

PERANCANGAN IN-GAME CUTSCENE DALAM GAME

MOBILE “PIPER’S PET CAFE”



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

Brian Pratama Rusli

0000028125

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2022

PERANCANGAN IN-GAME CUTSCENE DALAM GAME

MOBILE “PIPER’S PET CAFE”



SKRIPSI PENCIPTAAN

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn)

Brian Pratama Rusli

0000028125

PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2022

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Brian Pratama Rusli

Nomor Induk Mahasiswa : 00000028125

Program studi : Film

Skripsi penciptaan dengan judul:

PERANCANGAN IN-GAME CUTSCENE DALAM GAME MOBILE “PIPER’S PET CAFE” merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas akhir yang telah saya tempuh.

Jakarta, 7 Januari 2022



(Brian Pratama Rusli)

UMM
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul
PERANCANGAN IN-GAME CUTSCENE DALAM GAME MOBILE “PIPER’S
PET CAFE”

Oleh
Nama : Brian Pratama Rusli
NIM : 00000028125
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 18 Januari 2022
Pukul 09.30 s/d 10.15 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



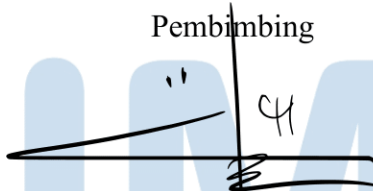
R.R Mega Iranti Kusumawardhani, M.Ds.
0303018005

Penguji



Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn.
0311097401

Pembimbing



Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds.
0331107801

Ketua Program Studi Film

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
0328097503

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Brian Pratama Rusli
NIM : 00000028125
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : *Tesis/Skripsi/~~Laporan Magang~~

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

PERANCANGAN IN-GAME CUTSCENE DALAM GAME MOBILE “PIPER’S PET CAFE” Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 3 Januari 2022

Yang menyatakan,



Brian Pratama Rusli

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan Skripsi ini dengan judul: “PERANCANGAN IN-GAME CUTSCENE DALAM GAME MOBILE “PIPER’S PET CAFE” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Jurusan Film Pada Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Muhammad Cahya Mulya Daulay, selaku Dekan Fakultas Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bapak Kus Sudarsono, selaku Ketua Program Studi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bapak Muhammad Cahya Mulya Daulay sebagai pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Kepada Pimpinan Perusahaan Touchten Games, Rokimas Soeharyo.
6. Orang Tua, dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Jakarta, 3 Januari 2022



Brian Pratama Rusli

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

PERANCANGAN IN-GAME CUTSCENE DALAM GAME

MOBILE “PIPER’S PET CAFE”

Brian Pratama Rusli

ABSTRAK

Video game merupakan bentuk rekreasi yang populer dan memungkinkan pemain untuk berinteraksi secara langsung dengan dunia digital yang dibuat oleh *game developer*. Seiring perkembangan teknologi, *video game* kini sudah mendunia dan dinikmati oleh orang-orang di seluruh dunia karena aksesnya yang mudah melalui *smartphone*. Penulis, sebagai *intern cutscene designer* bertugas untuk membuat *cutscene* untuk *game mobile* yang berjudul “*Piper’s Pet Cafe*”. Sebagai *intern cutscene designer*, penulis perlu merancang *cutscene* yang dapat menyampaikan plot dengan baik, sehingga pemain tetap tertarik dengan *game*. Untuk mencapai hal tersebut penulis mengaplikasikan teori fungsi *cutscene* menurut Hancock (2002), teori pembuatan *storyboard* menurut Hart (2007), dan teori *pacing* menurut Glebas (2009). Dengan aplikasi teori-teori tersebut dalam pembuatan *cutscene*, penulis dapat melewati limitasi unik yang ada karena medium *cutscene* ini sendiri dan menyampaikan plot kepada pemain dengan baik.

Kata kunci: *Cutscene, Game Mobile, Piper’s Pet Café, Animasi Game*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

IN-GAME CUTSCENE PLANNING IN THE MOBILE GAME

"PIPER'S PET CAFE"

Brian Pratama Rusli

ABSTRACT (English)

Video game is a popular form of recreational media that allows the player to interact directly with the digital world that the game developers create. Alongside the development of technology, video games are enjoyed by various people around the globe because of its accessibility through smartphones. The writer, as an intern cutscene designer are tasked to make cutscenes for the mobile game "Piper's Pet Cafe". As an intern cutscene designer, the writer needs to create cutscenes that communicates the plot to the players, so that the players are engaged in the game. To achieve that, the writer apply theories such as the function of cutscenes (Hancock, 2002), pacing theory (Glebas, 2009) and the storyboard theory (Hart 2007). With these theories, the writer are able to bypass the limitation provided by the cutscene medium of storytelling and communicate the plot to the players.

