

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam sebuah *game*, terutama *game* yang terdapat cerita di dalamnya, cerita dapat disampaikan dalam bentuk *cutscene*. *Cutscene* adalah suatu cuplikan animasi yang bertujuan menyampaikan cerita atau aksi dari karakter di dalam *game* agar pemain dapat mengetahui latar belakang atau kelanjutan cerita yang sedang dialami saat *cutscene* berlangsung. Penggunaan *cutscene* terus mendominasi sebagai media penyampaian cerita yang paling populer. Dalam beberapa kasus, penggunaan *cutscene* mencapai 70% lebih dari total cerita yang ditentukan [1]. Pembuatan *game* semakin banyak dalam menggunakan *cutscene*. Tidak hanya meningkatkan mekanisme *game*, hiburan, dan daya tarik komersial, tetapi *cutscene* juga berpotensi menjadi karya independen, meningkatkan nilai kekayaan intelektual (IP) dan kesuksesan dalam komersil [2].

Pembuatan *cutscene* di Unity dapat memanfaatkan *tool* Timeline dan Cinemachine. Timeline adalah alat untuk membuat konten sinematik, rangkaian permainan, rangkaian audio, dan efek partikel yang kompleks [3]. Dengan timeline, *cutscene* dapat dibuat dengan mengatur animasi karakter, audio, camera, dan efek-efek visual dalam satu timeline *asset*. Dalam timeline, pengaturan kamera dapat mengintegrasikan cinemachine untuk menciptakan kamera yang dinamis.

Cinemachine adalah rangkaian modul untuk mengoperasikan kamera Unity. Cinemachine ini dirancang untuk mengurangi jumlah manipulasi manual dan revisi skrip yang memakan waktu selama pengembangan [4]. Dengan cinemachine, *cutscene* dapat dibuat menjadi lebih kompleks dan dinamis dengan pergerakan kamera yang telah dikontrol dengan cinemachine.

Game action-adventure adalah genre permainan yang menggabungkan elemen aksi dengan petualangan, dimana pemain tidak hanya terlibat dalam pertarungan yang intens dan cepat, tetapi juga eksplorasi lingkungan dan penuh dengan cerita. *Cutscene* dalam *game* dengan genre ini berperan penting dalam penyampaian cerita, memperkenalkan karakter, mengembangkan alur narasi, dan memberikan momen

emosional yang mendalam. Cutscene digunakan untuk transisi, menjelaskan tujuan, dan menciptakan suasana yang imersif, sehingga meningkatkan keterlibatan pemain dalam cerita.

Game ren7 adalah game 3D action-adventure dengan sudut pandang *third person shooter*(TPS) dimana game diawali dengan sebuah *cutscene* pembuka yang menceritakan awal mula cerita karakter dan ekspektasi dari kelanjutan cerita tersebut di dalam game. game ini menggabungkan gameplay yang serba cepat(*fast-paced*) dengan *third person shooter* bertema sci-fi. *Cutscene* yang dibuat bertujuan membuat player mengerti jalan awal cerita dan menimbulkan rasa penasaran untuk melanjutkan game hingga seterusnya.

Berdasarkan Uraian tersebut, penulis bertujuan untuk mengimplementasikan Timeline dalam pembuatan sebuah *cutscene* di dalam game Ren7, dan mengintegrasikan cinemachine sebagai kontrol kamera selama *cutscene* berlangsung.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka diambil rumusan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana mengimplementasi timeline dalam pembuatan *cutscene* pada game Ren7 menggunakan Unity?
2. Bagaimana penilaian aspek visual, naratif, teknis, audio, dan kepuasan pemain dalam *cutscene* mempengaruhi kualitas *cutscene* pada game Ren7?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka diambil batasan masalah pada penelitian ini agar tidak keluar dari pembahasan inti permasalahan. Adapun batasan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan *game engine* Unity dan Visual Studio sebagai *software* pendukung.
2. Penelitian ini menggunakan Timeline dan Cinemachine dalam Unity untuk pembuatan *cutscene*.
3. Game yang dibuat merupakan *prototype* pendukung untuk menampilkan *cutscene*.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu mengimplementasikan timeline Unity untuk menciptakan *cutscene* pada game Ren7.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti
 - a. Menambah pengetahuan dalam pembuatan sebuah game terutama dalam pembuatan *cutscene*.
 - b. Sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu program studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bagi Pemain
 - a. Sebagai media hiburan
3. Bagi Akademik
 - a. Sebagai bahan referensi dan perbandingan dalam pembuatan laporan penelitian yang serupa.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan bertujuan agar skripsi dapat dibaca dengan baik, mudah dipahami oleh pembaca yang tersusun dalam beberapa bab, diantaranya sebagai berikut:

BAB.I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB.II TINJAUAN PUSTAKA

Bab tinjauan pustaka berisi studi literatur dan dasar-dasar teori yang digunakan.

BAB.III METODE PENELITIAN

Bab metode penelitian berisi gambaran umum, alur penelitian, analisa kebutuhan, proses inisiasi dan pra-produksi dalam pembuatan *game cutscene*.

BAB.IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab hasil dan pembahasan berisi tahapan penelitian dalam pembuatan *game cutscene* dan hasil analisis data.

BAB.V PENUTUP

Bab Penutup berisikan kesimpulan dan saran dari penelitian yang dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka memuat referensi yang digunakan dalam pembuatan karya tulis ini.

