

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

eSports merupakan salah satu kompetisi olah raga paling populer yang menggunakan permainan digital atau *video game* melalui berbagai jenis permainan baik secara *singleplayer* ataupun *multiplayer*. *eSports* paling pertama yang pernah diadakan dan terdokumentasi merupakan sebuah kompetisi kecil yang diadakan di universitas *Stanford* pada tahun 1972 dengan menggunakan komputer PDP-1 untuk menjalankan permainan arcade *Spacewar*. Memasuki abad ke-21, teknologi telah berkembang dengan pesat dan berbagai jenis permainan digital telah dikembangkan dan digunakan dalam berbagai jenis kompetisi seperti *Dota 2*, *League of Legends*, *Counter Strike*, *Starcraft 2* dan masih banyak lagi. Hal tersebut membuka jalan untuk beragam jenis kompetisi lainnya yang diadakan di beragam jenis negara seperti Jerman, Inggris, China, Jepang, hingga Indonesia. *eSports* pertama kali dipopulerkan di Indonesia pada tahun 1999 oleh Liga Game yang kemudian mulai populer memasuki tahun 2014 dengan masuknya permainan digital MOBA PC masuk ke platform *Mobile* dengan permainan seperti *Vainglory* dan *Mobile Legends*. Walaupun *eSports* di Indonesia lebih didominasi oleh platform *Mobile*, masih banyak kompetisi atau turnamen yang diadakan dengan *game* PC seperti *Dota 2*, *Counter Strike*, *Hearthstone*, dan *League of Legends*.

Oleh karena itu, penulis ingin membekali penonton dengan informasi mengenai sejarah *eSports* dan perkembangannya setelah masuk ke dalam Indonesia

melalui *motion graphic infographic*. Menurut Sulisana dan Riyana (2009) *motion graphic* merupakan media yang dapat menyampaikan pesan melalui penggunaan audio dan visual berupa elemen desain serta dapat memberikan kesan bagi penonton. Dengan ini, penonton dapat lebih mudah mengerti informasi yang akan dibawa melalui bantuan audio atau naratif yang jelas serta visual yang mudah untuk dimengerti.

Gaya visual yang akan digunakan oleh penulis adalah *Pixel Art*, bentuk seni digital yang dibuat menggunakan *software* yang dapat mengedit gambar pada tingkat *pixel* / piksel. Berdasarkan Technopedia, yang dapat mendefinisikan *pixel art* adalah visual uniknya dimana seorang individu dapat menggunakan *pixel* seperti mainan blok bangunan yang menjadi sebuah gambar. Estetika tersebut dapat ditemui dari komputer 8-bit dan 16-bit, konsol *video game*, hingga dalam mesin *arcade* yang dimana sistem tersebut masih terbatas pada waktunya seperti sebuah kalkulator grafik. Proses modifikasi karakter atau object dalam permainan digital disebut *spriting*. *Pixel art* mudah dikenali dari beberapa permainan *arcade* yang dapat ditemukan pada tahun 1978 hingga 1980an seperti *Pac Man* dan *Space Invaders* serta dengan konsol pada waktunya seperti *Nintendo Entertainment System (1983)* dan *Sega Master System (1985)*.

Sementara pada zaman ini, *pixel art* merupakan sebuah *artstyle* yang cukup terkenal dengan pembuat game *Indie* seperti dalam game *Celeste* dan *Terraria*. Sebuah gambar dapat dianggap sebagai sebuah *pixel art* apabila seniman tersebut memanipulasi gambar tersebut melalui penggantian piksel dalam gambar tersebut satu per satu. Tujuan dari penggunaan gaya visual *pixel art* adalah karena

pembahasan utama dalam *motion graphic* tersebut adalah mengenai sejarah dari awal mulanya *eSports* pertama yang pernah ada, maka penulis terinspirasi untuk menggunakan *style* tersebut.

Dalam pengerjaan tugas akhir ini, penulis akan meriset data dan informasi yang akan digunakan dalam *motion graphic* “*eSports in Indonesia*”. Selain itu, penulis juga akan menggunakan *visual style pixel art* dengan harapan supaya *style* tersebut dapat menarik perhatian penonton dan menjadi tertarik untuk menontonnya. Dengan ini, penulis berharap semua informasi dan visual yang dibawa dalam *motion graphic* tersebut dapat membantu penonton untuk lebih mengerti sejarah *eSports* serta perkembangannya di Indonesia.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang di atas, maka rumusan masalah untuk Tugas Akhir adalah:

Bagaimana proses perancangan aset visual *pixel* dalam *motion graphic* “*eSports in Indonesia*”?

1.3. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, penulis akan membatasi ruang lingkup masalah pada:

1. Perancangan aset *pixel* yang akan digunakan pada shot 2, 4, 7, 8 dalam *motion graphic* “*eSports in Indonesia*”. Pembahasan pada aset yang dibatasi pada proses perancangan karakter berdasarkan orang asli.

2. Penggunaan *style pixel* non-isometrik dibandingkan isometrik.

1.4. Tujuan Skripsi

Perancangan tugas akhir ini dilakukan dengan tujuan untuk meneruskan informasi kepada penonton mengenai bagaimana berkembangnya industri *eSports* di Indonesia melalui gaya visual *pixel*.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat bagi penulis adalah untuk lebih mendalami dan dimengerti proses meriset informasi serta dalam pembuatan aset motion graphic dan desain karakter dengan penggunaan *style pixel art*.

Untuk pembaca, supaya mereka dapat lebih mengetahui proses dan waktu yang dibutuhkan dalam meriset, membuat naskah, pembuatan aset, hingga compositing akhir dari tugas akhir tersebut.

Untuk Universitas Multimedia Nusantara, akan menghasilkan seorang sarjana yang memiliki ketrampilan yang beragam selain bidang yang ditekuninya.