

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Virtual Reality* sebagai sebuah bagian dari teknologi informasi berbasis multimedia memiliki kelebihan dalam mendeskripsikan sebuah keadaan atau sebuah obyek dimana visualisasi yang ditampilkan tidak hanya dapat dilihat dari suatu sudut pandang saja namun dapat dilihat dari setiap sudutnya, karena *Virtual Reality* memiliki tiga Dimensi visual. *Virtual Reality* dibuat sebagai sebuah media yang bisa menghadirkan serta menghidupkan imajinasi bagi para penikmatnya. Sehingga seolah-olah penikmat mengalami serta merasakan keadaan yang sesungguhnya[1].

Bermain *game* yang di padukan dengan teknologi *virtual reality* dapat membuat pengguna benar – benar merasakan sensasi 3D dan merasakan seolah sedang berada dalam dunia maya. Pengguna bisa dengan asik masuk ke dalam *game* dan merasakan *game* tersebut secara nyata dan juga bisa melihat musuh-musuh pada *game* tersebut secara langsung di depan mata. Teknologi *virtual reality* akan menjadi lebih sempurna terlebih ketika digunakan dalam bermain *game horror* [2], karena mampu meningkatkan persepsi *immersif*, yang mana menjadi elemen terpenting dalam bermain *game horror*, yakni perasaan seolah masuk ke dalam dunia *game horror* tersebut, sehingga pemain akan lebih merasakan pengalaman ketegangan, keseruan dan keseriusan dalam bermain *game horror virtual reality* [3].

Dari masalah yang telah diuraikan di atas, menjadi motivasi dalam penelitian ini untuk merancang *game virtual reality* bergenre *horror* yang berjudul "PERANCANGAN GAME VIRTUAL REALITY BERGENRE HOROR "RUMAH HANTU PASAR MALAM VR"". Sehingga diharapkan dengan adanya *game* ini selain memberikan informasi, pemain menjadi penasaran akan rasanya memasuki wahana rumah hantu pasar malam dan ingin mencobanya di kehidupan nyata dan menjadi sebuah *alternative* media hiburan oleh penikmat *game* dan juga menambah minat mahasiswa untuk mempelajari pembuatan *game*.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah di jelaskan maka di rumuskan masalah sebagai berikut: *Bagaimana perancangan dan pembuatan game virtual reality bergenre horor " Rumah Hantu Pasar Malam VR " ?*.

### 1.3 Batasan Masalah

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

1. *Game* Rumah Hantu Pasar Malam VR bergenre *action-adventure horror*.
2. Dalam pembuatan *game* ini di gunakan *software* Unity 3D dan Adobe Audition CC 2015.
3. *Game* Rumah Hantu Pasar Malam VR hanya di mainkan pada perangkat computer dengan OS Windows.
4. *Game* Rumah Hantu Pasar Malam VR dirancang untuk *single player*.
5. *Game* Rumah Hantu Pasar Malam VR menggunakan *character controllers first person controller*.

6. *Game* Rumah Hantu Pasar Malam VR berlatar belakang wahana hiburan rumah hantu pasar malam.
7. *Game* Rumah Hantu Pasar Malam VR hanya memiliki satu level.
8. Jenis-Jenis hantu pada *Game* Rumah Hantu Pasar Malam VR hanya berupa hantu-hantu khas Indonesia.
9. *Game* Rumah Hantu Pasar Malam VR Tidak melakukan proses *publish*.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan jenjang STRATA 1 pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA
2. Menghasilkan sebuah *game* yang bisa menjadi sarana hiburan, melatih kesabaran dan mengurangi rasa takut akan hantu.
3. Dapat di jadikan bahan referensi khususnya bagi mahasiswa Amikom tentang perancangan dan pembuatan *game virtual reality* yang di lakukan di *game engine* Unity 3d.
4. Penulis mampu mengembangkan dan menerapkan ilmu yang di peroleh selama mengikuti perkuliahan di STMIK Amikom Yogyakarta.
5. Mengenalkan kembali wahana rumah hantu pasar malam khususnya di Indonesia dengan media *game VR*.

## 1.5 Metode Penelitian

Penulis menjabarkan cara cara memperoleh data-data yang di gunakan untuk kebutuhan penelitian. Metode penelitian yang penulis gunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Penulis menggunakan metode studi pustaka dalam pengumpulan data yang di maksudkan untuk mendapatkan data teoritis menggunakan buku,majalah,serta sumber lainnya yang berhubungan dengan masalah yang di teliti.Metode pengumpulan data yang di gunakan dalam penelitian antara lain :

#### 1. Metode Observasi

Penulis mengamati dan mengambil dengan cara mengamati *game* yang sering di mainkan dan disukai banyak pemain.

#### 2. Metode Kepustakaan

Penulis mengumpulkan data melalui buku,*tutorial* dan segala materi yang berhubungan dengan penelitian.

#### 3. Metode Studi Literatur

Penulis mengumpulkan data dengan memanfaatkan fasilitas *internet* dengan melakukan *browsing* yang berhubungan dengan penelitian.

### 1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis menggunakan analisis kebutuhan,analisis sumber daya manusia dan kelayakan.

### 1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan penulis menggunakan *flowchart* dan *screen flow* (navigasi) untuk menentukan alur dari game yang di buat.

### 1.5.4 Metode Pengembangan

Langkah pengembangan dalam proses pembuatan game ini meliputi:

1. Perancangan *interface*
2. Pemanfaatan asset *game*
3. Pembuatan *game*
4. Pengujian *game*
5. Implementasi *game*

### 1.5.5 Metode Testing

Dalam metode testing penulis menggunakan beberapa metode sebagai berikut:

1. *Compability Testing*

*Game* di uji pada beberapa *hardware* yang berbeda.

2. *Usability Testng*

*Game* di uji apakah ada *bug* yang dapat menghambat dalam permainan yang membuat pemain tidak nyaman.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang akan di gunakan akan membuat uraian secara garis besar isi laporan skripsi per bab, adalah sebagai berikut :

#### **BAB I: PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan pengantar dari pokok permasalahan yang di bahas

dalam skripsi ini,yaitu tentang latar belakang masalah,rumusan masalah,batasan masalah,tujuan penelitian,metode penelitian,sistematika penelitian dan rencana kegiatan penelitian.

## **BAB II: LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas landasan teori tentang konsep dasar *game*,teori yang di gunakan sebagai landasan dasar dalam pembuatan *game*,serta penjelasan mengenai perangkat lunak yang di gunakan.

## **BAB III: METODE PENELITIAN**

Bab ini membahas tentang Metodologi Penelitian, Sampel Penelitian, Metode Pengumpulan Data dan Metode Analisis Data.

## **BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas tentang testing dan implementasi dari hasil kerja sistem yang telah di buat.

## **BAB V: PENUTUP**

Bab ini membahas tentang kesimpulan dari pembuatan *game* dan beberapa saran yang mungkin di perlukan untuk masa yang akan datang.

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**