

Penerapan Teknik Cinematography Dalam Video Cutscene Game Dongeng Desa

1st Anugrah Bagus Wijaya, 2nd Gagah Padang Fransiska
 Program Studi Informatika
 Universitas Amikom Purwokerto
 Purwokerto, Indonesia
 1st anugerahbagus04@gmail.com, 2nd ridanaDT9@gmail.com

Abstrak - Dalam kamus bahasa Indonesia “Game” diartikan sebagai permainan. Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan keduanya saling berhubungan. Dalam sebuah game cuts-cene merupakan komponen yang menjadi kunci sebagian besar permainan video. Dalam sebuah produksi film, ketika seluruh aspek mise-en-scene telah tersedia dan sebuah adegan telah siap untuk diambil gambarnya, pada tahap inilah unsur sinematografi mulai mengambil peran. Sinematografi mencakup perlakuan sineas terhadap kamera dan perangkatnya, melalui cara tersebut seorang sinematografer tidak hanya sekedar merekam sebuah adegan semata namun juga harus mengontrol dan mengatur bagaimana adegan tersebut akan diambil, seperti jarak ketinggian, sudut, lama pengambilan, dan sebagainya. Dongeng Desa merukan sebuah permainan video 3D yang ber genre Role Playing Game (RPG). Pemain berpetualang di dunia game menjelajah dari desa ke desa lain untuk mencari informasi sejarah Indonesia. Pemain akan diarahkan untuk menjalankan sebuah misi yang diberikan oleh beberapa warga Non Player Character (NPC) desa terkait sejarah tersebut seperti misi pencarian dan penaklukan. Video cut-scene dengan teknik sinematografi mampu membawa pemain alam alur cerita game Dongeng Desa sehingga informasi dapat di terima oleh para pemain. dilihat daqarin hasil pembahasan yang telah disusun dapat diambil kesimpulan permainan vidio dengan memiliki cut-scene dengan teknik sinematografi telah dibuat dengan konsep pengambilan 2 teknik kamera yakni level kamera dan shoot size. Permainan vidio telah dibuat dalam bentuk APK yang dapat diujicobakn langsung kepada pemain yang nantinya dapat dilakukan uji evaluasi apakah cut-scene dengan teknik sinematografi ini mampu membantu dalam menyampaikan informasi yang dalam permainan vidio

Kata kunci : Game, Sinematografi, *Cut-scene*

I. PENDAHULUAN

Dalam kamus bahasa Indonesia “Game” diartikan sebagai permainan. Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan keduanya saling berhubungan. Permainan adalah kegiatan yang kompleks yang didalamnya terdapat peraturan, bermain dan budaya. Pembelajaran melalui sebuah permainan video mampu mempermudah siswa dalam menerima dan memahami matapelajaran disekolah [1]

Dalam sebuah game cuts-cene merupakan komponen yang menjadi kunci sebagian besar permainan video. Cut-scene memberikan bentuk naratif pada pengalaman bermain game,

membawa seorang pemain dalam serangkaian sebuah cerita [2]. Penerapan cut-scene dalam game pada dasarnya di terapkan dalam hal seperti saat awal kemunculan masalah cerita, saat pemain mencapai titik aman (Check Point), penuntasan misi, dan mendapatkan penghargaan. Cuts-cenes mampu meberikan interaktivitas sebuah cerita lebih dramatis, memudahkan desainer game untuk menyampaikan elemen terpenting dari sebuah cerita dan menyoroti peristiwa penting selama bermain game [3].

Dalam sebuah produksi film, ketika seluruh aspek mise-en-scene telah tersedia dan sebuah adegan telah siap untuk diambil gambarnya, pada tahap inilah unsur sinematografi mulai mengambil peran. Sinematografi mencakup perlakuan sineas terhadap kamera dan perangkatnya, melalui cara tersebut seorang sinematografer tidak hanya sekedar merekam sebuah adegan semata namun juga harus mengontrol dan mengatur bagaimana adegan tersebut akan diambil, seperti jarak ketinggian, sudut, lama pengambilan, dan sebagainya [4]. Kunci utama dalam penyampaian pesan pada film, ditunjukkan melalui kesamaan kejadian antar karakter tokoh yang terdapat pada visual storytelling. Visualisasi tersebut dicapai dengan menggunakan komposisi dinamik untuk memperkuat nilai estetika pada visual storytelling.

