

JURNAL TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN GAME 3 DIMENSI
SURVIVAL HORROR
“ANGKARA”**



Muhammad Banani
NIM 1300054033

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2018

Penciptaan *Game* 3 Dimensi *Survival Horror* “Angkara”

Muhammad Banani

Mahasiswa Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut
Seni Indonesia Yogyakarta Jl. Parangtritis Km 6,5, Sewon, Bantul,
Panggunharjo, Sewon, Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55188
e-mail:

Abstrak

Game “Angkara” ini merupakan 3d *game* bertema *horror* dengan genre *first person*. Keunggulan dari genre *first person* adalah genre *game* yang memanfaatkan perspektif mata yang dapat membuat ilusi kedalaman perspektif sehingga pemain terasa dekat dengan kejadian *game*. Selain itu tema *horror* di ambil mengingat populernya tema *game horror* yang dibawakan oleh *game Sweet Home* pada tahun 1989 dan *Resident Evil* di tahun 1996. Oleh karna itu *developer* mengambil tema *horror* dengan pertimbangan bahwa *game horror* menawarkan sesuatu yang unik , memacu adrenalin, dan dapat memberikan kejutan.

Game ini menggunakan *gameplay* yang terbilang sederhana, namun dengan memanfaatkan teknik 3 dimensi dan sudut pandang *first person*. *Game* ini menempatkan pemain sedekat mungkin dengan kejadian dalam *game*, dengan cara memanfaatkan psikologi pemain, yaitu menempatkan pemain pada posisi lemah dan rentan, sehingga memberikan pengalaman *game survival horror* yang menakutkan.

Kata kunci: *Game*, 3 Dimensi, *Horror*

Latar Belakang

Seiring berkembangnya zaman dan teknologi, video *game* pun mengalami perkembangan. Dimulai dari video *game* pertama yang diciptakan oleh Nolan Bushnell dan Al Alcorn yaitu Pong dan dikembangkan oleh Atari pada tahun 1972. Kemudian di tahun 1992 nama Wolfenstein sebagai *game* yang menerapkan sudut pandang *first person* melejit, *game* ini diciptakan oleh id Software dan dipublikasikan oleh Apogee Software, namun kenyataannya *game* pertama yang menerapkan sudut pandang *first person* bukanlah Wolfenstein, melainkan Maze Wars. Maze wars diciptakan pada tahun 1974, berjarak dua dekade sebelum *game* Wolfenstein diciptakan. Maze Wars merupakan *game first person* dengan menggunakan teknik *wire-frame graphics*, yaitu dengan memanfaatkan perspektif mata untuk membuat ilusi kedalaman.

Sementara dalam hal 3D *game* diawali oleh Descent di tahun 1995 oleh Parallax software dan dipublikasikan oleh Interplay, dan diikuti oleh Quake yang juga diciptakan oleh Id software, developer Wolfenstein 3D sekaligus DOOM. Memasuki abad 20, Call of Duty menjadi salah satu *game* 3D fps yang terkenal, kesuksesannya diikuti oleh Battlefield. Kedua *game* tersebut bertemakan tentang perang, sehingga pemilihan sudut pandang *first person* menjadi pilihan yang tepat untuk menempatkan pemain sedekat mungkin pada skenario peperangan.

Tema horor dalam *game* mulai memasuki masa keemasan diawali dengan meledaknya kepopuleran Sweet home (1989), diikuti Resident Evil pada tahun 1996 oleh Capcom, hal ini ditandai dengan munculnya *game* dengan genre serupa seperti Silent hill pada 1998 dan, Parasite eve pada tahun 1999. Hingga hari ini *game* bertemakan survival horror masih menjadi salah satu genre yang banyak diminati (Kantilaftis, April 1, 2016, <https://www.nyfa.edu/student-resources/horror-games-and-genre-revival-why-people-want-scary-games/>)

