

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kepercayaan akan adanya makhluk supranatural atau makhluk halus ini sudah ada sejak manusia muncul di dunia sehingga meyakini adanya metafisik. Pada masa primitif, manusia memiliki kepercayaan pada makhluk halus dan roh yang disebut animisme, yang mempunyai tujuan untuk menghormati dan menjalin hubungan baik antar manusia dan makhluk tak kasat mata itu.

Fenomena supranatural merupakan fenomena yang sudah umum di masyarakat dan sering diperbincangkan, khususnya adalah hantu. Berbagai versi yang diceritakan oleh seseorang yang telah melihatnya atau sudah pernah berinteraksi dengan makhluk-makhluk supranatural seperti roh maupun arwah menjadi buah bibir bagi masyarakat melalui berbagai media, ada yang dari mulut ke mulut, artikel, berita, bahkan dicetak dalam majalah, tabloid maupun koran. Tanpa berfikir panjang, informasi fenomena supranatural tersebut diterima dan dipercayai oleh masyarakat sehingga membuatnya seakan-akan benar-benar ada dan menjadi seperti sebuah cerita legenda menyeramkan yang turun temurun.

Menurut pandangan umat islam hantu itu lebih tepatnya sama dengan jin, karena memiliki kemampuan yang sama, kemampuan yang dimaksud antara lain; dapat bergerak cepat, dapat pindah nan jauh secepat kilat, dapat berjalan di atas air, dapat terbang di udara, bisa masuk ke tubuh manusia, binatang maupun tumbuh-tumbuhan lainnya, dimana semua kemampuan tersebut tidak dapat dilakukan oleh manusia, maka dari itu hantu atau jin tersebut masuk dalam kategori makhluk supranatural.

Biasanya, mereka yang melihat menemukannya di tempat-tempat yang tidak berpenghuni seperti rumah kosong atau gedung-gedung tua yang berumur ratusan tahun seperti museum, goa, villa dan lain-lain. Berdasarkan berita yang telah

ditelurusi dari sebuah *e-paper* surat kabar Tribun Jabar tertulis bahwa pada tahun 2017 terjadi peristiwa aneh dan penampakan makhluk supranatural di dalam Museum Pos Indonesia yang terletak di belakang Gedung Sate itu. Ketika memasuki museum tersebut suasana yang dirasakan berbeda sekali, hawa dingin menerpa tubuh. “Biasanya pengunjung anak kecil ketakutan karena melihat penampakan sosok perempuan di dekat patung” ujar Fauzi di Museum Pos Indonesia, Rabu (5/7/2017).

Tidak hanya di dekat patung, di pintu masuk museum pun terkadang ada sosok seorang pria yang sedang duduk. Meski gedung sudah direnovasi dan sebagian tembok dicat warna oranya, kesan sepi dan dingin masih tetap terasa di dalam museum tersebut. Surat kabar tersebut membuktikan masih adanya kepercayaan terhadap makhluk supranatural. Karena Museum Pos Indonesia jarang dikunjungi oleh masyarakat, banyak yang belum mengetahui bahwa ada peristiwa aneh yang terjadi kala itu.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin maju *game* menjadi salah satu bentuk hiburan yang sulit dipisahkan di kalangan masyarakat terutama anak remaja, karena *game* membutuhkan sebuah perangkat elektronik yang biasa digunakan masyarakat sehari-harinya, seperti komputer, *smartphone* dan lain-lain. Dengan teknologi yang semakin canggih, adanya peningkatan kualitas visualisasi pada *game* menjadi sebuah nilai plus tersendiri bagi *game developer* dan juga pemainnya. *Game* memiliki banyak *genre*, salah satunya adalah *horror*.

Game bergenre *horror* ini, lebih tepatnya masuk ke dalam subgenre *survival horror*, telah banyak digemari karena memberikan sensasi tersendiri bagi mereka yang menyukai *horror*, dimana pemain harus melarikan diri dari hal-hal mistis sekaligus merasakan kesendirian dengan diberikannya *event-event* yang mencekam, seperti tiba-tiba muncul makhluk supranatural dengan wajah yang memenuhi layar bersamaan dengan suara mistis yang tiba-tiba mengeras yang dapat membuat pemain terkejut dan tegang, dalam *genre horror* hal tersebut biasa disebut *jumpscare* dimana moment itu bertujuan untuk menakut-nakuti pemain yang dapat menghasilkan ketegangan yang berkepanjangan selama bermain *game survival horror* tersebut. Namun, banyak sekali *game horror* Indonesia yang

memiliki kualitas yang kurang baik, tidak hanya dalam hal grafis tetapi kondisi yang mencekam ada yang kurang dan ada yang terlalu berlebihan, juga proporsi dalam memberikan sebuah ketegangan kurang tepat adapula *jumpscare* yang terlalu banyak dan dapat merubah *mood* pemain menjadi tidak menyenangkan.

Game designer adalah seseorang yang menciptakan situasi yang menyenangkan dari sebuah pengalaman ke dalam bentuk *gameplay* yang inovatif yang dapat memberikan feedback positif. Dengan menyusun sebuah GDD (*Game Design Document*) yang bertujuan untuk mengkomunikasikan dan merekam dari persetujuan secara lisan ke dalam bentuk tulisan. Hubungan *game designer* terhadap fenomena kisah-kisah makhluk supranatural di Kota Bandung ini sangat erat, karena *game designer* menghubungkan bagaimana fenomena tersebut bekerja dengan media teknologi yang akan digunakan.

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk membuat Perancangan *Game Survival Horror* tentang kisah- kisah makhluk supranatural yang berupaya untuk menjadi sebuah pengetahuan untuk penggemar *horror* dengan menggunakan elemen *2D side scrolling* pada *platform mobile Android*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas, penulis mengidentifikasi beberapa masalah. Yaitu:

1. Masyarakat Indonesia belum banyak yang mengetahui fenomena makhluk supranatural yang ada di Kota Bandung.
2. Sudut pandang masyarakat Bandung terhadap makhluk supranatural di Kota Bandung berdampak kepada masyarakat di luar Bandung.
3. Banyak *game* horor buatan Indonesia yang memiliki kualitas yang kurang baik.
4. Tidak banyak *game* buatan Indonesia yang bergenre *survival horror* dengan elemen *2D side scrolling*.

1.3 Rumusan Masalah

Berikut rumusan masalah yang akan diangkat dalam penulisan, Yaitu:

1. Bagaimana kisah makhluk supranatural Belanda di Kota Bandung?
2. Bagaimana merancang *game survival horror*?

1.4 Ruang Lingkup

Dari identifikasi masalah yang sudah disebutkan supaya lebih terarah, maka penulis memberikan ruang lingkup masalah pada perancangan ini. Adapun ruang lingkup tersebut adalah:

a. Apa

Media yang akan dibuat adalah berupa *game survival horror* yang dimainkan dalam bentuk *platform Android*.

b. Siapa

Target Audience ditujukan kepada penggemar *game* horor, baik laki-laki maupun perempuan.

Demografis : Seluruh wilayah Indonesia, khususnya Kota Bandung

c. Kapan

Game ini akan dirilis pada tahun 2019.

d. Mengapa

Game ini dibuat untuk menambah pengetahuan tentang kisah-kisah makhluk supranatural yang ada di Bandung, serta menghibur, meningkatkan rasa penasaran dan kualitas dari konsep *survival horror*.

e. Bagian mana

Penulis akan merancang sebuah *game design survival horror* berdasarkan apa yang sudah dijelaskan pada topik dan sesuai dengan peran yaitu sebagai *game designer*.

1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

Tujuan perancangan dari *game* ini adalah:

1. Untuk menunjukkan seperti apa kisah makhluk supranatural Belanda di Kota Bandung.
2. Untuk mengetahui merancang *game survival horror*.

Manfaat Perancangan

1. Manfaat Bagi Penulis

Dari perancangan *game design* yang akan dibuat, diharapkan penulis dapat menambah wawasan pengetahuan tentang makhluk supranatural di Indonesia, tepatnya di Kota Bandung dan pengetahuan mengenai pembuatan *game design* horor yang berkualitas.

2. Manfaat Bagi Masyarakat

Dari perancangan *game design* yang akan dibuat, diharapkan menjadi sebuah pengetahuan khususnya masyarakat Bandung dan penggemar *game* horor terhadap kisah-kisah makhluk supranatural yang ada di Kota Bandung dan juga melatih ketegangan yang berkepanjangan dalam bermain *game* horor.

3. Manfaat Bagi Institusi Pendidikan

Dari perancangan *game design* yang akan dibuat, diharapkan menjadi sebuah referensi tugas akhir mengenai perancangan *game design* dalam membuat *game* horor.

1.6 Metode Perancangan

Penulis melakukan studi kasus yang mengarah kepada kisah-kisah makhluk supranatural di Kota Bandung yang mana objeknya merupakan asal usul kisah tersebut bagaimana kisahnya menjadi fenomenal dan pandangan masyarakat terhadap fenomena tersebut.

1.6.1 Pengumpulan Data

Berikut merupakan Teknik pengumpulan data :

a. Observasi

Penulis langsung ke lapangan melakukan observasi di 6 lokasi , yaitu SMAN 5 Bandung, Taman Maluku, Babakan Siliwangi, Rumah Kentang, Goa Jepang Goa Belanda dan Museum Pos Bandung untuk melakukan pengamatan mengenai kisah supranatural yang berada di lokasi tersebut.

b. Studi Pustaka

Penulis melakukan studi pustaka dari berbagai macam jenis informasi dengan tujuan menemukan teori yang akurat, adapun batasannya yaitu kisah makhluk supranatural di Kota Bandung.

c. Wawancara

Penulis melakukan wawancara untuk mendapatkan informasi mengenai asal-usul makhluk supranatural hingga seberapa besar pengaruh tempat angker tersebut terhadap masyarakat.

