

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam dunia *entertainment*, film adalah media penyampaian suatu ide/cerita menggunakan media visual. Film juga sebagai media komunikasi karena film lebih dapat menyampaikan cerita dan gambar secara bersamaan dalam waktu singkat. Film bisa mencuci otak para penontonnya agar dapat merasakan apa yang sedang terjadi disana. [1]

Dalam pemvisualan cerita banyak cara yang bisa digunakan dari *liveshoot* sampai dengan animasi. *Liveshoot* menggunakan orang asli serta bantuan FVX serta *CGI*. Untuk animasi ada 2D dan 3D. 2D adalah cara yang paling tradisional untuk pembuatan film karena menggunakan cara menggambar *frame by frame* untuk animasinya. Akan tetapi 2D juga dibantu lebih mudah dengan komputerisasi sehingga pekerjaan lebih cepat. Untuk 3D sudah menggunakan *object* 3 dimensi yang mengandung koordinat X, Y, dan Z. Masih banyak kelemahan dan kekuatan yang harus dipahami pada setiap cara 2D maupun 3D, tergantung metode mana yang paling dibutuhkan oleh sang pembuat/sutradara. [2]

Penggunaan film tidak hanya sebatas penyampaian cerita belaka akan tetapi juga digunakan dalam berbagai aspek misal seperti video iklan untuk penyampaian sebuah produk, atau video film pada sebuah *game*. *Game* sendiri memerlukan beberapa film. Pertama video *preview gameplay* atau sering kita sebut *teaser*. *Teaser* adalah gambaran apa yang sedang terjadi pada *game*/film tersebut, akan tetapi penonton hanya diberi sedikit gambaran yang masih samar-

samar apa yang sebenarnya terjadi. Di dalam sebuah *game* juga diberi sebuah film *teaser* tentang garis besar *game* tersebut, kadang isinya sama kadang berbeda. Peletakkannya biasanya pada *opening game* tersebut atau saat *campaign mode*. [3]

MerapiTech adalah sebuah *studio game* yang sedang mengembangkan sebuah *game* berjudul “After World”. *Game* ini berkonsep *city building* atau *game* membangun kerajaan. Dalam perjalanan mengembangkan *game* tersebut, MerapiTech juga membuat film yang nantinya akan digunakan sebagai sarana untuk memasarkan *game* tersebut. Salah satunya adalah film yang digunakan untuk *opening game*. *Opening game* ini dibutuhkan untuk menjelaskan secara sederhana tentang tujuan *game* tersebut sebelum para pemain masuk ke dalam *game* untuk dimainkan. Pemilihan animasi yang digunakan adalah 2D karena *game* ini diusung dengan *game* 2D serta 3D di dalamnya. Penulis memutuskan menggunakan 1 jenis yaitu 2D karena *character* yang sering terlihat di layar *game* adalah 2D. Sementara MerapiTech juga membutuhkan *opening game* karena sangat membantu dalam penyempurnaan *game* “After World”.

Atas dasar penjelasan di atas, penulis memutuskan untuk merancang serta membuat film pendek menggunakan animasi 2D untuk *opening game* “After World” yang nantinya akan dipasang pada *game* tersebut.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka dapat diketahui rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Bagaimana merancang video *opening game* dengan animasi 2D sesuai kebutuhan MerapiTech pada *game* “After World”.

### 1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut :

1. Hasil implementasi video animasi berdurasi kurang lebih 1 menit.
2. Pembahasan hanya sebatas video animasi saja, tidak membahas musik maupun audio karena audio akan diberikan sendiri oleh pihak MerapiTech.
3. Penulis hanya membahas pada teknik dan tidak membahas pada dampak pembuatan video.
4. *Software* yang digunakan adalah *SAI* sebagai pembuat asset video dan *After Effect* untuk pembuatan animasi.

### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini secara garis besar adalah:

1. Mengimplementasikan teknik animasi menggunakan *SAI* sebagai pembuatan asset 2D dan *Adobe After Effect* sebagai media animasi.
2. Mengenalkan tujuan yang akan dimainkan di *game* “After World”.
3. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata 1 Sistem Informasi pada Universitas Amikom Yogyakarta.

## 1.5 Metode Penelitian

Dalam kasus ini penulis mencari data sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembuatan film *opening* untuk *game* “After World” pada Merapitech.

Secara garis besar penelitian ini dibagi menjadi beberapa metode:

### 1. Studi Kasus

Melihat apa yang dibutuhkan MerapiTech pada *game* “After World”, kemudian setelah menemukan masalah tersebut penulis mencari cara bagaimana menyelesaikannya.

### 2. Survei

Melakukan pengukuran standar apa yang harus terselesaikan pada kasus MerapiTech. Survei ini dilakukan kepada para *game designer* yang bersangkutan langsung pada *game* “After World”.

### 3. Eksperimen

Setelah mendapatkan poin-poin penting maka penulis langsung melakukan percobaan untuk menemukan penyelesaian terbaik pada kasus ini.

### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan pada penelitian awal dengan menggunakan metode sebagai berikut:

#### a. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung dari tujuan *game* “After World” di kantor

“MerapiTech” saat jam kerja. Pengumpulan data ini dilakukan bulan Desember 2017.

b. Metode Wawancara

Mengumpulkan informasi dan data dengan cara mewawancarai secara langsung pihak *game designer* yaitu Yasir serta *art irector* yaitu Andrian.

c. Metode Kepustakaan

Mengumpulkan data dengan cara membaca dan mempelajari dari berbagai sumber termasuk internet yang berhubungan dengan pembuatan video animasi sebagai referensi atau sebagai bahan perbandingan. Metode ini dilakukan setelah daftar data apa yang perlu dicari sudah ditentukan.

### 1.5.2 Metode Analisis

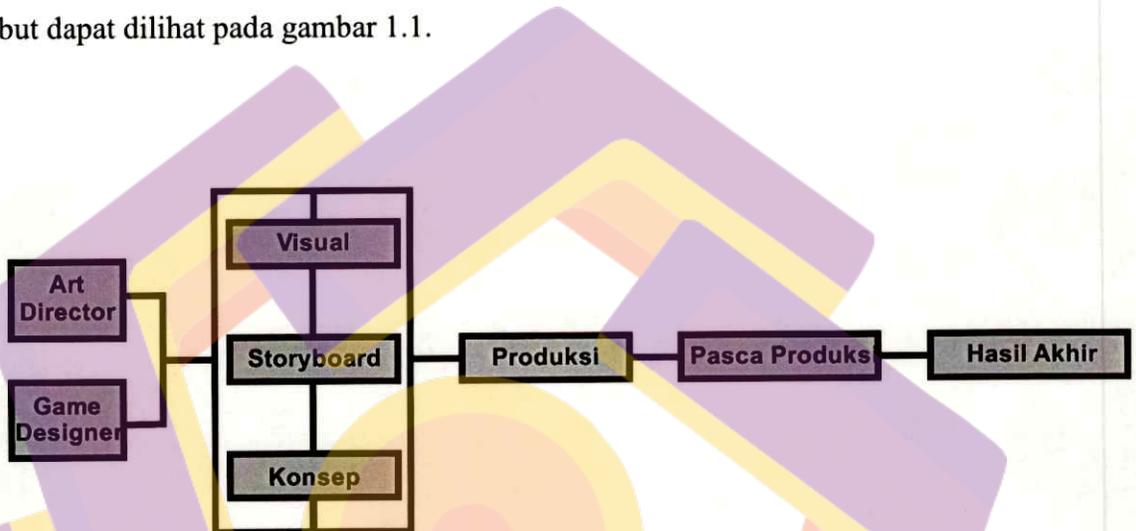
#### Analisis Kebutuhan

Digunakan untuk menganalisis kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan untuk perancangan pembuatan animasi.

### 1.5.3 Metode Perancangan

Uraian analisa dan perancangan yang akan dilakukan dalam pembuatan animasi ini berawal dari metode pengumpulan data.

Dalam pembuatan film animasi penulis mencari detail apa yang dibutuhkan dalam video game “After World” kepada *game designer*. Setelah itu meminta arahan kepada *art director* untuk memberikan gambar kasar tentang adegan yang akan ada dianimasi tersebut. Secara garis besar perancangan film tersebut dapat dilihat pada gambar 1.1.



**Gambar 1.1 Alur Perancangan dari MerapiTech**

#### **1.5.4 Metode Pengembangan**

Pada proses pengembangan dibagi menjadi dua tahapan yaitu, tahap produksi dan tahap pasca produksi. Dalam melakukan langkah-langkah produksi terdapat beberapa kegiatan meliputi proses pembuatan gambar asset 2D, menyusun gambar sesuai *storyboard*, *review* hasil sementara, dan dokumentasi hasil. Tahap pasca produksi, yaitu tahap dilakukannya proses *editing*, memeriksa hasil *editing* sementara, dan jika *editing* sudah sesuai dengan yang diharapkan kemudian dilanjutkan dengan proses *rendering* untuk pemasangan animasi pada *game* sesuai format yg dibutuhkan.

### **1.5.5 Metode *Testing***

Uji coba ini dimaksudkan untuk menemukan kualitas serta memperoleh data secara lengkap yang dapat digunakan sebagai bahan revisi, dengan cara membagikan kuisioner ke orang dalam atau karyawan di kantor MerapiTech dan serta ke komunitas. Semakin baik hasil kuisionernya semakin baik hasil penilaiannya.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

### **1.6.1 BAB I PENDAHULUAN**

Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### **1.6.2 BAB II LANDASAN TEORI**

Berisi tinjauan pustaka serta uraian beberapa landasan teori yang akan digunakan dalam menyelesaikan skripsi.

### **1.6.3 BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini berisi analisis kebutuhan, analisis masalah, analisis kelayakan, dan pra produksi.

### **1.6.4 BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Berisi tentang setiap tahapan dalam pembuatan film dimulai dari perancangan sampai dengan implementasi.

### **1.6.5 BAB V KESIMPULAN**

Berisi hasil penelitian yang memuat kesimpulan dari hasil dan implikasi manajerial yang diharapkan dapat berguna bagi pihak yang berkepentingan dan saran untuk penelitian selanjutnya.