Dipilihnya genre horor dalam penciptaan *game* Ankara dikarenakan *game* horor menawarkan sesuatu yang unik, *game* horor dapat dinikmati karena dapat memberikan kejutan dan memacu adrenalin, *game* bergenre horor tersebut biasa menempatkan pemain dalam posisi rentan, baik peluru yang langka, musuh yang terlalu kuat, dan lain – lain, beberapa *game* resident evil pertama adalah contoh yang tepat untuk hal ini. *Game* horor juga biasanya dapat diterima oleh pemain tanpa dibatasi kemampuan bermain, hal yang tidak dapat disamakan dengan genre lain seperti genre *fighting* (yang biasanya membutuhkan pemain untuk menekan kombinasi tombol yang rumit secara cepat untuk bermain) atau *game Sport* yang membutuhkan pengetahuan sungguh-sungguh tentang olahraga tersebut, jika anda bisa mengoperasikan *controller*, anda siap untuk bermain *game horor*.

Aksesibilitas seperti ini mengizinkan pemain yang belum pernah menganggap dirinya sebagai *gamer* untuk akhirnya mencoba *video game*. Dikarenakan hal tersebut, *developer* mendapat tantangan baru untuk mencari tahu bagaimana membuat *game* horor yang aksesibel namun tidak

membosankan. Pada *Five nights at freddy's*, yang harus pemain lakukan hanya menonton kamera keamanan dan memastikan listrik tidak mati. Terdengar mudah, namun game indie ini dianggap sebagai salah satu game horor terbaik yang dibuat pada tahun tersebut, atas dasar tersebut, pembuatan *game* *Angkara* menggunakan gameplay yang terbilang sederhana, namun dengan memanfaatkan teknik 3D dan sudut pandang *first person*. *Game* ini menempatkan pemain sedekat mungkin dengan kejadian dalam *game*, dengan cara memanfaatkan psikologi pemain, yaitu menempatkan pemain pada posisi lemah dan rentan, sehingga memberikan pengalaman *game survival horror* yang menakutkan.

Rumusan Masalah

Bagaimanakah proses penciptaan *game survival horror* menggunakan teknik 3D dengan sudut pandang *first person* agar menciptakan pengalaman bermain yang menakutkan?

Tujuan

Tujuan dari *game* “*Angkara*” ini adalah untuk memberikan pengalaman bermain *game survival horror* dengan menggunakan sudut pandang *First person* untuk memaksimalkan aspek horor yang dirasakan pemain.

Target Pemain

1. Usia: 17 tahun keatas
2. Jenis kelamin: Laki-laki & perempuan
3. Pendidikan: Semua strata pendidikan
4. Status sosial: Semua kalangan
5. Negara: Internasional
6. Bahasa: Bahasa Inggris

Indikator Capaian Akhir

Capaian akhir dari karya ini adalah jika karya ini menjadi *game* yang utuh dan sesuai harapan yang juga berarti menarik dan menyenangkan untuk dimainkan dengan rincian sebagai berikut:

1. Desain Game

Angkara merupakan sebuah *game Survival horror* yang menggunakan psikologi pemain untuk menciptakan pengalaman *Horror* yang menantang dengan menempatkan pemain dalam posisi yang tidak menguntungkan dan membuat pemain benar – benar merasakan sensasi *horror* dalam *game* tersebut.

2. Desain Karakter

Karakter dari *game* *Angkara* adalah seorang anggota pasukan khusus bernama *Darma* dan putrinya yang bernama *Narya* yang digambarkan sebagai sosok ayah dan anak yang dekat dan memiliki banyak kesamaan yang akan ditunjukkan pada *game* saat *Darma* berusaha melacak

Narya.Darma menemukan jejak-jejak yang dia ketahui adalah jejak kegiatan Narya karena mereka memiliki kebiasaan yang sama.

3. *Background*

Background atau latar tempat dari *game* *Angkara* akan menggunakan referensi lokasi asli, yaitu Desa Kinahrjo, Umbulharjo, Cangkringan, Kabupaten Sleman. Dirancang dengan teknik 3D untuk menciptakan pengalaman horor yang nyata mungkin.

4. Musik dan *Sound Effect*

Musik dan *Sound effect* dalam *game* *Angkara* akan menyesuaikan dengan suasana level *game* dan kejadian yang sedang terjadi di dalam *game* untuk membangun *mood* yang sesuai di dalam *game*.

5. Programming

Programming akan diserahkan kepada tim ahli dalam bidangnya. Sementara Software yang digunakan dalam perancangan *game* ini adalah Unity 3D.

6. Penggabungan

Setelah *Asset* untuk *game* selesai, maka akan dilakukan penggabungan di dalam *software* Unity, yaitu memasukkan *asset* karakter, *background* dan suara yang telah dibuat sebelumnya.

Konsep Game

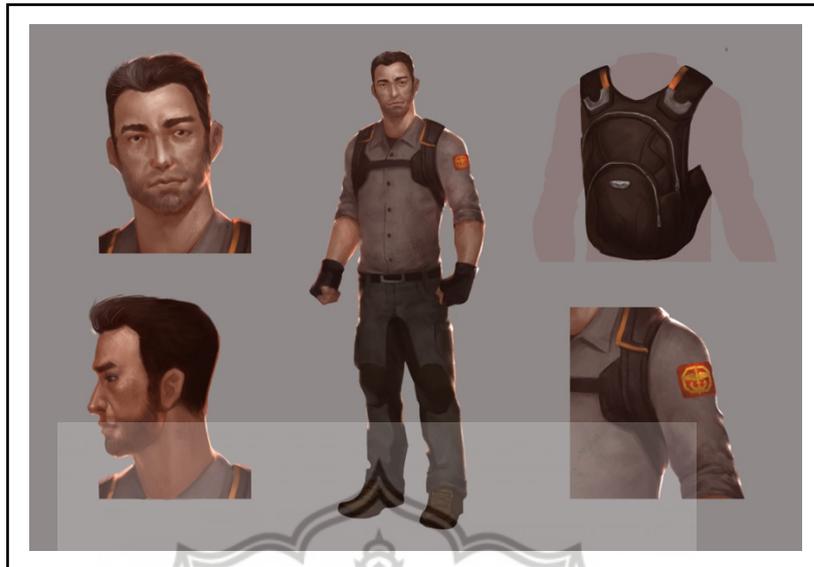
Game “*Angkara*” adalah *Game* Survival Horror dengan sudut pandang First Person Perspective yang dibuat dengan menggunakan unity game engine.

“*Angkara*” berfokus kepada aspek *stealth* untuk cara bermain yang optimal, dikarenakan cara bermain *run and gun* tidak bisa di aplikasikan di *game* ini, musuh yang kuat dengan jumlah peluru yang terbatas akan menjadi poin penunjang atmosfer horor yang telah dibangun melalui aspek audio visual dalam *game* ini, hal tersebut menunjang setting tempat *game* ini yang berada di lereng pegunungan yang terpencil, dimana hampir tidak mungkin akan menemukan peluru di tempat seperti itu, menambah *immersion* yang dirasakan pemain.

Cerita

Darma, seorang agen intelijen pemerintah kehilangan kabar dari putrinya Naryayang sedang menjalankan tugas riset lingkungan di wilayah lereng gunung terpencil. Darma memulai pencarian dengan melacak jejak terakhir Narya sebelum dia kehilangan kontak. Usaha Darma tidak membuahkan hasil yang berarti. Hingga dia menerima info dari partnernya sesama agen intelijen, yang mengharuskan Darma bergegas pergi menuju tempat terakhir narya. Dan disitulah terlihat saksi mata, dimana ia menemukan kejanggalan-kejanggalan serta petunjuk lebih jauh tentang keberadaan Narya.

Desain Karakter



Gambar 3.1 Concept Art Darma

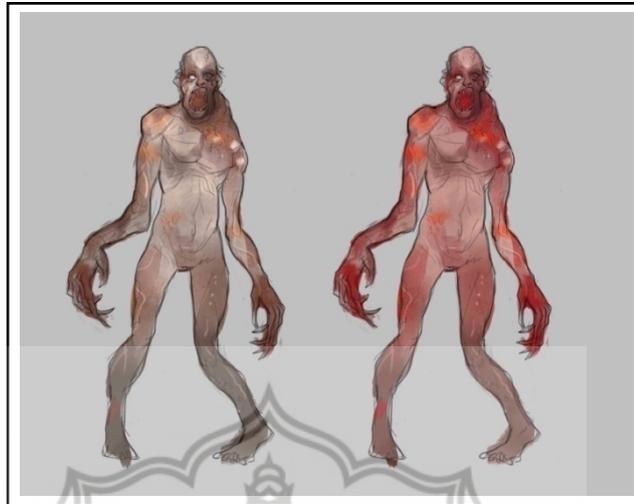
Darma, karakter utama, adalah seorang agen senior intelijen negara, banyak terlibat dalam misi-misi penting negara, ia merupakan agen yang handal dalam melacak keberadaan orang dan tangkas dalam pertempuran, Berumur 51 tahun dan memiliki pengalaman 30 tahun lebih sebagai seorang operator, Darma memiliki fisik yang terbilang prima pada usianya, Darma memiliki seorang anak perempuan bernama Narya.



Gambar 3.2 Concept Art Narya

Putri dari darma, berusia 19 tahun, Narya adalah seorang geologis yang sedang meneliti aktifitas gunung berapi, berkembang dari hobi

membaca buku- buku ilmu pengetahuan dari kecil, ia merupakan seorang yang teliti dan dapat berpikir cepat dalam tekanan, dia juga telah mendapat beberapa kemampuan survival dari ayahnya.



Gambar 3.3 *Concept Art Monster "Antaka"*

"Antaka", musuh dalam game "Angkara" merupakan mayat yang kembali berjalan di bumi karena terganggu dengan tingginya konsentrasi aura kejahatan di sebuah area, sehingga membangkitkan mereka dalam kondisi haus darah.

Sistem Permainan

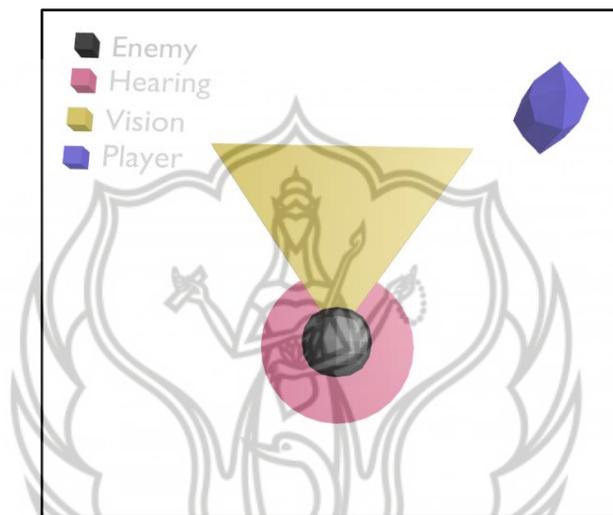
Pemain harus berpikir dua kali untuk memainkan dengan gaya bermain agresif ala game shooter pada umumnya. Peluru yang tersedia akan sangat terbatas, sehingga setiap tembakan akan menentukan jalannya permainan, didukung juga dengan setting tempat game ini berada, peluru hampir tidak mungkin tersebar di tempat terpencil, sehingga ini juga akan menambah realisme dalam game ini.

Dengan terbatasnya peluru, pemain akan banyak menemui situasi dimana dia terpaksa menghindari konflik dengan musuh agar dapat mencapai objektif berikutnya, hal ini mendukung esensi dari genre survival dengan menempatkan pemain dalam situasi yang sulit, dan untuk melewati rintangan dalam permainan, dibutuhkan strategi yang matang untuk mencapai objektif.

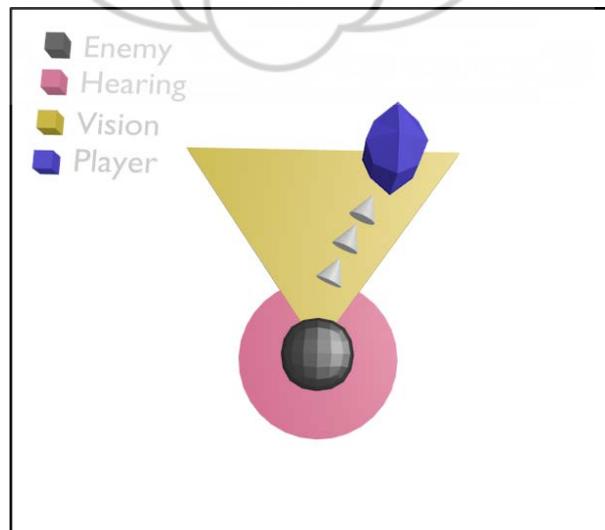
Pemain akan diuntungkan bila menggunakan headphone, dengan terbatasnya jarak pandang, sumber suara dari musuh akan menjadi cara mengetahui lokasi musuh sebelum terlihat, hal ini juga menjadi penunjang aspek horror, dimana pemain akan seringkali mendengarkan suara dari musuh, namun belum nampak visual keberadaan musuh, dengan ini pemain akan merasa Insecure dan selalu memeriksa keadaan sekelilingnya untuk memastikan dirinya aman dari musuh.

Pemain harus memperhatikan nyawa saat bermain, dengan nyawa terbatas, pemain hanya kuat menerima 5 serangan dari musuh sebelum kalah, tanpa healing item, pemain dipaksa untuk berhati-hati, sehingga *playstyle stealth* yang menghindari konflik akan diuntungkan dalam permainan ini.

Musuh memiliki jarak tertentu dimana musuh dapat mendeteksi keberadaan pemain dan mengejanya, hal ini menjadi fokus utama dari pemain, pemain harus menjaga jarak dari musuh sambil berusaha menemukan jalan untuk progress ke level berikutnya



Gambar 3.4 Visualisasi AI Musuh



Gambar 3.5 Visualisasi AI Musuh 2

Mockup

Mock up dibuat untuk panduan bagaimana game akan terlihat setelah dibuat nanti, proses ini juga berguna untuk mendata *asset* dan fungsi dalam game yang harus dibuat, sehingga akan mempermudah proses pembuatan mekanik dan *asset*



Gambar 3.6 Mock up Title Screen

Mock up Title screen menampilkan judul game, dan berbagai menu, diantaranya Start untuk memulai permainan, Continue untuk melanjutkan, Option untuk pengaturan, dan Exit untuk keluar



Gambar 3.7 Mock up Gameplay

Gameplay layout menjadi acuan untuk sudut pandang pemain dalam *gameplay* yang sudah jadi.



Gambar 3.8 *Mock up Game Over Screen*

Game over screen muncul ketika karakter pemain mati diserang musuh

Kesimpulan

Sebuah *Game Survival Horror* berjudul “Angkara” telah diwujudkan dalam bentuk Desktop Pc *game*, *game* ini merupakan *game single player* yang mengedepankan realisme, dan player *Immersion*, dengan menggunakan elemen audio visual yang dirancang untuk memberikan pengalaman *horror* yang kuat, dengan *gameplay* yang memberi tantangan yang cukup tinggi menjadi kombinasi yang pas untuk memberikan pengalaman *single playersurvival horror* yang optimal.

Saran

Genre *game Survival Horror* mulai mengikuti arus *mainstream game AAA* yang memiliki kecenderungan menyajikan banyak *action*, sehingga elemen *horror* sendiri menjadi kurang menonjol, tenggelam dalam aksi yang spektakuler, meskipun tidak terlihat buruk, untuk kelangsungan genre *Survival Horror*, amat penting untuk mendapatkan *game - game* yang lebih mengedepankan *survival* dan elemen *horror* ketimbang aksi, untuk mengimbangi arus perkembangan *game* yang banyak berkiblat ke *game-game AAA* yang penuh aksi.

DAFTAR PUSTAKA

- Bossom, Andy; Ben Dunning (2016). *Video Games :An Introduction to the Industry*. London, UK: Bloomsbury Publishing.
- Goldgewicht,Richard. (2015). *Gameplay The Story of the Videogame Revolution*.
- Kent, Steven L. (2001). *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon-- The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*. New York, USA: Three Rivers Press.
- Novak, Jeannie (2012). *Game Development Essentials:An Introduction, Third Edition*. New York, USA: Delmar, Cengage Learning.
- Webster, Chris (2005). *Animation: The Mechanics of Motion*. Oxford, UK: Focal Press.
- Silber, Daniel (2016). *Pixel Art for Game Developer*. Florida, USA: CRC Press