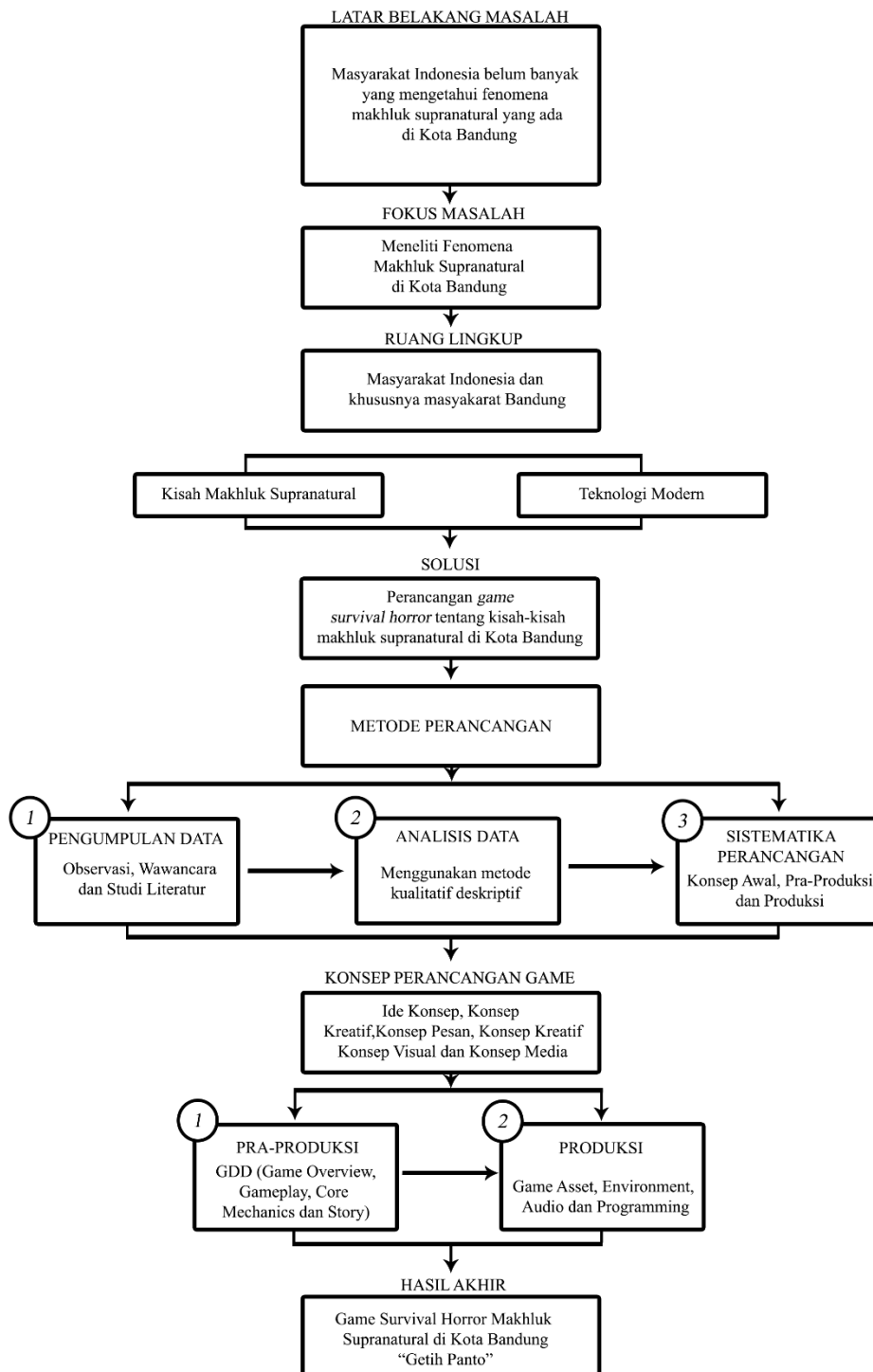
d. Dokumentasi

Penulis melakukan dokumentasi untuk mendapatkan data yang akurat dan juga jaminan keutuhan informasi data mengenai makhluk supranatural yang berada di Kota Bandung.

1.6.2 Analisis Data

Analisis yang digunakan penulis adalah metode kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk mengeksplorasi fenomena kisah-kisah makhluk supranatural di Kota Bandung yang tidak dapat dikuantifikasikan.

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1. 1 Bagan kerangka perancangan

(Sumber : Dokumen Pribadi)

1.8 Pembabakan

Berikut merupakan pembabakan yang berisi sistematika penulisan, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Di dalam bab pendahuluan terdapat latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka perancangan dan pembabakan.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Di dalam bab dasar pemikiran berisi tentang teori-teori yang berhubungan dengan konsep perancangan *game* yang terdapat di latar belakang masalah. Seperti pengertian makhluk supranatural, pengertian dan teori tentang *game*, pengertian *game designer*, pembuatan *GDD*, pengertian *mobile device*, pengertian penelitian kualitatif, pengertian subjek penelitian, teknik pengumpulan hingga analisis data.

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Di dalam bab data dan analisis masalah terdapat data berupa data hasil observasi, wawancara dan karya sejenis yang sesuai dengan metode perancangan penelitian kualitatif yang digunakan untuk dianalisis.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Di dalam bab ini terdapat ide konsep, konsep kreatif, konsep pesan dan hasil perancangan yang akan dibuat sesuai dengan data referensi dari analisis-analisis yang diambil.

BAB V PENUTUP

Di dalam bab ini berupa penjelasan kesimpulan dan saran.