

Bab 1 Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini *game* sudah tidak asing lagi untuk semua kalangan usia dari mulai usia anak – anak hingga usia dewasa sekarang sudah sangat familiar bagi kita semua. Tidak hanya itu beberapa orang mungkin sudah tidak bisa lepas lagi dengan yang namanya *game*. *Game* diartikan sebagai dengan permainan, dimana para pengguna *game* ini memiliki tujuan untuk sekedar menghibur dan beberapa orang memiliki tujuan berbeda seperti untuk mengasah otak atau lainnya.

Game memiliki banyak variasi, seperti contohnya *game* edukasi untuk anak – anak. Namun pada saat ini dari sekian banyak *game* edukasi untuk anak belum ada yang mengangkat sisi etika di dalam *game* tersebut. Dari sekian banyak *game* edukasi yang saya lihat didalam *game* tersebut hanya mengutamakan unsur *gameplay* seperti pada biasanya. Seperti contohnya belajar berhitung, membaca dan lainnya.

Etika dan kepribadian merupakan dua hal yang mempengaruhi setiap tindakan dan perilaku orang tersebut. Penerapan etika yang tepat atau tidak tepat tidak terjadi dengan sendirinya tetapi ada proses yang tertanam sejak usia dini oleh orangtua, guru, atau teman sebayanya. Kebiasaan baik buruknya seseorang tersebut, perilakun tindakan, berbahasa akan berkaitan dan akan terlihat apakah seseorang tersebut beretika atau kurang memiliki etika.

Berdasarkan pengamatan yang telah penulis lakukan , belum tersedianya *game* edukasi untuk anak yang mengangkat nilai etika di dalam *game* itu sendiri. Disini penulis ingin merancang sebuah *game* edukasi untuk anak yang didalamnya terdapat pembelajaran nilai etika untuk anak sejak dini.

Game edukasi merupakan sebuah bentuk inovasi dari metode edukasi konvensional yang menunjang proses pembelajaran dengan lebih menarik dengan adanya animasi dan visualisasi secara nyata dalam *game* tersebut. Hal itu membuat anak betah untuk bermain namun selain mereka bermain secara tidak langsung mereka akan belajar etika. Dan edukasi yang ada di dalamnya tetap tersampaikan dengan baik. Salah satu keunggulan yang signifikan adalah adanya animasi 2 dimensi yang lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional.

Game edukasi interaktif didesain *learning by doing*. Berdasarkan pola yang dimiliki *game* tersebut, di dalam *game* nantinya pemain akan di berikan tayangan animasi tentang bagaimana cara berperilaku yang baik di dalam kehidupan sehari – hari. Tugas user saat memainkan *game* ini adalah dengan memilih jawaban sesuai apa yang mereka lihat dan memilihnya dengan menekan animasi tombol pada *game*, animasi tombol pada *game* nantinya berupa ceklist dan silang

Game edukasi etika ini merupakan proyek yang bertujuan untuk memenuhi proyek akhir dari program studi S1 Teknologi Rekayasa Multimedia. Penulis merancang animasi pada *game* edukasi etika Nisa&Nasa untuk anak berbasis mobile.

Animator merupakan pekerjaan yang berkaitan dengan melakukan analisis ide suatu pergerakan dari tiap gambar yang nantinya akan disatukan menjadi sebuah gerakan atau yang biasa disebut dengan animasi. Animasi yang menarik dan sederhana tentunya dapat menambah ketertarikan kepada pengguna nantinya.

1.2 Perumusan Masalah

Berikut rumusan masalah yang dapat disusun berdasarkan uraian yang terdapat pada latar belakang diatas, yaitu: Bagaimana cara merubah sebuah aset desain gambar menjadi sebuah video animasi 2D pada *game* edukasi etika Nisa dan Nasa?

1.3 Tujuan

Tujuan penelitian ini , yaitu : Membuat video animasi 2D yang terdiri dari beberapa scene pada *game* edukasi etika Nisa dan Nasa dari hasil aset desain gambar yang telah diolah menjadi suatu kesatuan desain yang utuh.

