

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

*Videogame* adalah sebuah permainan dengan menggunakan media elektronik dengan melakukan interaksi antara si tokoh dengan pemain melalui piranti *video*. *Game* digunakan sebagai sarana hiburan bahkan untuk sekarang ini *game* juga digunakan sebagai sarana edukasi.

Perkembangan *videogame* di Indonesia mengalami peningkatan yang sangat pesat, hal tersebut dinyatakan oleh Sugeng Triono (2011) menyatakan bahwa Indonesia telah terpilih sebagai tuan rumah dalam kompetisi *videogame* terbesar, *World Cyber Games* tahun 2011. Pernyataan berikut didukung berdasarkan data yang didapatkan dari situs ([tekno.liputan6.com/read/362444/perkembangan-video-game-di-indonesia-sangat-pesat](http://tekno.liputan6.com/read/362444/perkembangan-video-game-di-indonesia-sangat-pesat)).

Peminat *videogame* saat ini tidak hanya dalam kalangan anak-anak dan remaja saja, bahkan orang dewasa juga menyukai permainan dengan media elektronik ini. Selain memperoleh kesenangan, *videogame* saat ini juga digunakan sebagai unsur edukasi bagi pemain, tetapi tidak semua *videogame* memberikan unsur positif bagi pemainnya. Hal tersebut dituliskan dalam situs ([http://www.teknologi.news.viva.co.id/news/read/150635-efek\\_buruk\\_video\\_game\\_bagi\\_anak](http://www.teknologi.news.viva.co.id/news/read/150635-efek_buruk_video_game_bagi_anak)) yang menyatakan bahwa perkembangan teknologi seperti kehadiran *videogame* dapat menghambat kemajuan

akademis anak. Dengan berkembangannya konsumsi permainan multimedia dapat memperburuk kemampuan anak, *videogame* juga dapat membuat fokus anak terpecah karena mereka lebih sibuk memikirkan cara untuk meningkatkan skor dalam permainan.

*Game* sekarang ini sudah menjadi kebutuhan. Masyarakat bermain *game* dengan beragam alasan, salah satunya yaitu sebagai penghilang penat dan mencari kesenangan, bahkan ada pula yang beranggapan bermain *game* sebagai penentu konsentrasi. Sekarang ini telah beredar banyak *game*, baik *game* beli ataupun gratis yang dapat diakses melalui internet, akan tetapi tidak semua *game* baik adanya, dalam *game-game* tersebut masih banyak yang mengandung unsur-unsur kekerasan, hal ini seakan menanamkan nilai penghancur bagi pemainnya khususnya bagi anak-anak. Banyak pula *game-game* edukasi yang beredar luas di dunia maya, hal tersebut sudah menjadi hal umum. *game* edukasi berpotensi untuk menumbuhkan motivasi belajar anak yang mengalami penurunan, bertujuan untuk memancing minat belajar anak terhadap pelajaran sambil bermain.

Tidak hanya permainan edukasi saja yang dapat memotivasi anak dalam belajar, tetapi ada pula *game* mengenai penyuluhan. Sama halnya seperti yang dijelaskan dalam *game* edukasi. *Game* Emendation merupakan *game* bergenre *Role Playing Game*, dimana *game* ini menjelaskan mengenai penyuluhan tentang *Global Warming*. Penulis menggunakan satu karakter utama yang digunakan sebagai avatar bagi pemain *game* tersebut, empat buah npc, tiga buah robot, dan satu buah peran antagonis, sebagai karakter yang terdapat dalam *game* Emendation tersebut.

## 1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi sebagai berikut :

- a.) Bagaimana perancangan tokoh dalam *game* Emendation ?

## 1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah, dalam *game* Emendation ini penulis membatasi masalah sebagai berikut :

- 1.) Perancangan sepuluh karakter *game* 3D untuk remaja berusia 13-24 tahun, dengan rincian satu buah karakter utama (*Player Character*), satu buah karakter musuh (*Shadow*), dan lima buah karakter pendukung (*Non-Player Character*).
- 2.) Pembuatan *gameplay* tidak menjadi pokok bahasan tugas akhir ini.
- 3.) *Modelling, texturing*, atau animasi tidak menjadi pokok bahasan tugas akhir ini.

## 1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan pembuatan tugas akhir ini adalah mendesain tokoh *game* 3D ke dalam *game* Emendation.