

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Stres adalah perasaan yang umumnya dapat kita rasakan saat berada di bawah tekanan, merasa kewalahan, atau kesulitan menghadapi suatu situasi. Stres yang berlebihan dapat berdampak negatif terhadap suasana hati, kesehatan fisik dan mental, dan hubungan kita dengan orang lain. Seiring bertambahnya usia, sumber-sumber stres dapat bertambah, mengingat semakin banyak pengalaman seseorang, lingkaran pergaulannya meluas, tugas-tugas sekolah lebih banyak, tekanan pekerjaan dan akses ke media pun lebih besar lagi. Banyak cara untuk menghilangkan stres, umumnya seseorang bisa menderita stres karena merasa bahwa dirinya kurang mampu mengendalikan kondisi yang dihadapi. Sehingga, salah satu cara menghilangkan stres adalah dengan meningkatkan kepercayaan diri bahwa ia mampu mengatasi dan mengendalikan segala hambatan tersebut. Contohnya dengan bermain *game*. Salah satu peranan *game* dalam menjaga kesehatan mental adalah kemampuannya untuk meningkatkan percaya diri untuk menyelesaikan masalah seperti *game* genre *survival* dan *puzzle*.

Hal inilah yang menjadi latar belakang penulis untuk mengangkat penelitian dengan judul “**PERANCANGAN DAN PENGEMBANGAN GAME SURVIVAL HORROR: MIDNIGHT MARKET**”, dengan dilaksanakannya penelitian ini, diharapkan bahwa *game* ini akan dapat digunakan oleh banyak orang, sehingga dapat membantu mengurangi tingkat stres pada masyarakat.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian masalah di atas, yaitu bahaya nya stres yang berlebihan bagi masyarakat, maka dapat dirumuskan suatu masalah, yaitu “Bagaimana merancang sebuah *game* yang dapat menghilangkan rasa stres dengan meningkatkan kepercayaan diri untuk menghadapi hambatan”.

1.3. BATASAN MASALAH

Penelitian akan dibatasi kedalam batasan-batasan berikut:

1. *Game Engine* yang digunakan untuk perancangan game ini adalah Unity dengan bahasa pemrograman C#.
2. *Game* akan menggunakan sistem operasi *Windows*.
3. Minimal Versi *Windows* yang dibutuhkan adalah *Windows 7*.
4. Aplikasi lain yang menjadi pendukung perancangan *game* ini adalah *Blender* dan *Github Desktop*.

1.4. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan agar masyarakat dari remaja hingga orang dewasa dapat meredakan stres nya dengan bermain *game* ini, serta dapat meningkatkan kepercayaan diri mereka untuk menghadapi hambatan dalam kehidupan mereka.

1.5. MANFAAT PENELITIAN

Diharapkan agar penelitian ini berdampak positif bagi masyarakat untuk meredakan stress nya dan meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam menghadapi hambatan.

1.6. SISTEMATIKA PENULISAN

Secara garis besar, penelitian ini akan dibagi menjadi enam Bab. Sistematika penulisan ini akan memberikan gambaran umum tentang apa yang akan penulis bahas pada tiap-tiap Bab yang ada. Sistematika penulisan ini terdiri sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas mengenai latar belakang masalah, yaitu hal-hal yang menjadi penyebab mengapa penelitian ini dilakukan, batasan-batasan yang diterapkan ke dalam penelitian, tujuan dan manfaat dari penelitian, serta sistematika penulisan penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini akan membahas mengenai komponen dan istilah yang dipakai di dalam penelitian, dan penelitian terdahulu yang diambil dari jurnal dan buku yang telah membahas hal tersebut sebelumnya.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini akan membahas tentang metode yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian beserta tahapan-tahapan yang dilalui selama proses penelitian.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjabarkan tentang analisa kebutuhan mengenai sistem yang akan dibuat, serta gambaran umum yang berisi rancangan *interface* dan desain dari sistem.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini akan berisikan mengenai hasil akhir dari *game* yang dibuat selama proses penelitian.

BAB VI : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini akan membahas kesimpulan yang didapatkan selama pelaksanaan penelitian, hasil dari penelitian, dan apakah hasil penelitian ini mampu menyelesaikan masalah yang ada atau tidak.