

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game berarti permainan dalam bahasa Inggris, dan di masa modern ini *Game* sendiri diasosiasikan dalam bentuk digital yang dapat dimainkan di menggunakan media elektronik seperti komputer dan gawai, dimana pemain dapat berinteraksi dengan sistem untuk menyelesaikan sebuah tantangan atau mencapai tujuan tertentu [1]. Tujuan seseorang memainkan sebuah *Game* adalah sebagai media hiburan untuk mendapatkan sebuah kepuasan batin. Meskipun demikian, semakin berkembangnya *Game* sebagai multimedia yang menyenangkan, *Game* dapat digunakan pula sebagai media pembelajaran interaktif yang menyenangkan. Dengan begitu, pemain dapat merasakan aspek hiburan dari *Game* dan juga informasi bermanfaat dari *Game* tersebut [2].

Salah satu hal yang menjadi sebuah daya pikat dari *Game* adalah kualitas grafis yang disajikan dalam *Game* tersebut. Aspek grafis dan detail yang disajikan dalam sebuah *Game* akan membuatnya semakin menarik dan menyenangkan, sehingga pemain juga akan terdorong untuk betah berlama-lama memainkan *Game* tersebut [3]. Dengan demikian, segala cerita, *gameplay*, dan informasi yang ingin disampaikan di dalam *Game* tersebut dapat diterima dengan efektif oleh pemain.

Game berjudul "*Neutrophil 2.0: Microbe Mayhem!*" merupakan *game* 2D bergenre *hack and slash* dengan tema kesehatan yang membahas tentang bagaimana sel darah putih bernama *Neutrophil* membunuh jamur, bakteri, dan virus di dalam tubuh menggunakan visualisasi karakter menyerupai manusia dan monster. Tentu dalam merealisasikan sebuah *game* diperlukan asset desain yang membangun visual dari *game* tersebut sesuai dengan desain yang sudah direncanakan sebelumnya, yang meliputi karakter dan *environment game* [4]. Asset desain yang digunakan dalam *game* juga dapat mendukung cerita dan pengalaman pemain sehingga dapat menikmati *game*nya dengan utuh.

Penelitian ini akan membahas tentang pembuatan asset desain dari game "*Neutrophil 2.0: Microbe Mayhem!*" menggunakan teknik animasi *frame by frame*. Pembahasan yang dilakukan akan meliputi aspek teknis secara mendetail dari pembuatan asset desain tersebut. Teknik animasi *frame by frame* digunakan dalam pembuatan asset desain pada game ini karena dapat menampilkan animasi yang lebih detail dibandingkan teknik animasi lainnya [5], serta dapat diimplementasikan pula format animasi ini dalam sebuah game [6]. Pembahasan dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dalam pembuatan asset desain dari game "*Neutrophil 2.0: Microbe Mayhem!*" dan dapat menghasilkan asset desain yang berkualitas untuk meningkatkan pengalaman bermain.

1.2 Rumusan Masalah.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, maka tujuan dari penelitian ini adalah menjawab sebuah rumusan masalah yakni "Bagaimana proses pembuatan asset desain dari game '*Neutrophil 2.0: Microbe Mayhem!*' menggunakan teknik animasi *frame by frame*".

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki batasan masalah yang menjadi pembatas ruang lingkup dari penelitian. Batasan masalah dalam penelitian ini antara lain adalah:

- Asset desain dibuat dalam bentuk 2 dimensi dengan menggunakan teknik animasi *frame by frame*.
- Pembuatan asset desain dilakukan menggunakan aplikasi Toon Boom Harmony 17 Premium.
- Asset desain yang dibahas dalam penelitian ini meliputi asset desain karakter utama dan musuh game *Neutrophil 2.0: Microbe Mayhem*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menjawab rumusan masalah yang sudah dijelaskan sebelumnya, sehingga tujuan penelitian ini yaitu menghasilkan asset desain dari game '*Neutrophil 2.0: Microbe Mayhem!*' menggunakan teknik animasi *frame by frame*.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada banyak pihak, yakni sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat bagi penulis:

- a. Mendapatkan gelar sarjana dari penelitian sebagai syarat kelulusan dalam menerapkan ilmu yang dipelajari.
- b. Meningkatkan keterampilan dalam membuat asset desain sebuah *game*.

1.5.1 Manfaat bagi pemain:

- a. Dapat memudahkan pemain dalam memahami bagaimana sel darah putih Neutrophil bekerja di dalam tubuh.
- b. Merasa terhibur dan nyaman dengan visual yang disajikan di dalam *game* "*Neutrophil 2.0: Microbe Mayhem!*".

1.5.2 Manfaat bagi pembaca:

- a. Menambah wawasan terkait proses pembuatan asset desain dari *game* "*Neutrophil 2.0: Microbe Mayhem!*".

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa bab yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1.6.1 BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika dalam penulisan skripsi ini.

1.6.2 BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan segala teori yang digunakan sebagai landasan dalam penelitian ini. Teori-teori ini berasal dari kajian pustaka yang dipilih sesuai kebutuhan penelitian yang relevan dan sesuai.

1.6.3 BAB III: METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan penjelasan metode-metode yang digunakan dalam melaksanakan penelitian ini, yakni metode pengumpulan data, metode perancangan, analisis kebutuhan dan proses pembuatan asset desain, serta metode yang digunakan untuk pengumpulan data.

1.6.4 BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan pembahasan proses pembuatan asset desain dari *game "Neutrophil 2.0: Microbe Mayhem!"* menggunakan teknik animasi *frame by frame*.

1.6.5 BAB V: PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dan rangkuman yang dapat diambil dari dilaksanakannya penelitian, serta saran yang dapat diberikan untuk penelitian serupa berdasarkan hasil penelitian saat ini.

1.6.6 DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka berisikan semua Pustaka yang menjadi acuan dalam penelitian ini.