

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Permainan video *game* merupakan salah satu sarana hiburan disaat waktu kosong untuk mengisi kebosanan. *Game* juga dapat dijadikan sebagai hobi maupun pekerjaan bagi beberapa orang yang professional yang ada pada bidang kompetitif. Perkembangan teknologi membuat permainan terus dikembangkan ke dalam model yang lebih modern. Perkembangan teknologi dan tren dalam industri game terus berubah dan berkembang. Inovasi dalam teknologi dan desain permainan terus memberikan pengalaman bermain yang lebih menarik dan mendalam bagi para pemain. Industri *game* terus menjadi salah satu industri hiburan yang paling dinamis dan menarik didunia.

Permainan video game sendiri dapat dikelompokkan menjadi beberapa video game. Genre game juga berkembang sesuai dengan perkembangan jaman sekarang. Pembagian game sendiri antara lain *strategy games, role playing games, action games, vehicle simulations, rpg games, sport games, constructions and management simulations, adventure game, artificial life, board and fuzzle*.(Adams, 2010:390).

Indonesia tidak luput dari perkembangan game saat ini. Dengan adanya beberapa pengembangan game *Adventure* dari Indonesia sudah membuktikan bahwa perkembangan game di Indonesia sudah Mulai maju, tetapi pengembangan sendiri masih terbatas dengan beberapa genre yang mungkin tidak cocok untuk anak – anak saat ini. Pengembangan game ini juga hanya dikembangkan oleh beberapa developer *Adventure* sehingga untuk variasi game sendiri masih sedikit.

*Storytelling* dalam *video game* adalah proses yang kompleks. Ini melibatkan berbagai elemen seperti *gameplay*, narasi, dan desain visual. Penggunaan *storytelling* dalam *video game* berbeda dengan bentuk *storytelling* tradisional lainnya, seperti film, buku, atau teater. Pemain adalah peserta aktif dalam cerita.

*Game Adventure* adalah genre game petualangan yang disepanjang permainan pemain akan menemukan suatu alat-alat yang akan disimpan serta bermanfaat menjadi petunjuk perjalanan yang akan dituju (Wuryandari dan Akmaliah 2016). Game petualangan merupakan salah satu kategori game yang dinikmati masyarakat karena adanya misi untuk menjelajahi rintangan yang ada, sehingga orang ingin mencoba untuk menghadapi tantangannya. Untuk membuat game adventure agar lebih menarik, suatu cerita sangatlah dibutuhkan, contohnya dapat dimasukan muatan lokal Indonesia karena masih sedikitnya game bermuatan lokal yang dikenal oleh masyarakat. Muatan-muatan lokal yang dapat memasukan yaitu seperti tokoh Raden Kian Santang pada zaman kerajaan Pajajaran.

Cerita Rakyat Limpai adalah sebuah cerita legenda yang saya ambil referensi dari “Kik Cuan Lawan Limpai”. Bercerita tentang Kik Cuan yang membalaskan dendam anaknya yang habis dimakan oleh monster Limpai, Cerita berawal dari rumah yang harmonis, didalam rumah terlihat Jerimai sedang bersih-bersih dirumah dan sedang mengobrol dengan suaminya Deraham untuk pergi melihat acara beripat beregong.namun jerimai menyuruh mereka pergi duluan dan akan menyusul nanti. Setelah setelah selesai bersih-bersih Jerimai pun langsung pergi malam itu, namun dia tidak beruntung waktu itu karena dia dikerjar dan dicegat oleh Limpai dan memakannya disitu. Lalu setelah beberapa saat, Kik Cuan pergi dan dia melihat sebuah kain selendang yang mirip dipakai oleh Jerimai, Kik Cuan Panik dan langsung bergegas untuk langsung pergi ke desa untuk melihat yg lain. Setelah sampai di acara dia menanyakan dimana Jerimai ke suami Jerimai dan

istrinya Kik Cuan, namun keduanya juga tidak tahu dimana Jerimai. Kik Cuan dan keluarganya mulai panic dan meminta tolong kepada warga untuk mencarikan Jerimai. Kik Cuang mendatangi suatu tempat yang gelap dengan amarah yang menggebu-gebu, dia bertemu Limpai dan menantang Limpai untuk bertarung sekitar 7 hari lagi. Kik Cuan berlatih dan dan bertapa selama 7 hari, Setelah itu Kik Cuan langsung mendatangi Limpai dan akan membalaskan dendam terhadap apa yang terjadi pada anaknya, setelah pertarungan yang hebat akhirnya Kik Cuan berhasil mengalahkan Limpai dan membunuhnya ditempat dengan bersumpah, dendam ini akan terius disampaikan sampai ke anak cucunya nanti.

Unity sendiri dipilih oleh penulis karena penggunaanya yang mudah, fitur yang lengkap dokumentasi penggunaanya juga banyak sehingga dapat mempermudah penulis dalam mengembangkan game ini. Unity telah menjadi pilihan utama bagi banyak pengembang game dan aplikasi interaktif karena keunggulannya dalam beragaman dalam keberagaman platform, kekuatan fitur, dan dukungan komunitas yang kuat.

*Game engine* ini digunakan oleh para pengembang untuk membuat berbagai jenis permainan, simulasi, dan aplikasi interaktif dalam berbagai platform, termasuk PC, konsol, perangkat seluler (smartphone dan tablet), dan perangkat realitas virtual (VR) dan realitas augmentasi (AR). Dengan unity pengembang bisa fokus pada kreativitas mereka dalam menciptakan permainan yang menarik, karena banyak aspek teknis dan teknologi telah disediakan dalam platform ini. Unity menyediakan alat untuk membuat dan mengatur animasi karakter dan objek, dalam permainan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang telah disebutkan rumusan masalah bagaimana merancang dan membangun proses pembuatan *game* 2D “LIMPAP” bergenre *Adventure* menggunakan *Unity Game Engine* dengan mengimplementasikan cerita rakyat.

## 1.3 Ruang Lingkup

Penelitian ini hanya terbatas pada beberapa hal berikut :

1. *Game* mungkin dapat dijalankan pada *system computer* atau berbasis *desktop* dan *android*.
2. *Engine* yang digunakan adalah *unity* dan menggunakan Bahasa pemrograman C#.
3. *Game* tidak memerlukan koneksi internet atau bisa dibilang *offline*.
4. *Survei game* yang digunakan untuk kuisisioner online menggunakan metode *blackbox*.
5. Visual yang digunakan adalah *pixel art*.
6. *Game* dirancang dengan menggunakan grafis *2D*

## 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun sebuah *game* bergenre *Adventure* yang mengimplementasikan cerita rakyat secara kompleks namun ringkas, sehingga tetap menarik dan dapat dinikmati oleh pemain.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat dijadikan sebagai sarana untuk memperkenalkan budaya dari cerita rakyat yang mungkin bisa diimplementasikan kedalam sebuah *game*.
2. Bisa dijadikan sebagai referensi untuk developer *game* indie lain yang berkaitan dengan *game* mekanik ataupun *Storytelling*.