

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan dari perusahaan riset Data Reportal mengatakan bahwa jumlah perangkat seluler yang terkoneksi di Indonesia mencapai 370,1 juta. Jumlah tersebut meningkat 13 juta atau 3,6 persen dari periode yang sama di tahun sebelumnya [1]. *Game* adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing. Suatu cara belajar yang digunakan dalam menganalisa interaksi antara sejumlah pemain maupun perorangan yang menunjukkan strategi-strategi yang rasional [2].

Pesatnya teknologi digital telah merubah segala aspek kehidupan masyarakat termasuk dalam kegiatan diplomasi kebudayaan. Saat ini, kegiatan promosi kebudayaan dapat dijalankan dalam bentuk apapun, seperti melalui media sosial musik, film atau bahkan *video game*. Hal tersebut membuat kegiatan promosi kebudayaan semakin lebih mudah dan lebih cepat untuk diterima oleh masyarakat. Seperti contohnya adalah video game, dimana bermain video game merupakan kegiatan yang digemari oleh sebagian besar masyarakat khususnya anak usia remaja. Video game dapat menjadi media bagi anak usia remaja untuk belajar jika game tersebut memuat konten – konten yang bersifat edukatif sehingga dapat belajar sambil bermain. Tentunya hal tersebut dapat dimanfaatkan dalam penerapan diplomasi kebudayaan dimana dalam sebuah game dapat dimasukkan konten – konten kebudayaan yang memperlihatkan suatu kebudayaan negara tertentu [3].

Indonesia banyak mempunyai kebudayaan yang dapat dieksplorasi, dan salah satu kebudayaan yang sangat erat dimasyarakat Indonesia adalah kebudayaan yang memiliki sifat horor. Menurut KBBI horor adalah sesuatu yang menimbulkan perasaan ngeri atau takut yang amat sangat [4]. Kata horor ini sendiri sangatlah erat dengan banyak kepercayaan atau kebudayaan yang ada di Indonesia, dan kata horor ini sangatlah erat dengan cerita rakyat, cerita hantu, pantangan-pantangan, tempat angker dan juga dukun.

Kata legenda berasal dari bahasa Latin, yaitu *legere*. Legenda didefinisikan cerita prosa rakyat yang dianggap sebagai sesuatu yang benar-benar terjadi. Legenda termasuk cerita rakyat yang diwariskan turun-menurun sejak lama, baik secara lisan maupun tulis. Dalam legenda, terjadi percampuran antara fakta historis dan mitos. Oleh karena itu, legenda sering dianggap sebagai “sejarah” kolektif (folk history) (Danandjaja, 2002:66). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi Keempat (2008:803), legenda adalah cerita rakyat pada zaman dahulu yang ada hubungannya dengan peristiwa sejarah. Dalam Kamus Istilah Sastra (Sudjiman, 1986:47), legenda adalah cerita yang dianggap benar-benar terjadi, tetapi tempat terjadinya peristiwa di dunia nyata [5].

Sedangkan mitos sendiri menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1999:660) adalah cerita suatu bangsa tentang dewa dan pahlawan zaman dahulu, mengandung penafsiran

tentang asal-usul semesta alam, manusia, dan bangsa tersebut mengandung arti mendalam yang diungkapkan dengan cara gaib [6].

Dukun atau Orang Pintar menurut KBBI, adalah orang yang mengobati, menolong orang sakit, memberi jampi-jampi (mantra, guna-guna, dan sebagainya). Dukun sendiri memiliki banyak sekali keterkaitan dengan hal-hal gaib atau mistis yang sangat erat dengan banyaknya mitos-mitos horor yang ada di banyak kebudayaan di Indonesia. Dan Aktivitas yang dilakukan dukun disebut perdukunan [7].

Di Indonesia, ada beberapa *game* dengan *genre* horor yang cukup terkenal hingga mancanegara salah satunya adalah game Dreadout. Sejak pertama kali dirilisnya game Dreadout pada 2014 lalu, Dreadout mampu mendulang pendapatan berlimpah. Hingga akhir 2019, *game* ini sudah diunduh oleh lebih dari 2,5 juta *gamers* di seluruh dunia [8]. Dengan melihat jumlah antusias masyarakat yang tadi disebutkan kami tertarik untuk membuat game horor yang bernama “Akibat”.

Game “Akibat”, adalah sebuah *game* android yang *bergenre* horor berbahasa Indonesia dengan suasana yang ada di Indonesia dan kejadian-kejadian yang sering terjadi di lingkungan masyarakat. Aplikasi game ini dibuat dengan tujuan agar dapat membantu masyarakat kita untuk mengetahui sebab dan akibat apabila meminta sesuatu dengan perdukunan untuk mencapai sesuatu secara instan baik itu untuk dirinya atau untuk melukai orang lain. Pada aplikasi game Akibat terdapat beberapa mekanik yang berbeda dengan *game* - *game* horror yang sudah ada, namun utamanya yaitu setiap cerita memiliki hal yang harus diselesaikan dengan cara yang berbeda agar menyelesaikan setiap cerita yang ada. Game Akibat akan mengincar pasar anak remaja yang memiliki batasan usia 12 tahun keatas sesuai dengan isi konten game.

