* ini.

1.5 Metodologi

Penulisan skripsi ini menggunakan metode metode analisis dan perancangan sebagai berikut :

1. Metode Analisis

Metode analisis yang dilakukan dalam perancangan skripsi ini adalah sebagai berikut :

- Melakukan analisa terhadap jawaban-jawaban dari kuesioner yang disebarakan kepada responden, sebagai bahan pertimbangan untuk membuat *game*
- Melakukan analisa terhadap *game-game* sejenis, yaitu game dengan tema *survival horror*, sebagai bahan referensi dan perbandingan dalam perancangan dan pembuatan *game* ini.

2. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam pembuatan *game* adalah perancangan *storyboard*, sistem, *environment*, karakter dan *object*, *gameplay*, serta perancangan jalan cerita.

3. Evaluasi

Melakukan evaluasi terhadap *game* yang dibuat untuk mengetahui apakah *game* yang dibuat sudah sesuai dengan rancangan dan analisa.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pembaca dalam memahami skripsi ini, maka skripsi ini dibagi kedalam kelompok pembahasan menjadi beberapa bab dan subbab yang akan dijelaskan secara rinci pada masing-masing bab. Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah :

1. Bab 1 : Pendahuluan

Bab ini membahas tentang latar belakang pembuatan *game*, cakupan dari *game* yang akan dibuat, tujuan dan manfaat, metode penelitian yang digunakan dan sistematika penulisan.

2. Bab 2 : Tinjauan Pustaka

Bab ini membahas tentang teori – teori yang mendasari dibuatnya skripsi ini, yang dibagi menjadi teori yang berkaitan dengan *interactive multimedia*, teori yang berkaitan dengan tema penelitian dan hasil penelitian atau produk sebelumnya.

3. Bab 3 : Metodologi

Bab ini berupa pembahasan metode yang digunakan dalam pembuatan dan pengembangan *game* yang dibuat. Hasil metodologi pada bab ini berupa hasil analisa dan perancangan.

4. Bab 4 : Implementasi dan Pembahasan

Pada Bab ini, hasil dan pembahasan berisi tahapan uji coba, komentar, evaluasi terhadap hasil rancangan aplikasi, yang telah dibuat dalam Bab 3. Di dalam bab ini, diskusi atau analisis deskriptif kuantitatif dan atau kualitatif dihubungkan dengan konsep, pendekatan, dan proses perancangan yang telah dilakukan dalam Bab 3.

Data ditampilkan dalam bentuk grafik, tabel, dan gambar, dilanjutkan dengan penyajian hasil yang sesuai dengan bahasan.

5. Bab 5 : Kesimpulan dan Saran

Pada Bab ini akan diberikan simpulan berdasarkan hasil analisis dan proses perancangan aplikasi dan saran yang bermanfaat untuk pengguna atau pengembang dalam hal pengembangan aplikasi lebih lanjut.