

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini pertumbuhan game *mobile* mengalami peningkatan *trend* secara signifikan. Terlebih ketika orang-orang mulai menggunakan *smartphone* nya untuk bermain game *mobile* secara berkelanjutan, Dilansir melalui *newszoo* pendapatan game *mobile* dari tahun per tahun mengalami kenaikan yang cukup tinggi. Pada tahun 2017 pendapatan game *mobile* seluruh dunia sekitar \$56.3 milyar dollar dan terus naik mencapai \$68.5 milyar dollar pada tahun 2019 dengan pengguna aktif sekitar 2-3 milyar orang. Dan Indonesia sendiri menempati posisi ke-6 dengan pengguna *smartphone* sekitar 83,9 juta orang.

Sementara itu jenis dan tipe *game* ternyata sangat berpengaruh dalam perkembangan industri game *mobile*, dilansir melalui *App Annie* sekitar 82% *player mobile* lebih menyukai gam-game casual yang tidak membutuhkan tenaga dan pikiran yang terlalu banyak untuk memainkannya, seperti game-game *arcade* dan *mini action*.

Akan tetapi seiring dengan kemajuan pengembangan teknologi *game* di era globalisasi ini, semakin mundur pula nasib kebudayaan nusantara khususnya budaya Jawa. *Developer* luar mampu mengemas komponen kebudayaan negaranya di dalam gamenya sehingga *player game mobile* di Indonesia secara tidak langsung ikut melestarikan budaya luar tersebut. Hal itu menjadikan kebudayaan Jawa semakin terpuruk dan mulai dilupakan oleh para generasi muda Indonesia saat ini. Tak dipungkiri alasan *player game* di Indonesia lebih memilih game luar ketimbang

game buatan lokal salah satunya ialah kualitas game itu sendiri dari masalah grafik, story, hingga sistem yang kalah saing ketimbang game buatan developer luar. Tingginya ekspektasi para *player* game di Indonesia yang ditunjukkan dengan melakukan perbandingan *game-game* yang dibuat oleh *developer* lokal dengan *game-game* canggih buatan *developer* luar semakin memperburuk citra game indie di Indonesia. Penulis sendiripun mengakui bahwa keterbatasan sumber daya manusia dan juga keterbatasan teknologi yang dipakai saat ini menjadi salah satu kendala yang harus dihadapi, sehingga semakin banyak orang yang kesulitan mengembangkan sebuah game.

Hal inilah yang mendasari penulis untuk berinisiatif membuat sebuah game yang diharapkan dapat melestarikan budaya nusantara khususnya budaya jawa, selain itu juga dapat membuktikan bahwa kualitas game buatan developer lokal mampu bersaing dengan game buatan developer luar. Tentunya dengan segala keterbatasan dan kendala yang ada, penulis akan tetap optimis untuk mengembangkan sebuah *game* dengan kualitas yang baik jika dilihat dari sisi storyline dan grafik. Genre game yang akan penulis kembangkan ialah *action horror* dengan perspective *third person* dan akan dibuild pada platform *mobile* khususnya *android*. Alasan penulis memilih genre tersebut (*action horror*) ialah karena genre tersebut masih belum banyak ditemukan pada *game-game* buatan developer lokal maupun developer luar disamping itu berdasarkan penelitian dari Muhamad Yusuf tahun 2016 tentang game *Tuyul The Adventure 2D* ternyata tidak sedikit dari *player* game tersebut untuk dibuatkan seri 3D, tentunya dengan story dan sistem yang berbeda namun memiliki tujuan yang sama yaitu untuk

mengenalkan hantu-hantu lokal di Indonesia dan melestarikan budaya Jawa melalui item pada *game* tersebut. Dengan menggunakan *game engine* Unity 3D diharapkan pengembangan *game* ini nantinya akan lebih baik lagi dari *game* yang penulis pernah release sebelumnya. *Game* yang akan penulis beri judul *Tuyul The Adventure 3D* ini nantinya juga akan di publikasikan ke dalam platform pasar digital itc.io dengan harapan semoga kedepannya *game* yang penulis kembangkan dapat memperoleh dukungan dari *gamer* lokal maupun internasional.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis paparkan di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana memperkenalkan hantu sekaligus melestarikan budaya Jawa dalam sebuah *game*.
2. Membuat *game* horor dengan grafik 3 dimensi yang menarik.