Permainan Dongeng Desa duibuat pada pertengahan taun 2019 dengan konsep pembelajaran sejarah kelas X. Dongeng Desa merukan sebuah permainan video 3D yang ber genre Role Playing Game (RPG). Pemain berpetualang di dunia game menjelajah dari desa ke desa lain untuk mencari informasi sejarah Indonesia. Pemain akan diarahkan untuk menjalankan sebuah misi yang diberikan oleh beberapa warga Non Player Character (NPC) desa terkait sejarah tersebut seperti misi pencarian dan penaklukan [5].

Konsep pembelajaran di sampaikan dalam bentuk visual storytelling. Untuk menyampaikan pesan diperlukanya pendukung teknik sinematografi agar pesan yang disampaikan lebih dapat diterima melalui cuts-cene.

Berdasarkan latarbelakang diatas maka penullis memilih judul Penerapan Teknik Cinematography Dalam Video Cutscene Game Dongeng Desa. yang diharapkan melalui video cut-scene dengan teknik sinematografi mampu membawa pemain alam alur cerita game Dongeng Desa sehingga informasi dapat di terima oleh para pemain..

II. METODE PENELITIAN

A. Pengumpulan Data

1. Kuesioner

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya [6].

2. Studi Literatur

Studi pustaka dilakukan untuk mencari landasan teori dari berbagai literatur yang berkaitan dengan masalah penelitian. Studi pustaka ini dilakukan dengan membaca buku-buku di perpustakaan dan berbagai jurnal yang berkaitan dengan penelitian [7].

B. Bentuk dan Strategi Penelitian

Berikut alur penelitian yang telah dibuat untuk penelitian ini.



Gambar 2.1

Pada Gambar 2.1 tahapan pertama yang dilakukan adalah pengumpulan data. Pengumpulan data yaitu wawancara, observasi, dokumentasi, dan studi pustaka. Tahap kedua identifikasi masalah, adalah menentukan rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian. Tahap terakhir yaitu pengembangan sistem menggunakan konsep, perancangan, pengumpulan material, pembuatan, pengujian, dan distribusi.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah Multimedia Development Live Cycle (MDLC) dengan versi Luther-Sutopo. Dalam MDLC terdiri dari 6 tahap, yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing, distribution [8]. Berikut adalah tahap pengembangannya:

A. Concept (Konsep)

Video cut-scene bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan peran pemain didalam cerita. Cut-scene dibuat pada beberapa bagian dalam cerita game Dongeng Desa seperti memasuki desa, menyelesaikan misi, dan pada saat mendapatkan penghargaan. Video cut-scene dibuat dengan menerapkan teknik animasi sinematografi agar terlihat lebih

menarik dan informatif dengan berdasarkan jarak ketinggian kamera, sudut kamera, lama pengambilan adegan.

B. Design (Perancangan)

Setelah tahap pengonsepan selesai dilakukan, maka telah didapatkan gambaran dengan jelas apa yang harus dikerjakan. Setelah membuat konsep maka perancangan Storyboard menggambarkan deskripsi setiap scene dengan mencantumkan semua objek multimedia dan tautan ke scene lain.

Tabel 3.1 Storyboard

No	Cut-scene	Sinematografi
1.	Memasuki Desa : Desa Prasasti Desa Purba Desa Religi Desa Peradaban	Level Kamera: High Level Angel, Camera di ambil dari ketinggian Shot Size: Extreem Long shoot, Menampilkan nusansa desa.
2.	Penyelesaian misi: Penaklukan Pencarian	Level Kamera: Eye level angel, Kamera menampilkan karakter pemain Shot Size: Long shoot, Kamera berputar menampilkan seluruh bagian karakter pemain
3.	Penghargaan: Toleransi Tanggungjawab Kedisiplinan Sopansantun Gotongroyong	Level Kamera: Eye level angel, Kamera menampilkan karakter pemain Shot Size: Medium shoot, Kamera menampilkan bagian kepala hingga pinggul karakter

C. Material Collecting (Pengumpulan Materi)

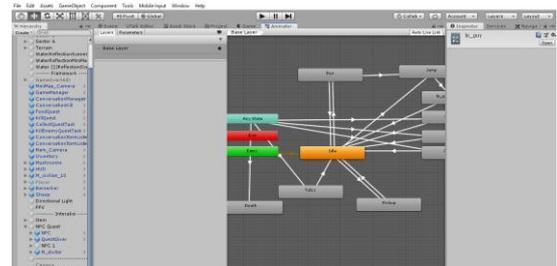
Material collecting adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan [9]. Sebagian besar gambar dan teks di buat menggunakan perangkat lunak *Unitu 3D*.

D. Assembly (Pembuatan)

Assembly adalah tahap pembuatan objek multimedia berdasarkan perancangan yang telah dibuat sebelumnya. Dalam tahap pembuatan video *cut-scene* dengan teknik sinematografi..

1. Animasi Motion Graphic

Pada proses pembuatan video animasi ini, menggunakan Unity 3D, membuat gerak karakter dan kamera yang ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 3.1 Animasi Character

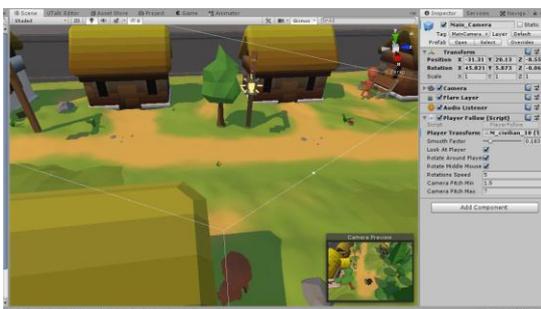
2. Dubbing

Proses pengolahan audio untuk pengisian suara dalam pembuatan video animasi ini adalah menggunakan *dubbing*. Pengisian suara pada video animasi di dalam video animasi ini menggunakan *software sound recorder* untuk merekam audio, sedangkan *software Adobe Audition CS6*.

3. Editing *Cut-scene*

Pengambilan sudut pandang kamera menggunakan teknik sinematografi berdasarkan 2 teknik kamera yakni *level* kamera dan *shoot size*.

Editing *cut-scene* memasuki desa, kamera diatur dengan posisi level *High Level Angel*, dengan ketentuan kamera di ambil dari ketinggian. *Shot Size* yang digunakan menggunakan *Extreem Long shoot*, guna menampilkan informasi nusansa desa.



Gambar 3.2 Editing *cut-scene* memasuki desa

Editing *cut-scene* menyelesaikan misi, kamera diatur dengan posisi level *Eye level angel*, dengan ketentuan kamera menampilkan karakter pemain. *Shot Size* yang digunakan menggunakan *Long shoot*, Kamera berputar menampilkan seluruh bagian karakter pemain.



Gambar 3.3 Editing *cut-scene* penyelesaian misi

Editing *cut-scene* mendapatkan penghargaan, kamera diatur dengan posisi level *Eye level angel*, dengan ketentuan kamera menampilkan sebagian tubuh karakter pemain. *Shot Size* yang digunakan menggunakan *Medium shoot*, Kamera menampilkan bagian kepala hingga pinggul karakter.



