BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Games atau permainan tentunya sudah tidak asing lagi terdengar. Banyak game yang dapat dimainkan oleh berbagai kalangan masyarakat baik dengan personal computer (PC) maupun mobile menggunakan ponsel. Jenis game yang dapat dimainkan pun juga sangat beragam. Mulai dari petualangan, strategi, horror, fighting dan lainnya. Dilansir dari DataReportal, di Indonesia sendiri pada tahun 2021 hampir 85.4% pemain bermain game setiap minggunya menggunakan ponsel atau PC. Developer game pun sekarang mulai berlomba-lomba untuk membuat game dengan genre berbeda tiap tahunnya, dari indie developer hingga developer skala tinggi seperti, Santa Monica, NaughtyDogs, Capcom dll.

Sebuah game merupakan hasil dari ekspresi kreatif dari seorang pembuat game yang memiliki unsur hiburan, dapat dimainkan dan memiliki tujuan akhir, mempunyai unsur tantangan dan memiliki konflik antara pemain dengan musuh. (Sholehan & Prehanto, 2020). Beberapa manfaat atau dampak positif bermain game adalah meningkatkan pola pikir, meningkatkan kemampuan berbahasa asing, mengurangi stress, melatih ketangkasan dan melatih kesabaran.

Game 3D merupakan game dengan grafis yang baik dalam penggambaran secara realita. Akan tetapi, game 3D meminta spesifikasi komputer yang lumayan tinggi agar tampilan 3D game tersebut ditampilkan secara sempurna. Game juga masih dibagi lagi berdasarkan atas tujuan pembuatan seperti adventure game, casual, action game, horror game dan serious game (Sholehan & Prehanto, 2020). Aliran atau genre adalah kategori dari sebuah game berdasarkan tantangan, terlepas dari latar dari game tersebut (Mustofa et al., 2019). video game bertema horror memiliki kekuatan teror untuk mengejutkan, mengerikan, dan, mungkin yang paling mengganggu (Patel, 2019). Di dalam horror game masih dibagi lagi menjadi beberapa jenis game lagi, salah satunya adalah survival horror game yang mengharuskan pemain untuk bertahan hidup terhadap serangan musuh yang

PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA

menghampiri. Komponen penting di dalam game horror seperti suara, tetapi suara saja tidak memberikan dampak besar dan harus dikombinasikan dengan area yang belum dieksplore oleh player itu sendiri, dengan terlalu banyak suara yang membuat pemain ketakutan juga akan memberikan kesan berlebihan di dalam game, jadi harus ada keseimbangan lainnya antara level game dan suara (Wöhrman, 2018).

Ada cukup banyak tools atau software yang bisa digunakan untuk membuat sebuah game. Mulai dari software yang sudah menyediakan template sehingga tidak membutuhkan kemampuan programming yang tinggi hingga software yang membutuhkan kemampuan programming sebagai modal dasarnya. Kelemahan dari software yang hanya menyediakan template ialah kurang fleksibel sehingga seorang pembuat game kurang bisa mengembangkan game yang akan dibuat (Sholehan & Prehanto, 2020). Di antaranya, software pembuat game penulis memilih menggunakan Unity 3D sebagai software yang digunakan untuk membuat game survival horror game. Dengan gameplay first person perspective yang dipilih karena game yang menggunakan mode perspective ini sangat diminati akhir-akhir ini. Dilansir dari Steam, website jual beli game terbesar di dunia, game dengan gameplay first person dimainkan sebanyak 427.979 orang di dunia.

Berdasarkan hal yang sudah dibahas sebelumnya, penulis akan membangun sebuah aplikasi game berjudul "Perancangan Survival Horror Game Out Of Sight Menggunakan Unity engine" dengan metode MDLC (media development life cycle), yang bertujuan untuk mengembangkan dalam pembuatan game dan memperkaya game buatan dalam negeri dengan tema Zombie *apocalypse*.

Game Out of Sight adalah sebuah FPP-puzzle game yang terinspirasi dari game Layer of Fear dan Resident Evil series. Dalam permainan ini player harus menyelesaikan misteri dari mana dan mengapa zombie *apocalypse* ini terjadi, dan menyelesaikan teka-teki yang ada dalam sebuah ruangan agar dapat mencapai ruangan selanjutnya. Game ini memiliki beberapa fitur antara lain berjalan, berinteraksi dengan objek, dan menembak. Player bergerak menggunakan tombol keyboard lalu berinteraksi dengan objek menggunakan mouse. Player akan dihadapkan dengan sebuah teka-teki pada suatu ruangan salah satunya adalah

PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA

mencari clue nomor untuk membuka pintu dengan kombinasi nomor untuk dapat membuka pintu ruangan selanjutnya. Player dituntut untuk menyelesaikan misi yang beragam di dalam game, seperti mencari object tertentu, menyelesaikan teka - teki, mencapai garis akhir dan mengalahkan beberapa musuh yang menghampiri para player.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi rumusan masalah yaitu di Indonesia sendiri pada tahun 2021 hampir 85.4% pemain bermain game setiap minggunya menggunakan ponsel atau PC.

1.3 PERTANYAAN PENELITIAN

Berikut adalah pertanyaan penelitian terkait latar belakang penelitian:

1. Bagaimana merancang game horror Out Of Sight menggunakan Unity *engine*?
2. Bagaimana proses penerapan metode *media development life cycle* dalam penelitian ini?

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Merancang *game* survival horror Out Of Sight menggunakan Unity *engine* dengan proses penerapa model MDLC.

1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN

1. Pemain mendapatkan pengalaman baru dengan *game* yang dibuat, dan tambahan fitur slow motion pada *game* Out Of Sight yang biasanya tidak ada di *game* yang lain, dan adanya *puzzle* di dalam game yang meningkatkan pola pikir pemain.
2. Mengetahui proses penerapan metode *Media Development Life Cycle* dalam perancangan *game* ini.

PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA