

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi dalam game merupakan salah satu bentuk media visual yang digunakan menjadi sarana utama dalam membangun kedalaman cerita dan hubungan emosional antara pemain dengan karakter dalam game. Gambar atau *image* dalam animasi mampu memberikan informasi secara visual dari sesuatu yang bersifat abstrak atau suatu peristiwa yang tidak mampu ditunjukkan secara langsung [1]. Animasi bisa meningkatkan nilai estetika serta *storytelling* sehingga menjadi metode dalam menciptakan pengalaman interaktif dan memberikan kesan bagi pemain.

CV Parama, perusahaan yang bergerak di bidang pengembangan media digital kreatif, Perusahaan ini memiliki program magang untuk pelajar untuk menghasilkan produk kreatif. Salah satu produk yang dihasilkan adalah game "The Last Light of Mother", yang berfokus pada kisah karakter utama yang memiliki trauma kehilangan ibunya dan harus mencari sang ayah yang hilang. Tantangan utamanya terletak pada bagaimana menerapkan teknik *frame by frame* dalam menggunakan prinsip-prinsip animasi untuk memvisualisasikan kondisi psikologis karakter secara mendalam melalui penceritaan yang berubah-ubah, menampilkan ekspresi gelisah dan takut, serta menempatkan karakter pada suasana kesepian sehingga pemain bisa mengetahui latar belakang dan trauma yang dialami oleh karakter utama.

Melihat tantangan tersebut, teknik *frame by frame* dapat menciptakan nuansa psikologis yang kuat melalui setiap perubahan ekspresi wajah, gerakan tubuh, serta transisi visual yang dapat menggambarkan trauma karakter. Pada adegan trauma serta ketakutan yang akan dialami karakter utama dibutuhkan prinsip-prinsip animasi seperti *exaggeration* untuk menggambarkan reaksi dramatis karakter, *overlapping action* yang dapat menampilkan karakter yang sedang berlari dalam kegelapan, serta prinsip-prinsip animasi lainnya yang cocok untuk

memvisualisasikan kondisi karakter utama. Sehingga menerapkan prinsip-prinsip animasi pada teknik *frame by frame* dilakukan dengan menggambar setiap adegan pergerakan yang berubah-ubah dan garis yang tidak beraturan untuk mengekspresikan kesan trauma atau mimpi buruk.

Guna mewujudkan visualisasi animasi prolog game yang ekspresif, penulis memilih menggunakan teknik *frame by frame* sebagai metode dalam proses pembuatan prolog animasi game. Oleh sebab itu, penulis mengangkat judul penelitian “Implementasi teknik *frame by frame* pada scene prolog animasi game *The Last light of Mother*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah yang menjadi bahasan adalah:

“Bagaimana cara mengimplementasikan teknik *frame by frame* pada scene prolog animasi game *The Last Light of Mother*?”

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu adanya Batasan masalah yang telah diuraikan. Batasan masalah pada penelitian ini antara lain:

1. Pembahasan penelitian hanya tentang teknik *frame by frame* pada scene prolog animasi game.
2. Teknik *frame by frame* diimplementasikan menggunakan software Clip Studio Paint.
3. Pembahasan tidak terkait dengan sistem *gameplay*, *AI*, dan *programming*.
4. Pembahasan tidak mencakup dengan desain karakter dan *asset game*.
5. Produk dinilai langsung oleh pihak mentor dari industri CV Parama.

1.4 Tujuan Penelitian

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

1. Penulis dapat mengimplementasikan teknik *frame by frame* untuk menghasilkan prolog animasi untuk game 2D *isometric* dengan judul "The Last Light of Mother"
2. Penulis dapat memvisualisasikan latar belakang dan konflik masa lalu yang dialami oleh karakter utama dari game 2D *isometric* "The Last Light of Mother".