Gambar 3.4 Editing *cut-scene* penghargaan

E. Testing (Pengujian)

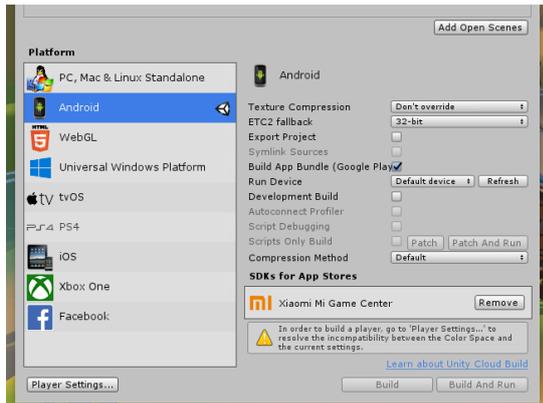
Tahap testing (pengujian) dilakukan setelah tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi atau program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap pertama pada tahap ini pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri apakah sesuai dengan ketentuan dan mengecek apakah terdapat kesalahan atau tidak [10].

Tabel 3.2 Pengujian

No	Cut-scene	Sinematografi	Hasil
1.	Memasuki Desa : Desa Prasasti Desa Purba Desa Religi Desa Peradaban	Level Kamera: High Level Angel, Kamera di ambil dari ketinggian Shot Size: Extreem Long shoot, Menampilkan nusansa desa.	Sesuai
2.	Penyelesaian misi: Penaklukan Pencarian	Level Kamera: Eye level angel, Kamera menampilkan sebagian tubuh karakter pemain Shot Size: Long shoot, Kamera berputar menampilkan seluruh bagian karakter pemain	Sesuai
3.	Penghargaan: Toleransi Tanggungjawab Kedisiplinan Sopansantun Gotongroyong	Level Kamera: Eye level angel, Kamera menampilkan karakter pemain Shot Size: Medium shoot, Kamera menampilkan bagian kepala hingga pinggul karakter	Sesuai

F. Distribution (Distribusi)

Setelah video *cut-scene* ini dibuat maka tahap selanjutnya adalah melakukan distribusi. Pada tahap ini permainan video dibuat menjadi aplikasi *game* dengan platform *android*.



Gambar 3.5 Distribusi dalam bentuk *Platforms android*

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah disusun dapat diambil kesimpulan permainan video dengan memiliki cut-scene dengan teknik sinematografi telah dibuat dengan konsep pengambilan 2 teknik kamera yakni level kamera dan shoot size. Permainan video telah dibuat dalam bentuk APK yang dapat diujicobakan langsung kepada pemain yang nantinya dapat dilakukan uji evaluasi apakah cut-scene dengan teknik sinematografi ini mampu membantu dalam menyampaikan informasi yang dalam permainan video.

REFERENCES

- [1] Ahmad Faiq , Abror 2012 Mathematics Adventure Games Berbasis Role Playing.
- [2] Paul Cheng. 2017. Waiting for Something to Happen: Narratives, Interactivity. Proceedings of DiGRA. and Agency and the Video Game Cut-scene.
- [3] Chris Solarski. 2017. Interactive Stories and Video Game Art A Storytelling Framework for Game Design. CRC Pres. New York.
- [4] Cahya Wibawa. 2007. Perbedaan Efektifitas Metode Demonstrasi Dengan Pemutaran Video Tentang Pemberantasan DBD Terhadap Peningkatan Pengetahuan Dan Sikap Anak SD Di Kecamatan Wedarijaksa Kabupaten Pati. Jurnal Promosi Kesehatan Indonesia Vol. 2 / No. 2
- [5] Anugerah Bagus W, Suliswaningsih, Argyan Dwi P. 2019. Meningkatkan Rasa Nasionalisme Siswa Melalui Game Base Learning. Jurnal Matrik. Vol 19 / No 1.
- [6] Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Afabeta
- [7] Yakub. (2012). Pengantar Sistem informasi. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [8] Binanto, Iwan (2010). Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya. Yogyakarta: Andi.O
- [9] Basuki Sulistio, dkk. 2019. Peningkatan Kompetensi Sinematografi Bagi Pelajar, Mahasiswa Dan Masyarakat Umum Di Kota Semarang. Jurnal Puruhita. Vol 1/ No 1.
- [10] Tri Snadhika Jaya. 2018. Pengujian Aplikasi dengan Metode Blackbox Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus: Kantor Digital Politeknik Negeri Lampung). Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT). Vol.03 / No.02.