Untuk rating game yang diberikan khusus bagi kalangan remaja berlogokan T atau Teen pada ESRB dan PEGI 12 pada PEGI. Di mana, rating game ini mulai menghadirkan sejumlah adegan kekerasan dan darah dalam tahap minimal dengan batas usia 12 tahun ke atas. Dalam kata lain, rating game T atau Teen menjadi jembatan antara kelas remaja menuju kelas dewasa yang sudah sedikit memuat unsur kekerasan hingga pertarungan [9].

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diatas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara memperkenalkan legenda horor yang ada di Indonesia?
2. Bagaimana adaptasi cerita rakyat dalam game horor dapat menciptakan pengalaman bermain yang menyeramkan?

1.3 Batasan Masalah

1. Aplikasi diimplementasikan pada *smartphone* Android minimal versi Lollipop.
2. *Game* yang dibuat akan sesuai dengan skenario yang akan dikembangkan dan diimplementasikan.

3. Pengguna yang akan ditargetkan adalah pengguna dengan minimal umur 12 tahun ke atas.

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, tujuan yang akan dicapai adalah:

1. Memperkenalkan budaya yang ada di Indonesia melalui game yang telah dibuat
2. Mengadaptasi cerita rakyat dalam game horor adalah untuk menciptakan pengalaman bermain yang menyeramkan melalui pemanfaatan elemen -elemen cerita rakyat yang kaya dengan mitos dan legenda yang mencekam.

1.5 Metode Penyelesaian Masalah (Game Development Life Cycle)

Berikut adalah metodologi penyelesaian masalah yang digunakan dalam proyek akhir ini.

1. Pembuatan Konsep

Mencari referensi yang berhubungan dengan topik proyek akhir ini seperti kondisi penjualan game dengan genre horor, cara pembuatan game dalam bentuk buku, jurnal, paper, dan sumber tertulis lainnya. Selain itu, juga mempelajari dan memahami materi yang berhubungan dengan topik proyek akhir seperti *platform* Android dan *database*, dan juga *3D modeling* yang akan dipakai.

2. Prototype

Membuat bentuk kasar game yang akan menjadi dasar pengerjaan.

3. Pitch

Game ini akan mengambil tema horor, yang lebih mudah untuk diterima oleh banyak kalangan dengan mengambil konsep kebudayaan indonesia dan juga mitos-mitos yang banyak berkeliaran di sekitaran masyarakat.

4. Green Light

Pembuatan game ini akan segera untuk dikerjakan apabila semua unsur yang sudah dikumpulkan disetujui oleh pembimbing. Semua unsur ini terdiri dari konsep cerita dan game, ijin penggunaan aplikasi pembuatan game dan terakhir adalah tools yang digunakan.

5. Pre-Production

Mempersiapkan tools yang akan digunakan dan juga konsep cerita yang sudah dibuat. Tools ini termasuk dengan aplikasi, pembuatan 3D dan juga tekstur yang akan dibuat. Tekstur yang kami pilih sudah open source atau gratis. Di tahap ini juga akan ditentukan fitur-fitur yang akan diimplementasikan dalam aplikasi, rancangan tampilan aplikasi, struktur basis data dan 3D modeling yang akan dipakai di aplikasi. Kami juga akan melakukan pembuatan aplikasi dengan cara koding dan 3D modeling sesuai dengan perancangan aplikasi yang telah dibuat.

6. Production

Dalam proses pembuatan aplikasi, tools yang digunakan meliputi Visual Code, Unity, dan Blender dengan menggunakan bahasa C# dan 3D modeling. Memasukan fitur-fitur yang sudah direncanakan dan juga konsep cerita yang telah disetujui.

7. Pengujian Aplikasi

Pada tahapan ini dilakukan pengujian untuk mengobservasi kesalahan yang mungkin terjadi pada aplikasi, sehingga dapat dipastikan aplikasi berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian dilakukan dua tahap, pertama oleh developer aplikasi, kemudian dengan mitra dan pengguna lainnya.

1.6 Pembagian Tugas Anggota

Berikut adalah pembagian tugas tim proyek akhir:

1. Muhammad Ihsan Nurfauzi

Peran : *Game Programming, 3D Game Art*

Tanggung Jawab :

- Merancang alur aplikasi *game*
- Membuat fungsi aplikasi *game client*
- Membuat rancangan database
- Membuat video promosi
- Membuat dokumen

2. Rivaldo Eduard Renyaan

Peran : *3D Game Art, UI/UX Game Designer*

Tanggung Jawab :

- Membuat mockup aplikasi *game*
- Membuat antarmuka aplikasi *game*
- Membuat poster
- Membuat dokumen