

VIRTUAL REALITY HORROR GAME : SIEUN

Abdillah Israqi Zihni, Muhammad Husni, Imam Maulana Malik Ibrahim

Prodi D3 Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom

¹email1@telkomuniversity.ac.id, ²email2@telkomuniveristy.co.id, ³email3@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Indonesia merupakan negara yang kaya akan keanekaragaman budaya nya. Tiap budaya memiliki keunikan masing – masing, salah satu nya adalah budaya mitos nya. Sayangnya masyarakat Indonesia kurang mengetahui keunikan dan keanekaragaman mitos – mitos yang ada di Indonesia.

SIEUN adalah sebuah permainan edukasi bergenre horor mengenai mitos khas Indonesia. Game ini mengimplementasikan konsep Virtual Reality untuk menciptakan suasana yang lebih nyata. Di dalam game dihadapkan dengan teki – teki dan nuansa mencekam dari hantu – hantu Indonesia. Selain itu di dalam game akan disediakan penjelasan mengenai mitos – mitos tersebut.

Kata kunci : Mitos Indonesia, Game Horror, Virtual Reality

Abstract

Indonesia is a country rich in its cultural diversity. Each culture have their own uniqueness, one of them is the Mythical Culture. Pity how people of Indonesia not aware of the uniqueness and diversity of the Indonesian Mythical Culture.

SIEUN is an educational game about the horror genre typical myth Indonesia. The game implements the concept of Virtual Reality for representing a more real atmosphere. In the game player are faced with puzzles and eerie shades of Indonesian ghosts. Also in the game will be provided an explanation of the myth.

Keywords: Indonesian Myth, Horror Game

1. Pendahuluan

1.1. Latarbelakang

Industri Kreatif dapat diartikan sebagai kumpulan aktivitas ekonomi yang terkait dengan penciptaan atau penggunaan pengetahuan dan informasi. 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 factor 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 horror. Dimana mereka yang telah mengangkat tema horror pada film/drama yang sudah mereka buat, mereka menambahkan unsur lain yang membuat tema horror itu menjadi tidak terlihat pada film/drama yang mereka buat. Seperti film horror 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 horror juga memiliki unsur budaya dan sejarah seperti bangunan mitos bersejarah dan benda-benda kramat yang menjadi mitos masyarakat

Karena Industri Kreatif yang mengangkat tema horror masih sedikit yang menambahkan pengalaman tentang benda-benda mitos dan juga tempat mitos bersejarah, pada topik Proyek Akhir ini akan ditunjukkan bagaimana horror 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 horror dengan dukungan dari Oculus Rift yang membuat keadaan di permainan dibuat seakan-akan terlihat nyata.

1.2. Identifikasi Masalah

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

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

1.3. Tujuan

Adapun tujuan pembuatan game ini adalah :

- a. Menciptakan produk yang menyajikan horror secara utuh
- b. Menciptakan game horror yang memiliki penjelasan sejarah dan budaya yang menyangkut tempat dan benda mitos
- c. Menciptakan nuansa horror dengan konsep virtual reality sehingga seakan-akan user berada di dalam game tersebut

2. Metode Penelitian

Metodologi penyelesaian yang dilakukan dalam merealisasikan Game Horror 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, paper, 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, database, 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.

3. Tinjauan Pustaka

3.1. Konsep Game Horror

Game Horror adalah sebuah permainan yang berfokus ke dalam bagaimana pemain nya bertahan karena terbatasnya sumber daya, mengumpulkan benda (*item*) untuk membukan lokasi baru, atau menyelesaikan teka – teki pada saat yang bersamaan *game* akan terus mencoba menakut – takuti karakter pemain. Dalam game horror biasa nya karakter dibuat terasa agak lebih lemah dibandingkan karakter pada *game action* pada umumnya karena adanya keterbatasan – keterbatasan tertentu (*health*, kecepatan, jarak pandang, sumber cahaya, dll)

3.2. Virtual Reality

Virtual Reality adalah suatu simulasi computer dimana *software* meniru lingkungan yang mensimulasikan penampilan fisik di tempat-tempat dalam dunia nyata atau dunia yang dibayangkan (buatan). Virtual reality dapat menciptakan pengalaman sensorik, yang meliputi rasa virtual, penglihatan, penciuman, suara, dan sentuhan. *Oculus rift* merupakan salah satu alat yang digunakan dalam bisa menyampaikan pengalaman virtual reality dari suatu game pada player

Daftar Pustaka:

- [1] Virtual Reality. [Online] Available at: http://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_reality/ [Accessed 1 June 2015].
- [2] Horror Game. [Online] Available at: http://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_reality/ [Accessed 1 June 2015].

