

## 1. LATAR BELAKANG

Menurut Wolf (2007) istilah *video game* digunakan untuk mendefinisikan permainan yang melibatkan *video*. Sehingga untuk dianggap sebagai sebuah *video game*, sebuah *game* diharapkan untuk dapat menampilkan aksi atau isi dari *game* tersebut di sebuah layar secara interaktif. *Video Game* merupakan salah satu medium atau media rekreasi yang memungkinkan pemain untuk berinteraksi dengan dunia digital yang dibuat oleh pembuat *video game*. *Video game* memungkinkan pembuatnya untuk menyampaikan ide atau gagasan seperti medium rekreasi lain. Oleh karena ini, *video game* juga dapat menyampaikan sebuah cerita atau narasi seperti sebuah novel atau film. Interaktivitas ini digabung dengan kemampuan menyampaikan sebuah narasi membuat *video game* sebagai medium penyampaian cerita yang unik.



Gambar 1.1

Contoh cutscene dengan boks dialog. Sumber: Fate/Grand Order



Gambar 1.2

Contoh cutscene yang menggunakan 3D animation. Sumber: Splatoon 2

Bagian narasi atau penyampaian cerita dalam sebuah *video game* disebut *cutscene*. Penyampaian cerita dalam sebuah *video game* dapat ditampilkan dengan berbagai cara, contohnya dengan boks dialog atau animasi. Selain memberikan plot atau cerita, *cutscene* juga dapat digunakan sebagai *reward* untuk pemain.

Sebagai *intern cutscene designer*, penulis bertanggung jawab untuk membuat *in-game cutscene* berbasis dialog dengan kamera, *pacing*, dan aktor yang baik. *Cutscene* yang berada di *video game Piper's Pet Café* adalah *real-time cutscene*.

*Real-time cutscene* merupakan *cutscene* yang di *render* menggunakan *in-game engine*. Berbeda dengan *pre-rendered cutscene* yang merupakan *video* yang dimainkan diantara segmen *gameplay* di sebuah *video game*. Akibat sifat *real-time cutscene* yang menggunakan *in-game engine*, *cutscene* dengan tipe ini memungkinkan adanya interaktifitas dalam sebuah *cutscene* (Wyatt 2012). Dalam *video game Piper's Pet Café*, interaktifitas ini berupa pemilihan dialog dan tempat dimana pemain dapat memilih dekorasi *café* yang mereka inginkan.

Penulis membuat *in-game cutscene* dengan program *Unity* berdasarkan *storyboard*. Penulis dapat mengembangkan berbagai macam hal dari *storyboard* jika hal tersebut dapat membuat sebuah *cutscene* menjadi lebih baik. Skripsi ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peran seorang *intern cutscene designer* dalam merancang *in-game cutscene* untuk *game mobile Piper's Pet Café*. Skripsi ini hanya mencakup *cutscene chapter 15* dalam *game mobile Piper's Pet Café*. Dengan alasan bahwa *cutscene chapter 15* merupakan *cutscene* terbaru yang dibuat oleh penulis. Penulis memilih 4 *cutscene* dari *cutscene chapter 15* yang dikerjakan penulis dan dapat menunjukkan implementasi dari riset penulis dalam pembuatan *cutscene*.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA