

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perancangan cutscene dari game Ghosty Ghost memakai Unreal Editor. Meliputi bagaimana pembuatan cutscene memakai Unreal Editor dan pemakaian aset dari game tersebut. Teknik yang dipakai adalah Visual Scripting dari Unreal Engine dimana pembuat cutscene game menghubungkan kotak event untuk membuat cutscene. Teknik ini dipakai untuk menghubungkan cutscene story tertentu ke aksi game, seperti selesai suatu battle atau memasuki area baru. Teknik ini dipilih karena efisiensi dari Visual Scripting lebih baik dan sederhana daripada memakai pemrograman berbasis teks, sehingga memudahkan dan mampu membuka kesempatan untuk pengembang game baru untuk segera membuat game sederhana seperti Ghosty Ghost.

Parama merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang kreatif visual. Salah satu programnya bertujuan untuk membantu perkembangan magang artist. Dan kali ini Parama meminta pembuatan sebuah game horror sederhana dengan memakai makhluk halus asal Indonesia. Penulis bertanggung jawab atas pembuatan cerita dan cutscene eksposisi untuk game ini. Cerita yang akan ditulis merupakan cerita untuk suatu desa bekas penjarahan dan eksperimen hitam suatu kelompok yang bergerak dalam hal mistis. Game yang akan dibuat juga sederhana, maka dari itu cutscene yang akan dibuat adalah cutscene bergaya visual novel, dengan memakai cutout karakter dan kotak teks.

Dari uraian cerita sebelumnya, penulis berencana menggunakan teknik visual scripting yang disediakan oleh Unreal Engine untuk membuat cutscene dari cerita yang telah ditulis oleh penulis. Ini dikarenakan pemain dari game ini membutuhkan penjelasan mengapa ada banyak sekali makhluk halus di desa tersebut. Cutscene yang akan dibuat adalah cutscene sederhana dengan cutout karakter dan kotak teks. Dan dengan memakai fitur blueprint visual scripting dari Unreal Engine, cutscene bisa dihubungkan dengan aksi pemain secara dinamis.

Pengembang hanya perlu menghubungkan titik event cutscene dialog dimulai dengan titik pemain menyelesaikan battle atau memasuki area baru.

Dari latar belakang diatas, penulis akan memakai Visual Scripting Unreal Engine untuk membuat cutscene cerita untuk game horror Ghosty Ghost.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, berikut adalah rumusan masalah untuk penelitian ini:

"Bagaimana cara menggunakan Blueprint Visual Scripting untuk membuat cutscene eksposisi dalam cerita horror di Unreal Editor"

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah, maka penulis akan memfokuskan batasan masalah pada:

1. Teknik yang dipakai adalah Blueprint Visual Scripting
2. Materi yang diangkat adalah pembuatan cutscene
3. Penguji adalah pihak mentor industri
4. Yang diuji adalah kinerja dan hasil implementasi teknik

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut:

1. Membuat cutscene untuk game horror Ghosty Ghost
2. Menerapkan teknik Blueprint Visual Scripting dalam pembuatan cutscene Ghosty Ghost