

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Animasi merupakan salah satu bentuk seni, pendekatan, estetik dan aplikasi dalam menginformasikan banyak aspek budaya visual, salah satunya terdapat animasi 2 dimensi. Meskipun diketahui sebagai bentuk animasi tradisional, animasi 2D dapat beradaptasi dengan teknologi digital modern mengikuti adanya *software* pendukung animasi 2D yang terus diproduksi saat ini.[21] Disamping hal itu animasi 2D memiliki keunggulan sebagai elemen multimedia yang dapat meningkatkan daya tarik dan memungkinkan untuk membawa penyampaian artistik secara bebas menyesuaikan konsep imajinasi yang telah dirancang yang belum tentu dapat diwujudkan dalam media *live shot*. [1] Sehingga membuat animasi 2D masih memiliki tempatnya dalam roda industri kreatif ini.

Penerapan animasi yang telah beragam seperti media tontonan film, serial televisi, dan serial pada situs, juga terdapat gaya pemasaran yang menggunakan animasi salah satunya adalah pengembang *video game*, dalam memperkenalkan *game* rancangan mereka kepada publik maka sebelum *game* dirilis dibuatlah sebuah *Promotional Video* (PV). PV merupakan sebuah cuplikan singkat untuk mempresentasikan konten atau pesan dari *video game* itu sendiri berupa cerita, karakter, atau *gameplay* digambarkan secara sinematik melalui bentuk animasi yang menyesuaikan konsep dan bentuk visual dari *video game*. [22] Berdasarkan studi yang dilakukan Cisco 2017 arus konten internet yang akan beredar hingga 2022 diprediksi sebesar 82% merupakan media video. [2] Dikarenakan tingginya minat nonton publik yang dapat menumbuhkan reputasi *game* tersebut, para pengembang berupaya mempresentasikan PV buatan mereka untuk tampil dengan konten visual, audio, dan sinematik yang semenarik mungkin agar dapat memikat para pemain sesuai dengan lingkaran pasar *video game* yang dituju.

Video game Spiritum adalah *game 2D side scrolling* dengan sasaran rilis *platform android* yang menceritakan seorang robot yang terbangun di masa depan disaat pasca kehancuran bumi dan mengakibatkan umat manusia mengalami kepunahan. Dengan bantuan sebuah AI sebagai pendampingnya, sang robot memulai perjalanan untuk melawan para entitas misterius yang menguasai bumi saat itu, karena diyakini memiliki cara untuk membangkitkan umat manusia. Konsep pada *game* akan dibuat berdasarkan rangkaian visual *setting* reruntuhan sisa peradaban dengan berbagai keberadaan makhluk-makhluk baru yang belum pernah ada di bumi sebelumnya. Melihat dari deskripsi konsep visual tersebut maka penulis memilih media animasi 2D sebagai tampilan dari PV yang akan dibuat.

Raden Studio sebagai pengembang *startup indie* dengan *video game Spiritum* sebagai produk pertama mereka. Untuk itu pengembang mengharapkan *Spiritum* akan tumbuh menjadi IP yang memiliki nilai bisnis yang baik kedepannya. Akan tetapi dilihat dari potensi yang dimiliki oleh penerapan PV yang dibahas sebelumnya jika *video game Spiritum* tidak memiliki PV sebagai media awal presentasi konten, dikhawatirkan akan menurunkan potensi daya jual *video game* produksi Raden Studio dalam lingkaran pasar digital yang diincar. Sehingga penulis menawarkan kepada tim pengembang Raden Studio sebuah konsep rancangan cuplikan pendek animasi 2D sebagai PV untuk memperkenalkan konten dari *video game* buatan mereka, dengan harapan *video game Spiritum* dapat menarik minat para antusias *video game* hingga memperoleh posisi dalam pasar lebih awal sebelum *game* dirilis.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibahas sebelumnya, penulis menyusun jalan perumusan masalah yang akan dibahas oleh penulis yaitu.

“Bagaimana proses pembuatan animasi 2D sebagai bentuk media PV *video game Spiritum* hingga impresi yang diperoleh ketika ditampilkan kepada publik ?”.

1.3 Batasan Masalah

Sepanjang pembuatan penelitian ini terdapat sejumlah batasan yang ditetapkan oleh penulis untuk memperlancar pembuatan animasi yaitu :

1. Konten Cerita dalam Game :
Konten cerita yang akan ditampilkan pada PV hanya mencakup serangkaian *Chapter 1* dalam *video game* dan disampaikan melalui narasi.
2. Informasi Game :
Informasi yang dimuat pada animasi PV adalah judul, *platform* yang dituju, dan studio pengembang dari informasi keseluruhan *video game* Spiritum.
3. Konsep media dari PV Game :
PV *video game* Spiritum berbentuk video animasi 2D dengan metode produksi *frame by frame*.
4. Durasi PV :
Durasi animasi PV *video game* Spiritum diperhitungkan hanya sepanjang 1 menit 15 detik.
5. Publikasi PV :
PV akan ditayangkan pada media sosial dan situs *streaming* video Youtube dan laman media sosial Facebook milik Raden Studio.
6. Penelitian PV :
Penelitian ini berakhir sampai tahap hasil pengujian diterima.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian merupakan keinginan penulis dalam mencari jawaban melalui proses penelitian, maka disusun maksud dan tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Membuat animasi 2D sebagai *Promotional Video* dari *video game* Spiritum.

2. Menjadikan PV sebagai media untuk memperkenalkan *video game* sebelum rilis.
3. Memperoleh impresi yang baik kepada *audience game* dengan mempresentasikan video animasi yang terkonsep dinamis dan menarik untuk ditonton.
4. Sebagai syarat kelulusan Program Studi Strata 1 (S1) Sistem Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Penulis berharap dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Bagi Penulis :

Penelitian ini akan bermanfaat untuk penulis dalam mengembangkan keahlian untuk merancang konsep hingga membuat animasi 2D dalam bentuk *Promotional Video* yang semenarik mungkin serta menambah kemampuan pendukung seperti keahlian olah video.

2. Manfaat Bagi Tim Pengembang Raden Studio :

Dengan adanya *Promotional Video* yang telah dibuat dapat memberikan nilai tambah dan daya saing *video game* Spiritum dari segi presentasi konten.

3. Manfaat Bagi Universitas AMIKOM Yogyakarta :

Para peneliti di masa yang akan datang dapat menggunakan penelitian ini sebagai tinjauan pustaka untuk meningkatkan penelitian selanjutnya dalam kajian yang sama.

1.6 Metode Penelitian

Pada penyusunan skripsi ini, dalam memperoleh data penelitian digunakan metode penelitian kualitatif untuk membantu upaya penulis dalam berinteraksi dengan objek penelitian sepanjang pembuatan skripsi, serta menghasilkan data deskriptif dari lapangan yang diamati.[3]

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Upaya yang dijalankan demi memperoleh informasi mengenai penelitian adalah sebagai berikut :

1.6.1.1 Metode Observasi

Pada bulan Oktober 2018 dilakukan metode yang mengumpulkan data secara langsung melalui kegiatan menonton sejumlah PV *video game* berkonsep animasi 2D yang telah dipublikasikan melalui media internet.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Melakukan diskusi 1-2 kali seminggu dimulai dari bulan oktober 2018 bersama pengembang saat perancangan awal animasi PV. Peserta diskusi meliputi Penulis dengan Novan Afrianto sebagai *Game Designer* yang bertempat tinggal pada Jl. Kenanga No. 38 dengan topik bahasan perancangan visual dan adegan dalam PV.

1.6.1.3 Metode Studi Literatur

Pengumpulan data dengan kegiatan studi membaca kumpulan buku pustaka dalam perpustakaan dan kumpulan artikel, jurnal, ataupun tutorial yang ditemukan di internet sepanjang bulan November 2018 sebagai materi pembelajaran untuk membuat animasi serta melengkapi data referensi.

1.6.2 Metode Pembuatan Animas

Perancangan animasi PV akan dibantu dengan arahan produksi yang terdiri dari langkah sebagai berikut :

1. Pra Produksi

Proses berpikir kreatif dalam merancang kumpulan konsep yang akan diolah menjadi animasi.

2. Produksi

Menganimasikan rancangan animasi yang terdiri dari karakter dan *background* berdasarkan potongan adegan yang terdiri dari *keyframes* dan *tweens*.

3. Pasca Produksi

Melakukan penyempurnaan animasi dengan menambahkan unsur artistik seperti *visual effects* dan *sound effect* serta *edit* video hingga menghasilkan produk animasi yang siap untuk dirilis tayang, kemudian melakukan ulasan kerja pasca produksi. [4]

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian dibuat menjadi beberapa bab berdasarkan pokok-pokok permasalahan agar menjadi lebih terstruktur dan mudah untuk memperoleh pemahaman dengan penguraian sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab I akan menjadi pengantar terhadap penelitian bersama dengan permasalahan yang akan dibahas dan terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat, metode penelitian, hingga sistematika penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Selanjutnya pada bab ini akan menguraikan dasar teori yang akan dikaji, diawali dengan kajian pustaka, dan juga penjelasan dasar tentang video media promosi, animasi 2D, prinsip animasi hingga pembahasan mengenai unsur tambahan seperti *visual effect*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Kemudian terdapat bab 3 akan memuat profil singkat dari Raden Studio disertai tinjauan umum, pembahasan analisis masalah, solusi, dan kebutuhan serta proses pra-produksi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Lalu bab ini akan membahas secara jelas mengenai proses produksi dalam pembuatan PV animasi 2D *video game* Spiritum yang dilanjutkan dengan pasca produksi dan tahap implementasi serta perhitungan data *review* animasi .

BAB V PENUTUP

Pada bab ini, penulis akan memaparkan tentang kesimpulan yang diperoleh dan saran yang diterima.

DAFTAR PUSTAKA

Terakhir pada bagian ini akan memuat sumber referensi penulis untuk bahan acuan yang telah membantu dalam penulisan laporan skripsi.

LAMPIRAN