

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

*Asset* visual berfungsi sebagai bagian dari presentation layer yang merepresentasikan data permainan kepada pemain. Oleh karena itu, dalam pengembangan game 2D, *asset* game memegang peranan penting sebagai komponen visual dasar yang membentuk dunia permainan. Cutscene adalah mekanisme naratif di mana permainan berhenti sejenak, dan pemain "menyerahkan kendali" (*surrenders control*) untuk menonton sebuah urutan kejadian yang telah dipersiapkan sebelumnya [6]. Cutscene animasi ini sangat penting untuk mendukung narasi atau cerita dari *Main Character* didalam sebuah game. Animasi 2D frame by frame adalah teknik animasi dimana setiap frame di gambar secara berurutan untuk menciptakan ilusi gerakan [1].

CV PARAMA, sebagai perusahaan kreatif digital visual yang bergerak di bidang pengembangan game, memiliki program pencakokan untuk pelajar dengan produk yang telah mereka hasilkan. Salah satu produk yang lahir dari inisiatif ini adalah proyek game 2D *isometric "The Last Light of Mother"*, cerita ini berlatar belakang pada era Kerajaan Majapahit, di sebuah rumah bambu yang terletak di tepi sungai. Narasi ini mengisahkan tentang seorang gadis bernama Kartika yang ditinggalkan ayahnya untuk berkelana dan tidak pernah kembali, sehingga ia memulai petualangan bersama ibunya yang menyerupai kunang-kunang untuk mencari serta menyelamatkan ayahnya dari bahaya.

Tantangan utama dalam proyek ini adalah pembuatan animasi *asset* 2D dan cutscene pada game "*The Last Light of Mother*". Animasi *asset* yang digunakan meliputi gerakan *idle*, *walk*, *run* (memakai animasi *walk* dengan mengurangi stamina point (SP) kartika sesuai kapasitas stamina pointnya), *attack*, untuk karakter kartika dan Senapati (Bos) ada 8 arah, sedangkan Tahu alas/ Prajurit (*enemy*) ada 4 arah. Setiap karakter memiliki gerakan *Attack* masing-masing, kecuali Tahu alas/ Prajurit (*enemy*) hanya berpatroli, animasinya ya itu *walk*, dan *run* (memakai animasi *walk* dengan menaikkan *movement speed* nya didalam *unity*).

Untuk cutscene animasi adalah bagaimana memvisualisasikan gerakan tarian Kartika, lari dengan ekspresi cemas, menangis, memutar setengah badan saat melihat kunang-kunang dengan teknik animasi *frame by frame*, dan perubahan pencahayaan halus dari cahaya kunang-kunang yang menyembuhkan ayah rama, serta integrasi efek visual kunang-kunang yang berkumpul membentuk siluet ibu.

Secara teknis, teknik animasi *frame by frame* berperan penting dalam penyajian materi animasi *asset game 2D* dan cutscene. Menggunakan teknik *frame by frame* untuk memvisualisasikan adegan tersebut. Hal ini karena penekanan pada gerakan karakter yang dinamis seperti berlari, terengah-engah, terkejut, menangis, serta adanya gerakan karakter menoleh melihat kunang-kunang dan menari yang tidak bisa divisualisasikan dengan teknik *live shoot*. Karena itu, teknik *frame by frame* dan konsep animasi 2D adalah teknik yang dapat digunakan untuk memvisualisasikan ini. Proses pembuatan setiap karakter menggunakan *concept art 2d software* yang digunakan *Adobe Photoshop*, dan dilanjutkan dengan mengimplementasi gerakan *idle*, *walk*, dan *attack* pada animasi setiap karakter menggunakan teknik *frame by frame* di *Toon Boom Harmony*, lalu *rendering* dalam bentuk *image sequence*, kemudian diubah ke dalam bentuk *sprite*. Untuk cutscene adegan kartika berlari, menangis, terengah-engah, melihat kunang-kunang dan menari di dalam gua, juga menggunakan teknik *frame by frame* di *Toon Boom Harmony* lalu *rendering image sequence* ke *davinci*. Untuk membuat efek kunang-kunang yang menyembuhkan luka ayah rama dan transisi kunang membentuk siluet ibu, menggunakan *adobe after effect*. Setelah itu menggabungkan semua adegan animasi cutscene, lalu menambahkan *sound effect*, *bgm* serta *effect* kunang-kunang menggunakan *Adobe premiere*, dan yang terakhir adalah memasukan hasil cutscene yang sudah di render ke *unity*, karena sudah di buatkan script oleh programmer sebelumnya, jadi tinggal memasukannya ke dalam folder script tersebut.

Dengan demikian, untuk dapat membuat *idle*, *walk*, dan *attack* animasi *asset* karakter 2D serta cutscene animasi yang memvisualisasikan gerakan tarian kartika, lari dengan ekspresi cemas, menangis, memutar setengah badan saat melihat kunang-kunang, akan menerapkan teknik *frame by frame* dalam sebuah konsep

game animasi 2D. Oleh karena itu, judul penelitian ini adalah “Pembahasan *Asset* Game 2D dan *Cutscene* Animasi pada Game *The Last Light of Mother*”.

### 1.2. Rumusan Masalah

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

“Bagaimana Pembahasan *Asset* Game 2D dan *Cutscene* Animasi Pada Game “*The Last Light of Mother*”?”

### 1.3. Batasan Masalah

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

1. Materi yang diangkat adalah *asset* game 2D dan animasi *cutscene* epilog, dalam game “*The Last Light of Mother*”.
2. Teknik yang digunakan untuk animasi *asset game* 2D dan *cutscene* adalah teknik animasi 2D *frame by frame* menggunakan *Toon Boom Harmony 2025*.
3. Penguji yaitu dari pihak mentor industri CV Parama.
4. Pembuatan *concept art* menggunakan *software Adobe Photoshop 2022*.
5. Tidak membahas sistem *gameplay*, AI, atau *programming*.
6. Yang diuji adalah animasi *asset game* 2D dan hasil *cutscene* animasi epilog yang terintegrasi ke *Unity*.

### 1.4. Tujuan Penelitian

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

1. Menghasilkan animasi *asset game* 2D dan *cutscene* animasi yang terintegrasi dalam game *The Last Light of Mother*, untuk memastikan apakah game berjalan dengan baik atau tidak di dalam *unity*.
2. Mengimplementasikan teknik *frame by frame* pada karakter animasi *asset* game 2D dan *cut scene* animasi dalam game *The Last Light of Mother*.