

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game merupakan media hiburan yang dapat digunakan oleh kalangan remaja masa kini untuk menghilangkan rasa jenuh. *Game* juga memiliki manfaat lain seperti pengembangan otak, meningkatkan konsentrasi, melatih pemecahan masalah, dan lainnya. Indonesia meruoakan Terdapat beberapa ganre pada game, seperti seperti *action, real time strategy, role playing, first person shooter, vehicle simulations, adventure, puzzle* dan horor.

Pada masa ini, teknologi berkembang sangat pesat terutama pada industri game, industri game pada saat ini tidak hanya menargetkan pada pasar anak-anak atau remaja namun juga dewasa dimana beberapa tahun belakangan ini sangat banyak gamer-gamer dari berbagai platform seperti *mobile phone, tablet, PC (komputer), console* dan lain-lain, dengan berbagai tujuan seperti menjadi *streamer, professional gamer*, maupun hanya kesenangan pribadi.

Salah satu genre game yang populer dan yang akan penulis buat adalah game dengan genre horor, genre ini berfokus pada perasaan manusia dengan mengembangkan suasana horor yang dapat meningkatkan sebuah hormon dopamin yang dapat meningkatkan rasa bahagia seseorang.

“The Haunted labyrinth” memiliki cerita yang berfokus pada karakter tony, seorang petualang yang menemukan sebuah labirin tua yang dijaga olah makhluk

kuno yang sudah menjaga selama seribu tahun. Dan untuk kabur dari labirin tersebut tony harus mencari jalan keluar selagi menghindar dari sang penjaga labirin.

Game ini dibuat dengan menggunakan Game engine Unreal Engine 4 dengan menggunakan Bahasa Blueprint karena kemudahan dalam menggunakan dan lebih sederhana dalam penggunaannya yang hanya ada pada game engine Unreal Engine 4, dengan aset-aset yang sudah tersedia pada toko unreal engine dengan gratis oleh karena itu penulis memilih unreal engine 4 sebagai engine untuk pembuatan game The Haunted Labyrinth.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka pokok permasalahan adalah bagaimana merancang game horor pada The Haunted Labrynth Menggunakan Unreal Engine 4 dengan meningkatkan kualitas suasana yang dapat dinikmati player?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada perancangan ini yaitu:

1. Membangun sebuah cerita horor yang berkesan kepada player dengan gameplay survival horor.
2. Bahasa yang digunakan bahasa indonesia.
3. Grafik game adalah 3D.
4. Game dengan mode solo player dan Third Peson Perspective (TPP).
5. Game tanpa jaringan internet atau offline.
6. Perangkat lunak yang digunakan yaitu:

- Unreal Engine

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Menambah pengalaman dalam pembuatan game secara langsung khususnya game bertema horor.
2. Membuat game horor menggunakan Unreal Engine 4.
3. Meningkatkan kualitas game diindonesia.

1.5 Manfaat

Game The Haunted Labyrinth memiliki beberapa manfaat antara lain:

1. Memainkan game "horor effect" yang dapat meningkatkan zat dopamin dimana dapat meningkatkan rasa bahagia seseorang
2. Sebagai media hiburan yang dapat menghilangkan rasa jenuh pada seseorang
3. Dapat mengisi waktu luang karena game the haunted labyrinth bersifat offline

1.6 Metode Penelitian

Perancangan Game The Haunted Labyrinth menggunakan metode pengembangan multimedia. *Game Development Life Cycle (GDLC)* adalah tahapan-tahapan yang dilakukan secara sistematis untuk membangun sebuah game yang umumnya terdiri dari 6 fase yaitu Inisialisasi, Pra-Produksi, Produksi, Testing, Beta dan Release.

1. *Inisialisasi* adalah titik inisiasi proyek game *development*. Awal dari game *development* adalah memulai dari ide game. Inisialisasi adalah sesi

developer berkumpul, *brainstorming* dan berdiskusi mengenai game seperti apa yang akan dibuat. Proses pengembangan game yang betul – betul serius dimuali dari proses iterative yang bernama *Production Cycle* namun untuk solo *development* inisiliasi dilakukan sendiri atau dengan meminta saran dan pendapat dari internet.

2. *Pre- production* adalah awal dari production cycle yang berurusan dengan game design. Pre-production adalah tahap yang vital sebelum proses production dimulai, karena pada tahap ini dilakukan perancangan game, dan rencana produksi game. Tahap ini terdiri atas game design yakni penyempurnaan konsep game dan dokumentasinya (Game Design Document) dan prototyping atau pembuatan prototype dari game.
3. *Testing* merupakan pengujian terhadap prototype build. Pengujian ini dilakukan oleh internal developer team untuk melakukan usability test dan functionality test. Tahap ini bisa dilakukan dengan menggunakan suatu software atau dengan kuisioner dari calon user.
4. *Beta* adalah saat game selesai dibuat, belum berarti game tersebut akan diterima oleh massa. Eksternal testing, dikenal dengan istilah beta testing dilakukan untuk menguji keberterimaan game dan untuk mendeteksi berbagai error dan keluhan yang dilemparkan oleh third party tester. Beta berada diluar production cycle, tetapi hasil dari testing ini berpotensi menyebabkan tim mengulangi production cycle lagi.

5. *Release* adalah proses dimana game yang sudah selesai dibuat dan lulus beta testing menandakan game tersebut siap untuk dirilis ke publik. Release adalah tahap dimana final build dari game resmi dirilis.

1.7 **Timelne**

Timeline pengerjaan dari game *The Haunted Labyrinth* mangambil waktu sekitar 6 bulan dari pengembangan ide hingga finishing, Seperti pada tampilan dibawah ini:

Task	Jan	Feb	Mar	Apr	May	Jun	Jul	Aug	Sep	Oct	Nov	Dec
Project Start												
Concept Development												
Pre-production												
Production												
Testing												
Release												
Post-release												

1.1 **Timelne Pembuatan game the Haunted Labyrnth.**

1.8 **Sistematika Penulisan**

Dalam penyusunan, penelitian ini terdiri dari bebrapa bab yang pembahasan tiap babnya saling terkait antara satu dengan yang lainnya. Adapun sistematika penulisan pada penelitian ini adalah :

BAB I : Pendahuluan

Menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori

Membahas tentang definisi game, sejarah perkembangan game, pembuatan game, input device dan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan game "The Haunted Labyrinth".

BAB III : Analisis Dan Perancangan Sistem

Membahas analisis, perancangan game, aturan permainan, rincian game, perancangan antar muka, desain karakter dan desain latar belakang atau background dalam game “The Haunted Labyrinth”.

BAB IV : Implementasi Dan Pembahasan

Menjelaskan hasil uji coba game yang meliputi screenshot dan pembahasan dari tiap aset-aset dan blueprints yang dibuat, pengujian game hanya berupa blackbox testing dalam game “The Haunted Labyrinth”.

BAB V : Penutup

Merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.

