

1. Pendahuluan

1.1 Latar belakang

Industri Kreatif dapat diartikan sebagai jenis industri yang masing-masing memiliki keterkaitan dalam proses pengeksploitasian ide atau kekayaan intelektual menjadi nilai ekonomi tinggi^[1]. Industri Kreatif juga dikenal dengan nama lain Industri Budaya atau juga Ekonomi Kreatif. Dari tahun ke tahun, perkembangan Industri Kreatif di Indonesia sangat pesat sehingga saat ini Industri kreatif juga menjadi faktor pertumbuhan ekonomi di Indonesia. Hal ini dilihat dari sisi nilai Produk Domestik Bruto bahwa Industri Kreatif Indonesia memberikan kontribusi rata-rata 4,74% terhadap perekonomian Indonesia pada periode 2002-2006. Dimana angka pada periode tersebut tidak jauh tertinggal dengan negara lain. Industri Kreatif itu sendiri meliputi musik, film, buku, game, dan lain-lain.

Virtual reality merupakan sebuah konsep yang membuat pengguna dapat berinteraksi pada lingkungan dunia maya yang disimulasikan secara nyata.

Beberapa Industri Kreatif yang sudah mengangkat sebuah tema, adakalanya mereka membuat produk yang tidak sesuai dengan tema yang mereka buat. Seperti Industri Kreatif berupa film/drama yang mengangkat tema horor. Dimana mereka yang telah mengangkat tema horor pada film/drama yang sudah mereka buat, mereka menambahkan unsur lain yang membuat tema horor itu menjadi tidak terlihat pada film/drama yang mereka buat. Seperti film horor yang menambahkan unsur romansa, dan unsur sensualitas. Selain itu masyarakat perlu tahu budaya Indonesia. Apalagi di saat terjadinya pengaruh globalisasi ini yang membuat budaya Indonesia sendiri mulai redup. Sehingga mereka setidaknya menambahkan unsur budaya dan sejarah pada karya mereka. Padahal film/drama yang bertemakan horor juga memiliki unsur budaya dan sejarah seperti bangunan mitos bersejarah dan benda-benda kramat yang menjadi mitos masyarakat.

Memang di Indonesia perusahaan Industri Kreatif yang mengangkat tema horor memiliki omset yang cukup bagus dengan tambahan-tambahan unsur yang disebutkan tadi, namun hal ini bernilai bagus hanya sebatas kepada mereka yang tertarik pada unsur lain tersebut, bukan kepada mereka yang menggemari unsur horor.

Karena Industri Kreatif yang mengangkat tema horor masih sedikit yang menambahkan pengalaman tentang benda-benda mitos dan juga tempat mitos bersejarah, pada topik Proyek Akhir ini akan ditunjukkan bagaimana horor Indonesia yang sebenarnya serta tempat dan benda mitos yang menjadi esensi budaya Indonesia dalam bentuk game yang menggunakan virtual reality berupa Oculus Rift. Sehingga topik Proyek Akhir ini akan mendapat nuansa horor dengan dukungan dari Oculus Rift yang membuat keadaan di permainan dibuat seakan-akan terlihat nyata.

1.2 Perumusan masalah

Dari uraian latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang ada yaitu :

1. Bagaimana memberikan pembelajaran tentang budaya Indonesia dengan game horor?
2. Bagaimana bagaimana cara menyajikan game horor tadi dengan menggunakan konsep virtual reality?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari aplikasi ini yaitu:

- a. Pemodelan karakter seperti hantu menggunakan model yang sudah ada
- b. Gameplay berupa demo
- c. Tidak ada pembagian tingkat kesulitan pada permainan ini
- d. Area yang digunakan adalah sebuah bangunan tua yang merupakan salah satu bangunan bersejarah
- e. Game berjalan pada platform Windows

1.4 Tujuan

Adapun tujuan pembuatan game ini adalah :

- a. Menciptakan produk yang memberikan nuansa horor
- b. Menciptakan game horor yang memiliki penjelasan sejarah dan budaya yang menyangkut tempat dan benda mitos
- c. Menciptakan nuansa horor dengan konsep virtual reality sehingga seolah user berada di dalam game tersebut

1.5 Metodologi penyelesaian masalah

Metodologi penyelesaian yang dilakukan dalam merealisasikan Game Horor Virtual Reality ini didasarkan pada tahapan sebagai berikut :

- a. Tahap studi literatur
Mencari referensi yang berhubungan dengan topik tugas akhir ini, yaitu budaya dan tradisi mistis di Indonesia, aplikasi Virtual Reality dalam environment horor dalam bentuk video tutorial, artikel, dan lain-lain. Selain itu mempelajari dan memahami dari mekanisme dan cara penggunaan Unreal Engine 4 .
- b. Tahap perancangan sistem
Merancang sistem yang sesuai dengan identifikasi kebutuhan. Merancang interface, program, multimedia, poster, video, dll.
- c. Tahap implementasi
Melakukan implementasi berdasarkan rancangan yang telah dibuat sebelumnya.

- d. Tahap pengujian dan analisis
Melakukan pengujian game yang dibuat dan *debugging* untuk mencari kesalahan system atau *bug*.
- e. Tahap pembuatan laporan
Pembuatan laporan bertujuan sebagai bentuk dokumentasi hasil dari proyek akhir ini agar dapat digunakan sebagai referensi dalam pengembangan game selanjutnya.

1.6 Pembagian Tugas Anggota

Berikut pembagian tugas dari tiap anggota

a. Abdillah Israqi Zihni

Peran : Graphics Designer (3D), Level Designer, Visual Artist

Tanggung Jawab:

- Merancang model karakter
- Merancang animasi tiap karakter
- Merancang Level Terrain
- Mendesain UI game
- Mendesain poster

b. Muhammad Husni

Peran : Game Programmer, Game Designer, Level Designer

Tanggung Jawab:

- Merancang dan mengembangkan mekanisme game
- Merancang Artificial Intellegence (AI)
- Mengimplementasikan sound effect dan music
- Mengembangkan Level Terrain

c. Imam Maulana Malik Ibrahim

Peran : Graphics Designer (3D), Technical Writer, Sound engineer

Tanggung Jawab:

- Merancang model objek (item, furniture, dll)
- Merancang asset sound
- Merancang storyboard
- Membuat Dokumentasi