



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Selama bertahun-tahun, perkembangan dalam dunia *game* sangatlah pesat. Hampir setiap orang pasti bermain *game*, bisa melalui sebuah *console*, komputer pribadi, bahkan sampai dengan *mobile gadget* sekalipun. Seperti yang dikatakan oleh Castranova (2007), *game* digital berhasil berkembang dengan sangat pesat karena memberikan hiburan yang menyenangkan berkat adanya interaksi antara pemain dengan dunia *game* tersebut (hlm. 26-29). Sejak tahun 1970-an beberapa genre sangat menjadi favorit seperti genre fantasi. Williams, Lendricks, dan Winkler (2006) mengatakan bahwa genre tersebut sudah menjadi sebuah budaya yang fenomenal dan terus berkembang hingga tahun-tahun ini (hlm. 1-2).

Berbanding terbalik dengan perkembangan *game* yang begitu pesat, populasi paus pembunuh berkurang secara drastis. Menurut hasil penelitian Throp (2013), dewasa ini paus pembunuh mulai berkurang jumlahnya dikarenakan berbagai hal. Mereka diburu oleh para nelayan karena dianggap memakan ikan yang nantinya akan ditangkap, banyak yang punah karena memakan ikan yang telah terkontaminasi oleh bahan-bahan kimia yang dibuang di laut seperti kebocoran minyak, dan bahkan ditangkap hanya untuk dijadikan atraksi bagi masyarakat sebagai sebuah cara untuk memperkenalkan hewan laut ini. Beberapa suku artik juga memakan mamalia laut ini (hlm. 41-42). Gillespie (2013)

memperjelas bahwa paus pembunuh yang terdapat di laut mediterania terancam punah (hlm. 69).

Berdasarkan informasi di atas penulis ingin membuat Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Karakter dan *Environment* Dalam Game *Dive! Orca*” sebagai salah satu cara membantu mamalia laut ini dan menginformasikan pada dunia penyebab berkurangnya jumlah mereka.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah Tugas Akhir ini adalah bagaimana proses perancangan karakter dan *environment* dalam game “*Dive! Orca*”?

1.3. Batasan Masalah

Dalam pembuatan tugas akhir ini, penulis hanya terbatas pada perancangan karakter dan *environment* dalam Game “*Dive! Orca*” dengan beberapa batasan yaitu

1. *Environment* dengan gaya visual surrealis
2. Karakter dengan gaya visual *simplified*
3. *Environment* hanya terbatas sampai chapter 1

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah

1. Merancang karakter dan *environment* pada game “*Dive! Orca*”

2. Mengimplementasikan karakter dan *environment* pada game “Dive! Orca”

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat bagi penulis adalah mendalami proses mengembangkan sebuah *game* dari tahap awal. Hal ini merupakan langkah awal bagi penulis untuk dapat menciptakan *game-game* lainnya di kemudian hari yang dapat dimainkan oleh masyarakat luas.

Mendapatkan pengetahuan baru mengenai mamalia laut yang satu ini menjadi manfaat tersendiri bagi orang lain. Pemain *game* ini dapat mengetahui penyebab mulai punahnya paus pembunuh dan diharapkan dapat terlibat membantu melestarikan para Orca dengan ikut memberikan donasi ke organisasi pelestarian hewan.

Bagi Universitas Multimedia Nusantara akan menghasilkan seorang sarjana yang tidak hanya berhasil di bidang yang ditekuninya, tetapi juga ikut peduli terhadap alam sekitar untuk dunia yang lebih baik.

UMN