1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir

Agar penelitian ini lebih terfokus dan menghindari pembahasan yang terlalu luas, maka perlu dibatasi. Berikut Batasan ruang lingkup pengerjaan proyek akhir ini, yaitu:

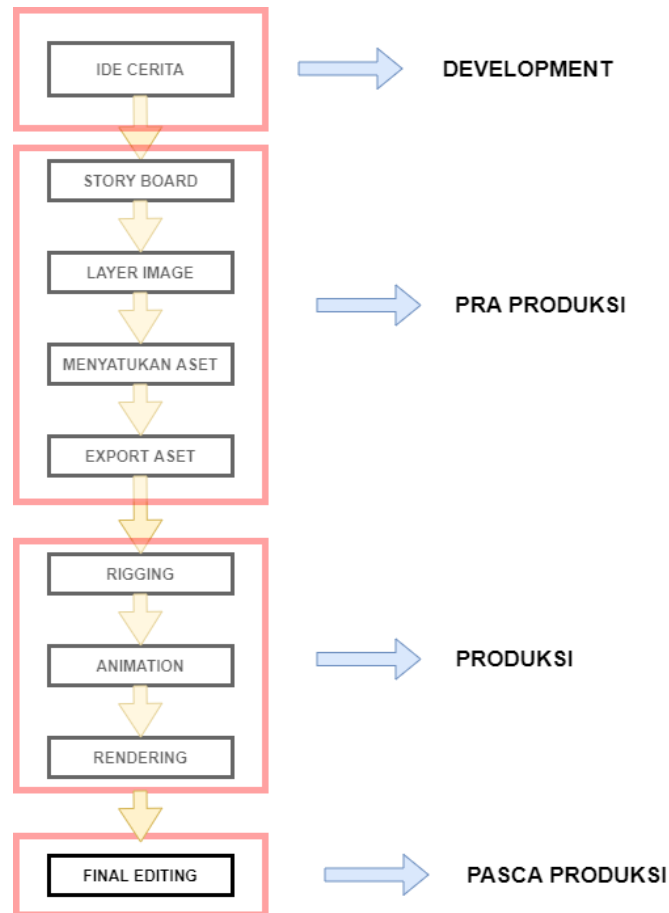
1. Animasi dibuat untuk memberikan tontonan interaktif terhadap user saat bermain.
2. Video referensi animasi Nisa dan Nasa diambil dari video animasi Nussa dan Rara.
3. Animasi yang dibuat adalah video animasi 2D
4. Sistem operasi yang digunakan untuk menjalankan *game* Nisa dan Nassa adalah OS

Android veris Noughet.

5. Aplikasi ini menggunakan bahasa Indonesia

1.5 Metodologi Pengerjaan

Dalam pengerjaan proyek akhir ini, metodologi penelitian yang penulis gunakan adalah metode *Pose to Pose*. suatu metode yang pengerjaan animasinya dimulai dari seorang animator merencanakan keseluruhan gerakan yang akan di animasikan dan kemudian menentukan setiap keypose atau pose pose kunci dari setiap gerakan pada karakter. Berikut dapat dilihat alur dari metode *Pose to Pose*.



Gambar 1. 1 Alur Metode *Pose to Pose*

1.5.1 Development

Merupakan sebuah tahapan pertama dalam proses pembuatan animasi, pada tahap development dilakukan pembentukan suatu ide cerita dalam animasi Nisa dan Nasa

1.5.2 Pra Produksi

Pra - produksi adalah akar dari keseluruhan proses pembuatan animasi 2D, didalam tahap ini, dilakukan beberapa hal sebelum membuat animasi seperti contohnya menentukan , cerita, storyboard, dan desain.

1.5.3. Produksi

Tahap produksi adalah inti dari keseluruhan proses, tahap ini sangat mempengaruhi visual dan kualitas gambar pada hasil akhir, pada tahapan produksi terdapat beberapa bagian seperti, Rigging, Animation, dan Rendering.

1.5.4. Pasca Produksi

Pasca-Produksi merupakan tahap akhir setelah melakukan Pra-Produksi dan Produksi, dimana pada tahap ini semua hasil dari produksi akan dikumpulkan lalu diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan suatu video, animasi atau music digital yang bagus dan indah.