

## 2. STUDI LITERATUR

### 2.1 *Cutscene*

Menurut Hancock (2002), *cutscene* merupakan elemen naratif atau pengaturan adegan non-interaktif dalam *video game*. *Cutscene* adalah elemen dari *video game* yang sudah ada hampir dari awal penciptaannya. Interaktifitas dari bagian *gameplay* sebuah *video game* kini berubah menjadi sebuah hal yang bersifat sinematik. *Shot composition, staging, cutting, pacing* merupakan aspek-aspek yang penting untuk membuat sebuah *cutscene* yang ekspresif.

*Cutscene* dalam *video game* dapat berfungsi sebagai:

**a. *Conversation scenes***

*Cutscene* dapat digunakan untuk memperlihatkan percakapan atau dialog antara karakter pemain dan *non-playable character* (NPC), dengan sedikit interaksi dari pemain kecuali di bagian-bagian penting.

**b. *Information dump***

Banyak *cutscene* yang digunakan untuk *information dump* yang biasanya berfungsi untuk memberikan eksposisi kepada pemain. Eksposisi yang diberikan berupa penjelasan *backstory, setting* dari narasi cerita, dan lain-lain.

**c. *Scene & mood setting***

Seperti *information dump*, *cutscene* dapat berfungsi untuk menetapkan adegan untuk sebuah *chapter* atau *video game* secara keseluruhan.

**d. *Reward***

Sebuah *cutscene* dapat selalu berfungsi sebagai hadiah kepada pemain. Jika direalisasikan dengan baik, walaupun tujuan sebenarnya bukanlah sebagai *reward* untuk pemain.

**e. *Introduction of plot or gameplay elements***

*Cutscene* dapat menyampaikan berbagai macam hal seperti *plot twist*, karakter baru di *plot* dan lain-lain. Teknik ini dapat digunakan untuk

memperkenalkan antagonis utama dan memberikan pemain kesan pertama yang sesuai dengan antagonis tersebut.

**f. *Foreshadowing***

*Cutscene* dapat digunakan oleh *video game* untuk menggunakan teknik naratif konvensional yaitu memberikan petunjuk kepada pemain untuk sebuah kejadian yang akan terjadi.

**g. *Show effects or actions***

*Cutscene* dapat memperlihatkan karakter yang berhasil menyelesaikan tugasnya dan memperlihatkan dia membuat perubahan yang positif. Sebaliknya, *cutscene* juga dapat memperlihatkan efek dari kegagalan pemain pada dunia dalam *video game* tersebut.

**h. *Creating emotional connections***

*Cutscene* dapat menyampaikan koneksi emosional kepada pemain. Hal ini digunakan untuk membuat pemain memiliki koneksi atau *attachment* dengan karakter dan dunia dalam sebuah *video game*.

**i. *Pacing***

*Game designer* dapat menggunakan *cutscene* untuk mengatur atau mengubah *pacing* sebuah *video game*. Sebagai bentuk hiburan yang panjang, *pacing* yang baik merupakan hal penting dari sebuah *video game* yang sukses.

## **2.2 *Pacing***

Menurut Glebas (2009) *pacing* merupakan cara untuk tetap mendapatkan minat audiens sepanjang cerita agar audiens dapat mengikuti cerita dengan baik. Jika sebuah cerita berjalan terlalu cepat, maka audiens akan merasa kewalahan. Jika informasi yang diberikan insignifikan atau presentasinya terlalu lambat, maka audiens akan merasa bosan. Untuk bagian cerita yang kompleks perlu diberikan waktu tambahan agar audiens dapat mengerti konteks cerita. Bagian cerita yang dramatis memerlukan waktu lebih dan dapat terbentang dalam waktu untuk membuat audiens peduli secara emosional. Cerita juga dapat dibuat menjadi lebih

cepat dengan *jump cut*. Untuk membuat *cut* mulus, kita terlebih dahulu memulai sebuah aksi dan kemudian menggunakan *cut* sebagai transisi ke aksi selanjutnya atau aksi pertama yang sudah lebih maju. Dengan ini audiens tidak akan merasa seperti melewatkan apa pun.

### 2.3 Storyboard

Menurut Hart (2007), *storyboard* atau papan cerita merupakan alat pra-visualisasi untuk mengadaptasi adaptasi naskah cerita menjadi sekuens gambar. Gambar-gambar ini berfungsi untuk menjelaskan pesan-pesan dalam sebuah naskah cerita yang tidak dapat dijelaskan hanya melalui media tulisan. *Storyboard* dibuat sebelum proses pembuatan film agar seluruh orang yang berpartisipasi dapat mengetahui visi yang benar untuk hasil akhir sebuah film.

Sebuah *storyboard* harus mudah dimengerti agar konsep dari naskah dapat dipahami dengan baik. Oleh karena itu, sebuah *storyboard* perlu dibuat secara dinamis dalam visualisasinya agar penonton dapat fokus dan tertarik secara visual. Untuk mencapai itu, sebuah *storyboard* harus mengikuti aturan-aturan berikut;

#### a. *Rule of Thirds*

*Rule of Thirds* merupakan sebuah komposisi dimana seluruh *shot* dalam *frame* dibagi menjadi tiga baik secara horizontal, vertikal atau keduanya. Komposisi ini membuat *center of action* berada di persimpangan garis yang membagi *shot* tersebut.

#### b. *Foreground, Middle Ground dan Background*

*Foreground* (FGD), *middle ground* (MGD) dan *background* (BGD) merupakan bidang visual yang membentuk persepsi realitas dalam sebuah gambar.

#### c. *Shot Angles*

Salah satu aspek dinamis dalam sinematografi adalah kemampuan untuk mengganti *angle* kamera untuk mempresentasikan perspektif yang berbeda dan memperlihatkan audiens hal yang ingin diperlihatkan pencipta. *Shot angle* merupakan hal yang penting dalam membuat penonton tertarik pada cerita. Berikut adalah variasi *shot angles*;

- *Close-Up: shot full face* aktor atau *close shot* sebuah objek.
- *Extreme Close-Up: shot* yang sangat dekat, dimana penonton hanya dapat melihat mata aktor.
- *Establishing Shot*: memberitahukan posisi aktor kepada penonton.
- *Long Shot*: memperlihatkan aktor atau objek dari kejauhan atau *background*.
- *Medium Shot*: memperlihatkan aktor atau objek di *middle ground*.
- *Panoramic*: kamera bergerak di arah horizontal untuk adegan panoramic.
- *Tracking Shot*: *shot* yang menangkap gerakan di adegan.
- *Zoom Shot*: fokus berubah dari *wide angle* menjadi *close up* dengan *zoom lens*.
- *Over the shoulder: shot* yang diambil melewati pundak aktor.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA