

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game merupakan hiburan yang dimainkan dikalangan remaja hingga dewasa. Perkembangan *game* saat ini menjadi sangat cepat karena dipengaruhi perkembangan teknologi. *Game* dibuat sebagai hiburan bagi para pemain. *Game* sendiri memiliki tampilan visual 2D dan 3D. *Game* yang memiliki tampilan visual dua dimensi (2D) merupakan *game* yang proses pembuatannya lebih mudah dibandingkan dengan tampilan visual *game* tiga dimensi (3D). Tampilan *game* dua dimensi (2D) biasanya hanya berupa gambar yang digerakan dengan *controller* yang tersedia pada *game*, sedangkan pada tampilan *game* tiga dimensi (3D) memiliki tampilan grafik yang lebih baik. *Genre game* saat ini sudah bermacam-macam seperti *First Person Shooter (FPS)*, *Role Playing Game (RPG)*, dan salah satunya *genre game Platformer*. *Game platformer* merupakan *game* yang berjenis dua dimensi (2D). *Genre game* ini seringkali dianggap sebagai *sub-genre* dari *game* aksi dan *game platformer* merupakan salah satu *game genre* pertama yang masih diminati sampai sekarang meskipun sudah banyak *game* yang memiliki *genre* baru mulai bermunculan dan bersaing dalam dunia *game* [1].

Pengembangan *game* berjenis dua dimensi (2D) belakangan ini cukup sulit karena, kurangnya peminat *game* yang bergenre 2D. Kurangnya peminat *game* 2D berpengaruh terhadap pengembangan *game* itu sendiri. Peminat *game* 2D mulai berpindah ke jenis *game* 3D karena para pemain umumnya lebih tertarik pada tampilan yang disajikan pada *game* 3D. Tampilan *game* 3D yang terlihat seperti realita sangat menarik untuk dimainkan baik dari segi tampilan karakter *game*, latar belakang dan *scene* lainnya yang dibuat mendukung tampilan *game* 3D. Pada penggunaannya, *game* 3D lebih banyak menggunakan kapasitas penyimpanan dibandingkan dengan *game* 2D [2].

Pembuatan karakter animasi dan aset *game* dapat dilakukan dengan menggunakan beberapa teknik dasar animasi. Teknik *parenting* merupakan salah satu teknik yang

digunakan pada pembuatan aset *game* dan animasi. Penelitian ini akan membahas teknik *parenting* pada pembuatan aset *game*. Teknik *parenting* adalah teknik yang digunakan

untuk menggabungkan *layer* objek pada *timeline unity* sebagai aplikasi yang digunakan dalam pembuatan *game*. Pada teknik *parenting* terdapat dua objek *layer* yaitu *layer parent* atau *layer induk* dan *layer children* atau *layer anak*. *Layer* induk berfungsi sebagai *layer* utama pada pergerakan objek. Sedangkan *layer* anak adalah *layer* yang akan dihubungkan dengan *layer* induk dan mengikuti pergerakan *layer* induk pada *timeline* [3]. Teknik ini merupakan salah satu teknik yang digunakan dalam proses pembuatan aset *game* dan animasi. Penerapan teknik ini digunakan pada proses penggabungan aset *game* pada aplikasi *unity* setelah didesain menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop CC 2018*. Desain karakter ditentukan berdasarkan cerita *game* yang dibuat. Cerita *game* sangat mempengaruhi desain karakter yang dibuat. Cerita dan karakter yang dibuat harus berhubungan agar memiliki ciri khas yang membuat *game* tersebut menjadi menarik.

Aset dalam *game* EDDERKOPP merupakan aset dua dimensi (2D). Aset 2D merupakan penggambaran karakter yang dibuat berdasarkan imajinasi seorang *game artist*. Seorang *game artist* dapat menciptakan objek karakter dengan mengkonsepkan objek karakter berdasarkan cerita yang dibuat. Penggambaran aset *game* dilakukan dengan cara menggambarkan objek karakter pada masing-masing *layer* objek. *Layer* objek yang berisi bagian-bagian karakter yang kemudian dihubungkan dengan menggunakan teknik *parenting* pada *unity*. *Game artist* bertanggungjawab untuk memberikan visual desain *game* yang dibuat baik itu dari segi karakter, tampilan visual pada *game*, dan tampilan lain yang masuk dalam *game* [4].

Penelitian ini menggunakan *game* EDDERKOPP sebagai objek penelitian. EDDERKOPP merupakan *game* yang berjenis *platformer* dan menggunakan visual dua dimensi (2D) sebagai aset karakternya. *Game* EDDERKOPP diadopsi dari *game* LIMBO sebagai inspirasi pembuatannya. Penggunaan tema gelap pada *game* EDDERKOPP dibuat berdasarkan latar tempat dari cerita *game*. Pembuatan aset karakter dibuat berdasarkan cerita dan menyesuaikan alur cerita *game*. Karakter *game* didesain menggunakan *Adobe Photoshop CC 2018*. Aset yang digunakan berdasarkan referensi dari internet yang kemudian didesain kembali dan disesuaikan dengan tema *game* EDDERKOPP.

Maka berdasarkan penjelasan sebelumnya mengenai penjelasan teknik *parenting* dan aset *game* 2D, peneliti ingin melakukan penelitian terhadap penggunaan teknik *parenting* pada pembuatan aset *game* 2D. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk

pengembangan *game* selanjutnya mengenai penggunaan teknik *parenting* dalam pembuatan aset *game* 2D.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang ditemukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana teknik *parenting* dapat direalisasikan dalam pembuatan aset karakter 2D pada *game* EDDERKOPP?
2. Bagaimana penggunaan aset karakter 2D dapat direalisasikan dalam pembuatan aset *game* EDDERKOPP?

Bagaimana tampilan yang dihasilkan pada karakter dengan menggunakan teknik *parenting*.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini memberikan batasan masalah yang bertujuan untuk memfokuskan pembahasan yang akan diteliti sehingga penelitian terarah pada tujuan penelitian. Adapun batasan masalah yang penulis lakukan antara lain:

1. Penelitian ditujukan pada mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta angkatan 2019 hingga 2021.
2. Penelitian yang berfokus pada teknik *parenting* pembuatan aset karakter 2D pada *game* EDDERKOPP.
3. Penelitian berfokus pada pembahasan aset dua dimensi (2D) pembuatan aset karakter *game* EDDERKOPP.
4. Penelitian berfokus pada penggunaan jenis tampilan dua dimensi (2D) pada *game* EDDERKOPP.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui teknik *parenting* dapat direalisasikan dalam proses pembuatan aset karakter 2D pada *game* EDDERKOPP.
2. Untuk mengetahui fungsi aset karakter 2D pada *game* EDDERKOPP.
3. Untuk mengetahui pembuatan aset karakter dua dimensi (2D) pada *game* EDDERKOPP.
4. Untuk mengetahui apakah penggunaan jenis tampilan dua dimensi (2D) merupakan jenis tampilan yang tepat digunakan pada *game* EDDERKOPP.

1.5 Manfaat Penelitian

Penulisan penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi serta pengetahuan kepada para pembaca mengenai penggunaan teknik *parenting* pada pembuatan aset karakter *game* 2D. Pada bagian ini penulis ingin memberikan manfaat yang lebih spesifik, yakni:

1.5.1 Manfaat Teoritis

1. Penulis mengharapkan bisa mendapatkan pengetahuan lebih mendalam mengenai penggunaan teknik *parenting* dalam proses pembuatan aset *game* 2D.
2. Penelitian ini diharapkan memberikan pengetahuan baru mengenai penggunaan teknik *parenting* pada pembuatan aset karakter 2D.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan agar penulis dapat mengetahui pengaruh dari penggunaan teknik *parenting* pada pembuatan aset *game* karakter 2D.

2. Bagi Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pengajaran yang berfokus pada penggunaan teknik *parenting* dalam pembuatan aset karakter *game* yang berbasis 2D.

3. Bagi Pengembang Game 2D

Penelitian ini diharapkan dapat membantu para pengembang *game* 2D dalam mengetahui penggunaan teknik *parenting* pada pembuatan aset karakter *game* 2D.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I membahas gambaran umum atau pendahuluan mengenai teknik *parenting* pada proses pembuatan aset karakter 2D pada *game* EDDERKOPP.

BAB II membahas tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian. Teori-teori tersebut diambil dari jurnal, buku dan referensi lain yang dapat mendukung penelitian.

BAB III membahas mengenai metode-metode yang digunakan dalam penelitian, seperti objek penelitian serta alat dan bahan penelitian.

BAB IV menjelaskan pembahasan teori terkait penelitian yang dilakukan serta melakukan analisis data yang telah diperoleh.

BAB V memberikan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan sehingga kedepannya penelitian ini dapat menjadi referensi atau informasi tambahan bagi pengembang *game* selanjutnya.