

1. Pendahuluan

1.1 Latar belakang

Budaya merupakan suatu kebiasaan yang mengandung nilai – nilai penting dan fundamental yang diwariskan dari generasi ke generasi. Warisan tersebut harus dijaga agar tidak luntur atau hilang sehingga dapat dipelajari dan dilestarikan oleh generasi berikutnya. Budaya secara umum dapat dibagi menjadi dua macam yaitu budaya daerah dan budaya nasional. Budaya daerah adalah suatu kebiasaan dalam wilayah atau daerah tertentu yang diwariskan secara turun temurun oleh generasi terdahulu pada generasi berikutnya di daerah tersebut.

Budaya daerah ini muncul saat penduduk suatu daerah telah memiliki pola pikir dan kehidupan sosial yang sama sehingga itu menjadi suatu kebiasaan yang membedakan mereka dengan penduduk– penduduk yang lain. Budaya daerah sendiri mulai terlihat berkembang di Indonesia pada zaman kerajaan– kerajaan terdahulu. Sedangkan budaya nasional adalah gabungan dari budaya daerah yang ada di negara tersebut.

Itu dimaksudkan budaya daerah yang mengalami asimilasi dan akulturasi dengan daerah lain di suatu Negara akan terus tumbuh dan berkembang menjadi kebiasaan-kebiasaan dari Negara tersebut. Contohnya Pancasila sebagai dasar negara, Bahasa Indonesia dan Lagu Kebangsaan yang dicetuskan dalam Sumpah Pemuda 12 Oktober 1928. [1]

Negara Indonesia merupakan negara yang kaya akan kebudayaannya seperti rumah adat, pakaian adat, tarian, alat musik, lagu daerah, makanan khas, pusaka daerah, tempat bersejarah, legenda, sage dan mitos. Negara Indonesia terkenal juga dengan budaya mitos yang beredar, seperti mitos hantu, mitos tentang suatu benda pusaka yang memiliki kekuatan, dan juga mitos tentang tempat – tempat bersejarah.

Seperti contoh mitos tentang benda pusaka yang memiliki fungsi tertentu sebagai sumber kekuatan untuk melindungi seseorang dari suatu bencana. Dan ada pula mitos tentang suatu tempat bersejarah yang mana di tempat tersebut berpenghuni selain manusia dan terdapat kekuatan luar biasa. Mitos-mitos tersebut sudah ada sejak dahulu pada zaman nenek moyang.

Namun, sebagian masyarakat modern merasa malu untuk mengakui kebudayaan mitos Indonesia seperti karakter hantu - hantu asli Indonesia, benda – benda pusaka, tempat – tempat bersejarah yang berkesan mistis dan masih banyak lagi. Padahal, pada beberapa budaya mitos tersebut terdapat nilai-nilai positif yang dapat dijadikan sebagai pelajaran, antara lain:

- Mengetahui fungsi dari suatu benda pusaka asli Indonesia seperti keris
- Menjaga kebersihan dan kenyamanan tempat-tempat bersejarah yang terkesan mistis dengan tidak mencorat coret tembok tempat tersebut
- Menjaga tutur kata & perilaku kita terhadap lingkungan sekitar, karena

- banyak dari kita yang bertutur kata tidak sopan di beberapa tempat umum.
- Menjaga tradisi leluhur kita yang sudah ada sejak dahulu kala & menjadi aset budaya bangsa Indonesia yang tidak ternilai harga oleh uang.
 - Lebih bertakwa & berserah diri kepada Tuhan, karena segala sesuatu yang ada di muka Bumi ini adalah ciptaan Tuhan semata.
- Maka dari itu budaya mitos tersebut ingin dikenalkan kembali melalui pembuatan *game* horror dengan *genre adventure* .

1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka didapatkan rumusan masalah seperti di bawah ini :

- a. Apa saja mitos - mitos yang ada di Indonesia?
- b. Bagaimana cara mengenalkan kembali budaya mitos tersebut?

1.3 Batasan masalah

Berikut ini merupakan batasan masalah dari Proyek Akhir yang kami buat :

- a. Mitos – mitos yang diperkenalkan antara lain 4 karakter hantu dan 15 benda – benda pusaka/mistis asli di Indonesia
- b. *Game* menggunakan latar tempat di kota Bandung yaitu Rumah Sakit (Bandung *Medical Center*), Museum Pos, dan Taman Hutan Ir. H. Juanda (Goa Jepang – Belanda) .
- c. *Game adventure* 2D yang hanya dapat diakses secara *offline*.
- d. *Platform game* yang akan dibangun hanya berbasis dekstop.
- e. *Game* bersifat umum dengan range umur diatas 10 tahun.

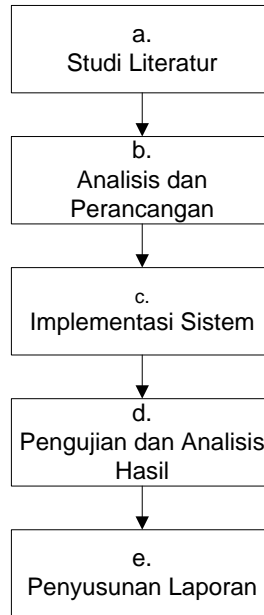
1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan *game* ini adalah sebagai berikut :

- a. Mengetahui karakter hantu dan pusaka asli di Indonesia.
- b. Mengenalkan mitos – mitos yang ada pada karakter hantu dan pusaka asli Indonesia tersebut lewat *game*.

1.5 Metodologi penyelesaian masalah

Secara sistematis langkah-langkah dalam pengembangan Proyek Akhir dijadikan dalam bentuk diagram alir seperti gambar berikut :



Gambar 1. 1 Metodologi penyelesaian masalah

a. Studi Literatur

Tahap yang akan dilakukan yaitu mencari tinjauan pustaka yang mendukung pengerjaan Proyek Akhir, seperti mencari konsep dasar menggunakan *game engine* yaitu Unity yang berbasis 2D serta mencari dan mempelajari bahasa pemrograman C# yang merupakan bahasa dasar yang digunakan oleh Unity.

b. Analisis dan Perancangan

Proses awal adalah dengan mengumpulkan atau membuat asset yang akan dimasukkan kedalam *game*. Lalu akan melakukan pembuatan karakter yang akan menjadi tokoh utama dalam *game*.

c. Implementasi Sistem

Pada tahap ini akan dilakukan memasukkan asset dan karakter ke dalam *game engine* dan serta memasukkan *script* yang akan membuat *game* berjalan sesuai yang dikehendaki.

d. Pengujian dan Analisis Hasil

Pada tahap ini akan dilakukan *testing* atau pengecekan kembali terhadap *game* yang telah dibuat. Dilakukan pengecekan *error* secara bertahap sehingga tidak lagi didapatkan *error* terhadap *game*. Lalu akan di analisis parameter ujinya sebagai acuan apakah *game* berhasil dibuat dengan sempurna. Dari analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa *game* dapat dijalankan dengan baik.

e. Penyusunan Laporan

Menurut analisis dan hasil pengujian *game*, semua proses tersebut akan didokumentasikan dalam bentuk laporan yang terstruktur. Di dalam laporan

terdapat tahap proses pembuatan *game* dan produk *game* itu sendiri.

1.6 Pembagian tugas anggota

Adapun pembagian tugas selama pengerjaan Proyek Akhir ini adalah sebagai berikut:

a. Andre Hendriano

Peran : *Game Programmer*

Tanggung Jawab:

- Melakukan coding fungsionalitas utama pada *game*.
- Membuat perancangan antar muka *game*.
- Membuat class diagram.
- Melakukan *testing*

b. Kurnia Bintoro

Peran : *Game Designer / Developer*

Tanggung Jawab:

- Melakukan coding pada menu utama.
- Membuat poster dan video.
- Membuat content utama (*assets, story*) yang ada pada *game*.
- Melakukan *testing*

c. Pratiwi Citra Safitri

Peran : *Game Contents / Analyst*

Tanggung Jawab:

- Melakukan perancangan kebutuhan game (*kuisisioner testing, use case diagram*).
- Membuat content utama (*items*) yang ada pada *game*.
- Membuat dokumentasi (*buku, manual book, dan jurnal*).
- Melakukan *testing*