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini menggunakan *software Unity 3D* sebagai *game engine* untuk membuat aplikasi *game* yang dibahas di sepanjang penulisan karya ilmiah ini
2. Item/Senjata yang berada dalam *game Tuyul The Adventure 3D* ini mengimplementasikan kebudayaan Jawa

3. Target pasar dari *game* *Tuyul The Adventure 3D* terbagi menjadi tiga klasifikasi berupa platform, genre, dan usia.
4. *Game* yang penulis beri judul *Tuyul The Adventure 3D* ini bergenre *action horror*.
5. *Game* *Tuyul The Adventure 3D* dapat dimainkan di sistem *android* minimal *android* versi 4.4.
6. *Game* *Tuyul The Adventure 3D* merupakan permainan *single player*.
7. *Game* *Tuyul The Adventure 3D* akan di publikasikan dalam *platform* *mobile* pasar digital *itc.io* untuk mendapatkan dukungan dari pemain lokal maupun internasional
8. Pengguna (*user*) aplikasi *game* ini ditunjukkan untuk usia 18th keatas.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

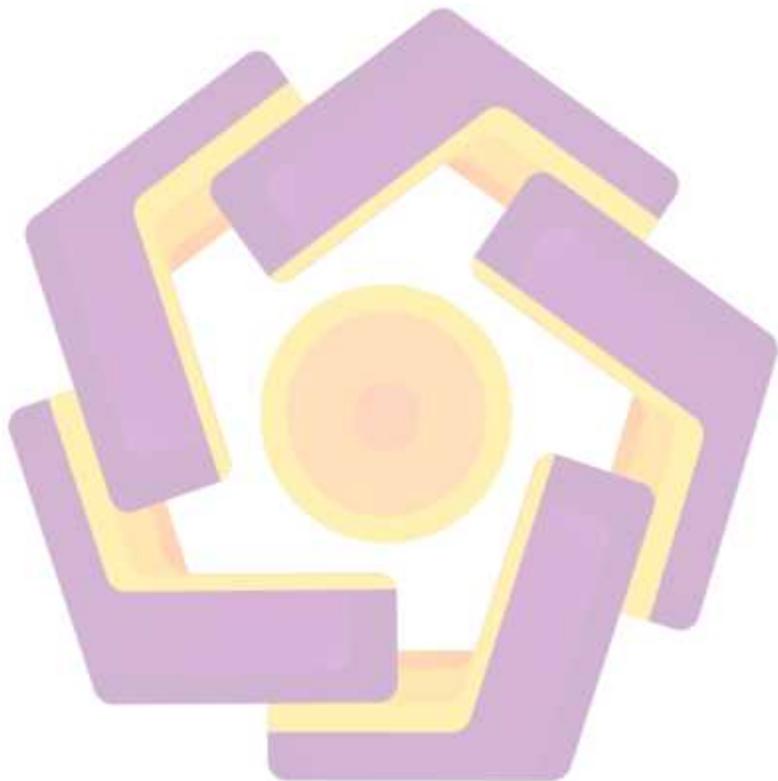
Tujuan dari penelitian ini adalah membuat sebuah *game* dengan genre *Action Horror* yang berjudul "*Tuyul The Adventure 3D*", serta menawarkan kualitas grafik 3d yang menarik dan *gameplay* yang sederhana agar semua lapisan masyarakat dapat menikmatinya dengan nyaman selain itu diharapkan dengan pengembangan *game* ini dapat ikut berpartisipasi dalam melestarikan kebudayaan Indonesia.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk

1. Menjaga kebudayaan Indonesia khususnya budaya jawa agar tidak dilupakan para generasi muda.

2. Sebagai sarana mengisi waktu senggang untuk player game, terutama untuk seorang *casual game*.
3. Mengenalkan *game* dengan *genre* yang masih unik yaitu *casual action horror* kepada masyarakat luas.



1.6 Metode Penelitian

Metode Penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah metodologi *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dengan versi Luther-Sutopo yang sudah dimodifikasi oleh iwan binanto. Konsep penelitian multimedia terdiri 6 tahap yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (pendisainan), *material collecting* (pengumpulan data), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian).

1. Konsep (*Concept*)

Tahap pengkonsepian adalah tahap yang menentukan tujuan dan siapa pengguna program (*Identifikasi audiens*), macam aplikasi, tujuan aplikasi, dan spesifikasi umum. Dasar aturan perancangan juga ditentukan pada tahap ini, seperti ukuran aplikasi, target, dan lain-lain.

2. Perancangan (*Design*)

Perancangan (*design*) adalah tahap pembuatan spesifikasi meliputi arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material atau bahan untuk program. Spesifikasi dibuat serinci mungkin sehingga pada tahap berikutnya yaitu *material collecting* dan *assembly*, pengambilan keputusan baru tidak diperlukan lagi, cukup menggunakan keputusan yang sudah ditentukan pada tahap ini. Namun demikian, sering terjadi penambahan bahan atau bagian aplikasi ditambah, dihilangkan atau diubah pada awal pengerjaan proyek. Tahap *design* yang dilakukan

dapat meliputi perancangan design navigasi, design storyboard dan kebutuhan perangkat yang digunakan.

3. Pengumpulan Bahan (*Material collecting*)

Pada tahap ini proses pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang digunakan dapat dilakukan seperti audio, gambar, teks maupun video.

4. Pembuatan (*Assembly*)

Tahap *assembly* adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pada pembuatan aplikasi ini didasarkan pada tahap design, seperti storyboard dan design navigasi. Pada tahap pembuatan aplikasi ini menggunakan perangkat lunak yaitu *Unity 2018*, pembuatan objek/karakter 3D menggunakan *Blender 2.8*, pengolahan gambar/teksture menggunakan *Adobe Photoshop CC 2018* dan *Substance painter 2019*. Pengkodean yang digunakan dalam aplikasi *Game Tuyul The Adventure 3D* ini menggunakan aplikasi *Visual Studio 2019* dengan bahasa pemrograman *C#*.

5. Pengujian (*Testing*)

Tahap pengujian dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*). Pengujian menggunakan *black box testing*. Fase pengujian tahap pertama dilakukan kepada mereka yang telah merequest pembuatan aplikasi game sebelumnya dan fase pengujian tahap kedua dilakukan oleh player game secara umum.

6. Pendistribusian (*Distribusi*)

Setelah pengujian *blackbox testing* telah selesai dan tidak ditemukannya bug pada sistem maka tahap selanjutnya ialah pendistribusian. Pada tahap pendistribusian game akan dipublikasikan kedalam platform pasar digital itc.io dengan judul "*Tuyul The Adventure 3D*".

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang dilakukan dalam pengerjaan skripsi ini terbagi menjadi 5 bab sebagai berikut :

Bab 1 Pendahuluan

Pada bab ini akan dijelaskan tentang latar belakang mengenai topik ini menjadi pilihan penulis, rumusan masalah, Batasan masalah, Maksud dan tujuan penelitian, Manfaat penelitian, Metode penelitian yang digunakan dari awal dimulainya skripsi tersebut sampai dengan selesai.

Bab 2 Landasan Teori

Pada bab ini akan dibahas mengenai teori-teori yang mendukung dalam penulisan skripsi ini, baik teori umum maupun teori khusus. Diantaranya penjelasan mengenai *game*, *game design*, *genre game*, dan *software* yang mendukung dalam pembuatan game.

Bab 3 Analisis dan Perancangan

Dalam bab ini akan dibahas tentang hasil analisis yang di dapat saat proses penelitian dilakukan, serta pada bab ini juga akan dibahas spesifikasi sistem dan perancangan game *Tuyul The Adventure 3D*.

Bab 4 Implementasi dan Pembahasan

Dalam bab ini akan dibahas mengenai implementasi dari game Tuyul *The Adventure 3D* meliputi penjelasan fitur-fitur, proses produksi, pengujian dan pendistribusian game.

Bab 5 Penutup

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dari hasil analisis dan proses perancangan game Tuyul *The Adventure 3d* yang mungkin akan bermanfaat untuk pengembang game tersebut di masa yang akan datang.

