

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game telah menjadi salah satu bagian yang tidak terlepas dari sejarah budaya manusia, mengalami evolusi ke dalam bentuk digital yang beragam, dengan berbagai genre, format, platform, dan jenis. Selain sebagai hiburan, permainan digital kini juga sering digunakan sebagai alat pembelajaran. [1] *Cutscene* juga telah menjadi komponen penting dalam banyak game. *Cutscene* memberikan bentuk naratif pada pengalaman bermain game, membawa pemain melalui serangkaian peristiwa yang berujung pada akhir cerita. [2]

Terdapat beberapa teknik yang digunakan dalam pembuatan animasi, salah satunya adalah teknik *cut out*. Karakter dalam teknik *cut out* dibuat dari beberapa bagian yang terpisah, seperti tangan, lengan, kepala, badan, dan kaki. Dengan menggunakan teknik *cut out* dan menggerakkan pada bagian-bagian tertentu dapat menciptakan animasi yang lebih dinamis. Teknik animasi *cut out* juga dapat mengurangi pekerjaan animator dalam menggerakkan karakter atau menganimasikan aset lain yang sudah tersedia. [3]

Hal yang mendasari penulis mengangkat tentang animasi 2D dengan teknik *cutout* adalah selain karena masih sedikit animasi yang menggunakan teknik *cut out*, animasi *cut out* juga digunakan karena keinginan penulis untuk menerapkan teknik *cut out* untuk menghasilkan sebuah animasi 2D *cut out* pada *cutscene* game "Bimo Misadventures". Meskipun ada beberapa kekurangan pada animasi *cut out* seperti keterbatasan gerakan objek yang di animasi kan, bisa diminimalisir karena pada pengerjaan *cutscene* tidak memerlukan gerakan yang dinamis serta bisa menghemat waktu pengerjaan dalam pembuatan *cutscene*. [4]

"Bimo Misadventures" menceritakan seorang anak bernama Bimo yang tertinggal bus dan harus mengejar bus tersebut untuk kembali pulang. Dalam game

ini terdapat tantangan berlatar tempat di berbagai situs bersejarah di Yogyakarta dan terdapat berbagai pengetahuan yang dapat diperoleh dengan berinteraksi dengan game "Bimo Misadventures". Penulis mengimplementasikan animasi *cut out* pada *cutscene* game "Bimo Misadventures" yang bertujuan untuk fleksibilitas penggunaan aset yang ada, sehingga bisa menghemat waktu produksi pada animasi *cutscene* ini sehingga tidak memerlukan gerakan yang terlalu dinamis karena lebih mengenalkan *landscape* dunia yang ada pada game "Bimo Misadventures".

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis mengangkat topik mengenai teknik animasi *cut out* yang diimplementasikan pada animasi 2D tersebut dan mengambil judul "Implementasi Animasi *Cut Out* Pada *Cutscene* Game "Bimo Misadventures"

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka disimpulkan perumusan permasalahan yakni, bagaimana **mengimplementasikan teknik *cut-out* pada *cutscene* game "Bimo Misadventures"**

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pembahasan berfokus dalam penerapan animasi 2D *cut out* pada *cutscene* game "Bimo Misadventures"
2. Pembahasan berfokus penggunaan *software* Adobe After Effect 2023 dalam pembuatan animasi *cut out* untuk menggerakkan objek.
3. Dalam pembuatan animasi ini memiliki target durasi kurang lebih 15 sampai 30 detik setiap *cutscene* dengan resolusi *Full HD* 1080p (1920p × 1080p) dan format mp4.
4. *Cutscene* akan di implementasikan pada awal, pertengahan, dan akhir game.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengimplementasikan teknik *cut out* pada *cutscene* game.
2. Untuk menjadi penghubung antar scene dari level satu ke level lainnya pada game "Bimo Misadventures"
3. Menyelesaikan tugas akhir skripsi.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini yaitu:

1. **Untuk Penulis:** dapat menerapkan dan menggabungkan ilmu yang telah dipelajari selama menempuh masa studi di Universitas Amikom Yogyakarta serta sebagai syarat kelulusan pada jurusan Teknologi Informasi
2. **Untuk 2D Artist (animator):** dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi dalam membuat karya animasi, terutama dalam penggunaan animasi 2D *cut out*
3. **Untuk Masyarakat (penonton):** dapat memperoleh hiburan dan memahami alur cerita dari game "Bimo Misadventures" melalui *cutscene* animasi 2D *cut out*

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Pengumpulan Data

Keakuratan serta kelengkapan yang dikumpulkan menjadi hal yang sangat diperlukan dalam penyusunan skripsi ini. Maka dari itu metode penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah :

1. Metode Observasi

Metode ini merupakan metode pengumpulan data menggunakan cara mengamati animasi 2D *cut out* yang memiliki karakteristik serta ciri-ciri yang sama.

2. Metode Literatur

Metode literatur dilakukan dengan melakukan pemanfaatan pada fasilitas yang ada, seperti internet, hal ini dilakukan dengan mengunjungi berbagai situs web maupun jurnal yang sehubungan dengan pembuatan animasi serta teknik-teknik pembuatan yang berkaitan.

1.6.2 Perancangan dan Pengembangan

1. Perancangan

Pada bagian perancangan, biasanya meliputi proses yang disebut Pra-Produksi yang mana bagian ini berisi perencanaan animasi 2D seperti apa yang akan dibuat. Biasanya dilakukan mulai dari perencanaan cerita, *concept art*, *storyboard*, desain karakter hingga pembuatan *background*.

2. Pengembangan

Bagian pengembangan ada beberapa proses seperti produksi yang meliputi *modelling*, *background design*, *animating*, *rendering*, *dubbing* serta Pasca Produksi yang meliputi *compositing*, *editing*, dan *final rendering*.

1.6.3 Testing dan Evaluasi

1. Testing

Testing merupakan pengujian terhadap kesesuaian penerapan teknik *cut out* pada *cutscene* animasi 2D yang dibuat. Pengujian melibatkan objek pakar di bidang animasi dan bidang media, yaitu dosen dan animator yang memiliki pengalaman dalam bidang animasi.

2. Evaluasi

Hasil dari testing terhadap pakar-pakar di bidang animasi, dilakukan evaluasi lebih lanjut kepada penonton dan evaluasi ke dalam sebuah *event*.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan pada penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab 1 ini, diuraikan mengenai: Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang landasan teori yang digunakan dalam penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menguraikan tentang tahapan pengumpulan data, referensi, dan praproduksi animasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memuat tentang tahapan produksi animasi dan evaluasi teknik compositing dari supervisor.

BAB V PENUTUP

Bab ini memuat tentang kesimpulan dan saran penelitian.

