

6. KESIMPULAN

Cutscene merupakan elemen naratif dan salah satu cara untuk menyampaikan cerita dalam *video game*. Sebagai *intern cutscene designer*, penulis bertugas untuk membuat *in-game cutscene* berbasis dialog yang menarik dengan *shot*, *pacing*, dan *timing* yang baik. Untuk mencapai hal-hal tersebut, penulis merujuk pada teori fungsi *cutscene* itu sendiri untuk mengetahui terlebih dahulu fungsi sebuah *cutscene*. Selain menyampaikan cerita, *cutscene* memiliki fungsi-fungsi lain seperti sebagai *reward* kepada pemain, mengatur *pacing video game* dan lain-lain. Penulis juga merujuk teori pembuatan *storyboard* dan *pacing*. Teori *storyboard* membantu penulis dalam *shot composition* dan berbagai macam sudut kamera yang dapat digunakan ketika membuat *cutscene*. Penulis mengimplentasikan teori *pacing* dengan memasukan *cutting* dan hanya menunjukkan aksi-aksi yang penting sehingga *cutscene* tidak berlangsung terlalu lama. Penulis mengalami tantangan ketika mencoba untuk menyampaikan naratif melalui *cutscene* karena limitasi dari *in-game cutscene*. Penulis perlu mencari cara untuk melewati limitasi-limitasi ini dan menyampaikan informasi dan plot kepada pemain dengan baik melalui *in-game cutscene*.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA