



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

Di Indonesia, industri *game* semakin hari semakin berkembang. *Game* sudah menjadi bagian dari hidup masyarakat, terutama anak-anak remaja. Menurut data statistik dari Newzoo pada tahun 2015, terdapat 42,8 juta pemain *game*, dengan kisaran pendapatan pasar *game* di Indonesia telah mencapai 321 juta dolar AS, atau jika dirupiahkan sekitar 4,3 triliun (“Newzoo Summer Series #21: Indonesian Games Market”, 2015). Hal ini memotivasi beberapa kalangan pecinta *game* untuk membangun studio mereka sendiri dan membuat proyek *game* sendiri. Namun ironisnya, *game* yang bertemakan Indonesia belum banyak yang populer, terutama di kalangan masyarakat Indonesia sendiri.



Gambar 1.1. Statistik Industri *Game* di Indonesia (Newzoo, 2015)

Negara kita adalah negara yang kaya akan budaya, legenda, dan mitos. Tetapi dikarenakan oleh globalisasi, generasi muda zaman sekarang lebih familiar dengan budaya asing dibandingkan budaya lokal. Padahal, beragam budaya di Indonesia yang dapat dijadikan bahan dasar ide, cerita, maupun konsep dalam membuat *game*. Selain itu, dengan semakin banyaknya *game* yang mengangkat budaya Indonesia, maka generasi muda pun bisa lebih familiar dengan budayanya sendiri. Hal ini dapat membantu melestarikan cerita-cerita rakyat, legenda, maupun mitos lokal yang telah lama dilupakan oleh masyarakat.

Mitos hantu-hantu lokal Indonesia sudah seringkali diangkat ke layar kaca untuk menghibur masyarakat. Namun, tidak seperti pocong, kuntilanak, jelangkung, dan lain-lain, Wewe Gombel termasuk jarang terdengar dibandingkan dengan hantu-hantu tersebut. Wewe Gombel adalah salah satu mitos dari daerah Semarang, di mana ia adalah hantu wanita yang biasanya menculik anak-anak yang ditelantarkan atau diperlakukan buruk oleh orang tua mereka.

Proyek tugas akhir penulis akan berupa sebuah *game* horor yang mengangkat cerita Wewe Gombel yang sudah dimodifikasi, dan akan memfokuskan kepada perancangan *environment* dari *game* tersebut. Sebuah *game* horor tentunya memerlukan berbagai aspek pendukung agar pemain dapat benar-benar merasakan perasaan takut ketika memainkan *game* tersebut. Dengan gaya ilustrasi dan pemilihan warna yang tepat, visualisasi dari *environment* dapat menciptakan suasana menakutkan dari sebuah *game* dan mendukung genre horornya. Hal inilah yang disebut dengan *environment design*, di mana

pengalaman pemain dikonstruksi untuk menggunakan komponen yang disediakan oleh desainer *game* (Adams, 2014).

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *environment* pada *game* horor berjudul “Dekapan”?

1.3. Batasan Masalah

Penulis akan memfokuskan penelitian tentang perancangan *environment* ini pada batasan-batasan berikut:

1. Rumah Dion dan Dina sebagai *environment* pada *game*.
2. *Environment (style and color)* sebagai pendukung berjalannya cerita dan pendukung suasana (*mood*) horor pada *game*.
3. Bagian *environment* yang akan dianalisa adalah beberapa ruangan tempat petunjuk dan *puzzle*, di mana akan terjadi interaksi antara aset dengan pemain di dalam tiap ruangan dan juga *scene* dengan wewang, yaitu ruang tamu, lorong lantai 1, kamar dion, kantor, dan kamar mandi.
4. Target pemain adalah remaja Indonesia dengan kisaran umur 13 tahun ke atas yang menyukai *game* dan *genre* horor.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang *environment* pada *game* horor berjudul “Dekapan”.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dibagi menjadi tiga bagian: manfaat bagi penulis, bagi orang lain dan bagi universitas.

Bagi penulis, tugas ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan mengenai proses perancangan sebuah *game*, terutama *environment*, dan juga lebih mengenal mitos hantu Wewe Gombel beserta lokasinya yang berada di Semarang.

Bagi pembaca, tugas ini dapat bermanfaat untuk mempelajari tentang proses desain sebuah *game*, *environment* pada *game*, dan juga gaya ilustrasi yang digunakan, beserta mitos Wewe Gombel.

Bagi universitas, tugas ini akan menambah koleksi laporan tugas akhir sehingga dapat dibaca dan membantu mahasiswa-mahasiswa lain.