Keywords: *Cutscene, Game Mobile, Piper's Pet Café, Game Animation*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

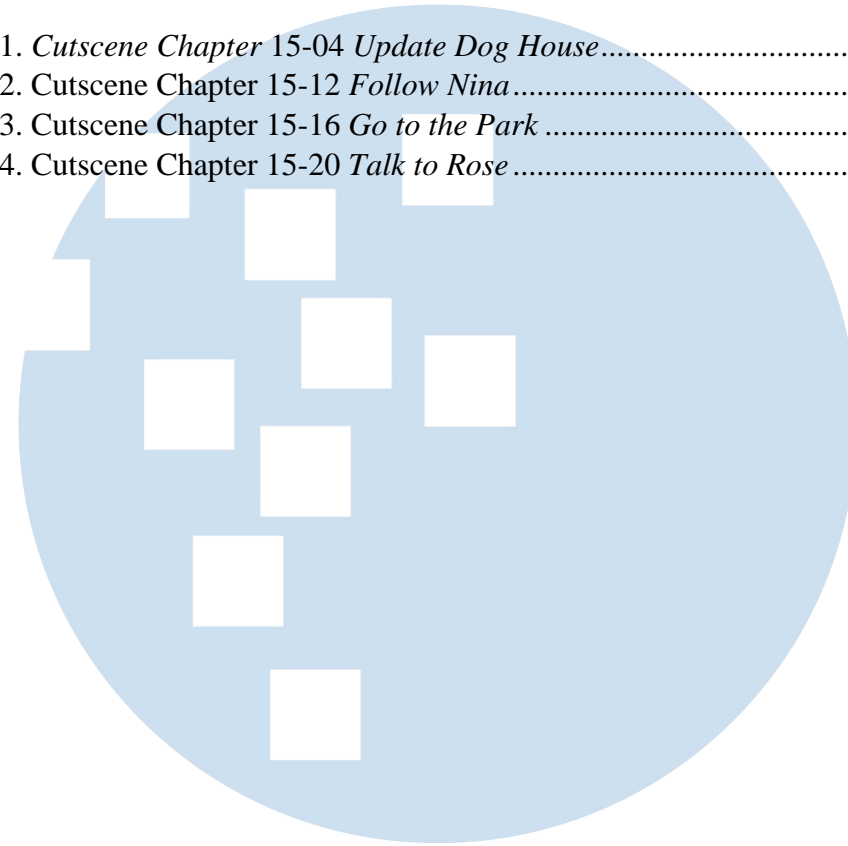
DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT (English)	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
1. LATAR BELAKANG	12
2. STUDI LITERATUR	14
<i>Cutscene</i>	14
<i>Pacing</i>	15
<i>Storyboard</i>	16
3. METODE PENCIPTAAN	18
Deskripsi Karya	18
Konsep Karya	18
Tahapan Kerja.....	19
4. HASIL KARYA	23
5. ANALISIS	31
6. KESIMPULAN	36
7. DAFTAR PUSTAKA	37

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR TABEL

Tabel 1. <i>Cutscene Chapter 15-04 Update Dog House</i>	23
Tabel 2. <i>Cutscene Chapter 15-12 Follow Nina</i>	26
Tabel 3. <i>Cutscene Chapter 15-16 Go to the Park</i>	28
Tabel 4. <i>Cutscene Chapter 15-20 Talk to Rose</i>	29



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

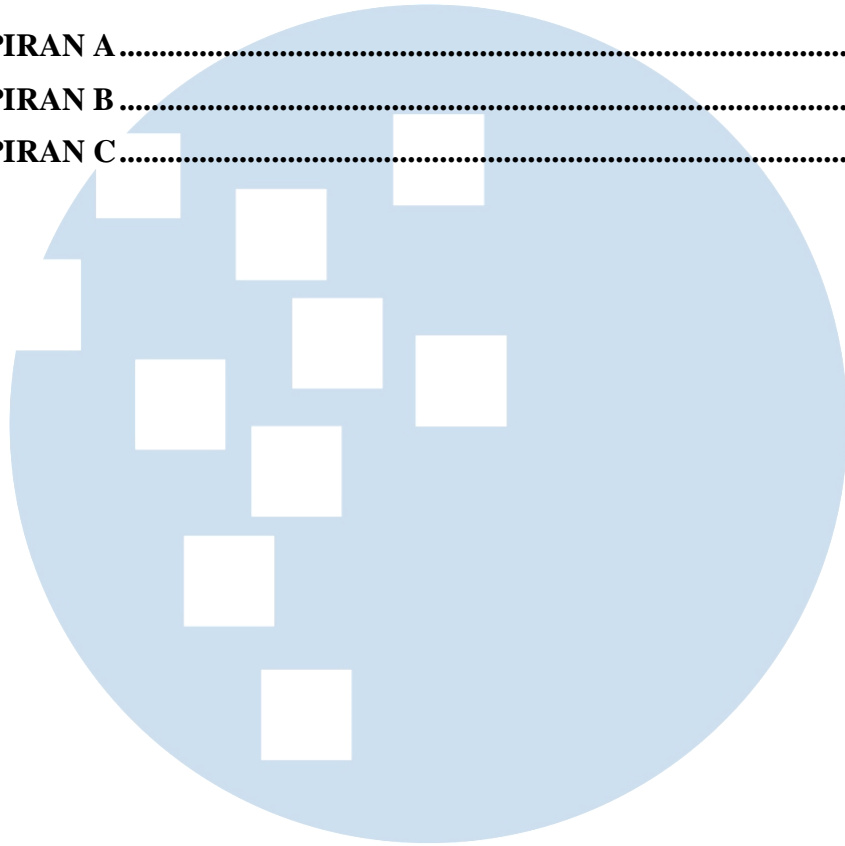
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. <i>Contoh cutscene dengan boks dialog</i>	12
Gambar 2.2. <i>Contoh cutscene yang menggunakan 3D animation</i>	12
Gambar 3.1. <i>Step data dengan spawn customer</i>	21
Gambar 5.1. <i>Titik spawn pada storyboard Cutscene 15-04</i>	32
Gambar 5.2. <i>Spawn karakter pada Cutscene 15-04</i>	32



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A.....	1
LAMPIRAN B.....	3
LAMPIRAN C.....	4



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA