

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri permainan digital telah mengalami perkembangan yang pesat dalam beberapa dekade terakhir, dengan peningkatan kualitas grafis dan kompleksitas cerita yang semakin mendalam. Salah satu elemen penting dalam permainan digital adalah video penutup, yang berfungsi untuk memberikan penutup yang memuaskan dan berkesan bagi pemain setelah mereka menyelesaikan permainan. Video penutup tidak hanya berfungsi sebagai akhir dari cerita, tetapi juga sebagai elemen yang memperkuat ikatan emosional antara pemain dan narasi permainan.

Permainan "Wandering Soul" merupakan salah satu permainan yang mengusung tema petualangan dengan cerita yang kuat dan grafis yang memukau. Untuk memberikan pengalaman yang lebih mendalam dan berkesan, diperlukan video penutup yang tidak hanya menyelesaikan cerita tetapi juga memberikan dampak visual dan emosional yang kuat. Penggunaan teknik efek visual partikel dan efek manipulasi waktu dianggap sebagai metode yang efektif untuk mencapai tujuan tersebut.

Efek visual partikel memungkinkan penambahan elemen-elemen seperti debu, percikan, atau pecahan yang dapat memperkaya tampilan visual dan menciptakan suasana yang lebih hidup. Sementara itu, efek manipulasi waktu seperti slow motion dan time lapse dapat digunakan untuk menekankan momen-momen penting, meningkatkan dramatisasi, dan mengarahkan perhatian pemain pada detail-detail tertentu dalam cerita.

Namun, implementasi penggabungan teknik efek visual partikel dan manipulasi waktu dalam video penutup permainan masih jarang dilakukan, dan penelitian mengenai efektivitas serta metodologi yang tepat untuk menggabungkan kedua teknik ini masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk

mengeksplorasi dan mengimplementasikan penggabungan teknik efek visual partikel dan efek manipulasi waktu dalam pembuatan video penutup permainan "Wandering Soul".

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam bidang desain permainan digital dan efek visual, serta menjadi referensi bagi pengembang permainan lain dalam menciptakan pengalaman akhir yang imersif dan memuaskan bagi pemain. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berfungsi sebagai sebuah karya akademis, tetapi juga sebagai panduan praktis untuk meningkatkan kualitas video penutup dalam permainan digital.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, terdapat beberapa permasalahan yang perlu diidentifikasi dan diselesaikan dalam penelitian ini. Rumusan masalah dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengimplementasikan efek visual partikel dalam video penutup permainan "Wandering Soul" agar sesuai dengan tema dan atmosfer permainan?
2. Bagaimana cara mengimplementasikan efek *time manipulation*, seperti *slow motion* dan *time lapse*, dalam video penutup permainan "Wandering Soul" untuk menambah dramatisasi dan fokus naratif?
3. Bagaimana pengaruh penggabungan teknik efek visual partikel dan efek *time manipulation* terhadap kualitas estetika dan daya tarik video penutup permainan "Wandering Soul"?
4. Bagaimana respons pengguna terhadap video penutup permainan "Wandering Soul" setelah diimplementasikan efek visual partikel dan efek *time manipulation*?
5. Apa saja tantangan dan kendala yang dihadapi dalam proses penggabungan teknik efek visual partikel dan efek *time manipulation*, serta bagaimana solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi tantangan tersebut?

Dengan merumuskan masalah-masalah ini, penelitian ini bertujuan untuk

memberikan solusi yang komprehensif dalam mengimplementasikan dan mengevaluasi penggabungan teknik efek visual partikel dan efek *time manipulation* pada video penutup permainan "Wandering Soul", serta memberikan kontribusi bagi pengembangan video penutup permainan yang lebih menarik dan memukau.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian Untuk memastikan penelitian ini tetap terfokus dan dapat diselesaikan dengan baik, diperlukan batasan masalah yang jelas. Batasan masalah dalam skripsi berjudul "Implementasi Penggabungan Teknik Efek Visual Partikel dan Efek *Time manipulation* pada Video Penutupan Permainan 'Wandering Soul'" adalah sebagai berikut:

1. Lingkup Teknik Efek Visual Partikel:
 - a. Penelitian ini hanya akan mencakup efek visual partikel yang umum digunakan dalam industri permainan digital, seperti debu, percikan api, dan pecahan.
 - b. Efek partikel yang digunakan akan difokuskan pada yang relevan dengan tema dan atmosfer permainan "Wandering Soul".
2. Lingkup Teknik Efek *Time manipulation*:
 - a. Penelitian ini akan mencakup efek manipulasi waktu yang umum digunakan seperti *slow motion* dan *time lapse*.
 - b. Implementasi efek manipulasi waktu akan difokuskan pada adegan-adegan kunci dalam video penutup yang memiliki dampak emosional dan naratif yang signifikan.
3. Platform dan Perangkat Lunak :
 - a. Implementasi efek visual partikel dan manipulasi waktu akan dilakukan menggunakan perangkat lunak pengolah video yang umum digunakan di industri, seperti Adobe After Effects, Blender, atau software serupa.
 - b. Pengujian dan evaluasi akan dilakukan pada platform yang kompatibel dengan permainan "Wandering Soul".
4. Evaluasi Kualitas dan Daya Tarik :
 - a. Evaluasi kualitas estetika dan daya tarik video penutup akan dilakukan

berdasarkan kriteria subjektif dari penilai yang memiliki latar belakang di bidang desain grafis dan permainan digital.

- b. Respon pengguna akan dikumpulkan melalui survei atau wawancara dengan sampel pemain yang telah menyelesaikan permainan "Wandering Soul".
5. Keterbatasan Waktu dan Sumber Daya :
- a. Penelitian ini dibatasi oleh waktu penyelesaian skripsi yang telah ditetapkan.
 - b. Keterbatasan sumber daya manusia dan teknis yang tersedia untuk implementasi dan evaluasi efek visual partikel dan *time manipulation*.

Dengan menetapkan batasan-batasan ini, penelitian diharapkan dapat dilakukan secara efektif dan efisien, serta mencapai tujuan yang telah ditetapkan tanpa terjebak pada isu-isu yang terlalu luas atau di luar jangkauan penelitian.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan teknik efek visual yang dapat meningkatkan kualitas dan daya tarik video penutup permainan "Wandering Soul". Secara khusus, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengimplementasikan Teknik Efek Visual Partikel :
Menerapkan efek visual partikel yang sesuai dengan tema dan atmosfer permainan "Wandering Soul" untuk memperkaya tampilan visual video penutup.
2. Mengimplementasikan Teknik Efek *Time manipulation* :
Mengaplikasikan efek manipulasi waktu, seperti slow motion dan time lapse, untuk menambah dramatisasi dan fokus naratif pada momen-momen penting dalam video penutup.
3. Menggabungkan Teknik Efek Visual Partikel dan Efek *Time manipulation* :
Meneksplorasi metode penggabungan efek visual partikel dan

manipulasi waktu untuk menciptakan video penutup yang imersif dan memukau.

4. Menilai Kualitas dan Daya Tarik Video Penutup :

Mengevaluasi pengaruh penggabungan teknik efek visual partikel dan manipulasi waktu terhadap kualitas estetika dan daya tarik video penutup permainan "Wandering Soul".

5. Menganalisis Respons Pengguna :

Mengumpulkan dan menganalisis *feedback* dari pengguna mengenai video penutup yang telah diimplementasikan dengan teknik efek visual partikel dan manipulasi waktu, untuk mengetahui tingkat kepuasan dan impresi yang ditimbulkan.

6. Mengidentifikasi Tantangan dan Solusi :

Mengidentifikasi tantangan dan kendala yang dihadapi dalam proses penggabungan teknik efek visual partikel dan manipulasi waktu, serta memberikan solusi praktis untuk mengatasi tantangan tersebut.

Dengan mencapai tujuan-tujuan tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam bidang desain video game dan efek visual, serta menjadi referensi bagi pengembang game lainnya dalam menciptakan video penutup yang lebih menarik dan berkesan.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan beberapa manfaat yang signifikan, baik secara teoritis maupun praktis, dalam bidang desain video game dan efek visual. Berikut adalah manfaat yang diharapkan dari penelitian ini:

1. Manfaat Teoritis :

- a. Pengembangan Ilmu Pengetahuan : Menambah wawasan dan pengetahuan dalam bidang efek visual, khususnya mengenai penggabungan teknik efek partikel dan manipulasi waktu dalam konteks permainan digital.

- b. Referensi Akademis : Menyediakan bahan referensi bagi peneliti lain yang tertarik untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut mengenai efek visual dalam video game.

2. Manfaat Praktis :

- a. Peningkatan Kualitas Video Penutup : Memberikan panduan praktis bagi pengembang permainan "Wandering Soul" dan game lainnya dalam menciptakan video penutup yang lebih menarik dan imersif melalui penggabungan efek visual partikel dan manipulasi waktu.
- b. Pengembangan Keterampilan Teknis : Membantu para pengembang dan desainer video game meningkatkan keterampilan teknis mereka dalam mengimplementasikan efek visual yang kompleks.
- c. Feedback Pengguna : Menyediakan wawasan berdasarkan respon pengguna yang dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman bermain dan kualitas produk game di masa mendatang.

3. Manfaat Industri :

- a. Inovasi dalam Desain Game : Mendorong inovasi dalam desain dan produksi video game dengan memperkenalkan teknik-teknik baru yang dapat meningkatkan daya tarik visual dan emosional dari elemen-elemen naratif dalam game.
- b. Keunggulan Kompetitif : Membantu pengembang game memperoleh keunggulan kompetitif di pasar dengan menghasilkan produk yang memiliki kualitas visual dan naratif yang lebih unggul.

4. Manfaat Pendidikan :

- a. Sumber Pembelajaran : Menjadi bahan pembelajaran bagi mahasiswa dan praktisi di bidang desain grafis, animasi, dan pengembangan game, terutama dalam hal penerapan efek visual dalam proyek-proyek kreatif.
- b. Stimulasi Kreativitas : Mendorong kreativitas dan inovasi di kalangan mahasiswa dan profesional dalam menciptakan konten visual yang lebih menarik dan berkesan.

Dengan manfaat-manfaat tersebut, penelitian ini tidak hanya berkontribusi

pada pengembangan ilmu pengetahuan dan praktik dalam bidang efek visual dan desain game, tetapi juga memberikan nilai tambah bagi industri game serta komunitas pendidikan yang terkait.

Manfaat Penelitian

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu metode dimana peneliti mencapai hasil yang diinginkan dengan mengumpulkan informasi yang ingin mereka temukan. Metode berikut digunakan:

1.6.1 Metode Literatur

Metode yang digunakan untuk memperoleh landasan teori mengacu pada animasi 3D dan teknik visual effect yang ada di buku dan majalah.

1.6.2 Metode Perancangan

Metode ini menjelaskan pembuatan animasi 3D untuk video akhir "Wandering Soul". Metode ini terdiri dari tiga tahap: pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan sistematis digunakan untuk meningkatkan pemikiran dan pemahaman umum. Penyusunan skripsi ini dijelaskan dalam beberapa bab, dan setiap bab dijelaskan dalam beberapa subbab, seperti:

BAB I: PENDAHULUAN

Pendahuluan menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan kegunaan penelitian. Gaya penulisan dan sistemnya dijelaskan.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Bab tinjauan pustaka menjelaskan perbedaan penelitian yang satu dengan penelitian yang lain serta memberikan landasan teori dasar dalam penelitian tersebut.

BAB III: METODE PENELITIAN

Bab ini berisi metode dan desain yang digunakan untuk menambahkan efek visual animasi 3D untuk video akhir "Wnadering Soul".

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang pelaksanaan dan pembahasan penelitian yang dilakukan.

BAB V: PENUTUP

Bab akhir ini berisi kesimpulan dan saran dari penelitian yang dilakukan.

