

PERANCANGAN KONTEN ANIMASI PARODI GAME PADA IKOH CHANNEL

Nicholas Theonard Sanjaya

Visual Communication Design, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra

e-mail: ntheonard@student.ciputra.ac.id

ABSTRAK

Ikoh Channel adalah sebuah *channel* Youtube yang akan merancang animasi parodi dari sebuah *game*. Maka dari itu jurnal ini akan membahas perancangan baru pada *Ikoh Channel* dengan konten animasi parodi *game* Mobile Legends. Selain perancangan, juga memerlukan validasi kepada para *gamers* untuk bisa menyamakan kebutuhan yang mereka perlukan. Metodologi penelitian yang dilakukan melalui riset *online* dengan mewawancarai *expert user* dan *extreme user* serta menyebarkan kuesioner online. Hasil dari riset ini, bertujuan untuk mengetahui apakah para *Gamers* ini membutuhkan Animasi parodi dari sebuah *game* yang mereka mainkan atau tidak.

Kata Kunci: Konten, Animasi, Parodi *Game*, *Gamers*, Youtube

PENDAHULUAN

Ikoh Channel adalah sebuah *channel* Youtube parodi *gaming* yang kurang diketahui oleh orang-orang *gamers*, ini terbukti dari jumlah *subscribers* yang di miliki oleh *Ikoh Channel* berjumlah 28 orang. *Ikoh Channel* ini sudah berdiri sejak tahun 2014, dan dulunya konten yang disajikan masih terbilang tidak konsisten. Di Youtube, Konten yang Berkait dengan *game* memiliki persentase konten terbesar kedua (Ferchaud, 2018). Dari sana, Youtube sekarang sudah dipenuhi oleh Youtuber-Youtuber *gaming* yang berkonten *gameplay* seperti Youtuber JessNoLimit, Frost Diamond, MiawAug, MILYHYA, dan lain-lainnya. Sebagian besar *gamers* yang ada di Youtube itu sudah mengetahui *game* yang bernama Mobile Legends, dibuktikan dari tanggal 17 Januari 2019 di negara Indonesia sendiri, menjadi kontributor pengguna aktif bulanan terbesar Mobile Legends dengan angka 29,4 persen dari total 170 juta pengguna aktif per bulan secara global. Jumlah tersebut sama dengan 49,98 juta pengguna aktif (Amri Mahbub, 2019).

Setelah *game* Mobile Legends ini *booming*, beberapa penggemar Mobile Legends ini mengeluarkan animasi pendek dari karakter Mobile Legends. Di tahun 2020 ini, di Indonesia sendiri sudah mengembangkan teknik animasi. Perkembangan ini bisa dilihat dari iklan-iklan yang menggunakan teknik animasi seperti iklan Pocari Sweat yang berjudul SWEAT FOR DREAM! Dan iklan Gojek yang menggunakan animasi 3D dari Pevita Pearce dan Joe Taslim. Maka dari itu *Ikoh Channel* ini, akan menetapkan konten yang bertema animasi parodi dari sebuah *game* yang bernama Mobile Legends.

KAJIAN TEORI

Animasi

Animasi adalah sebuah Teknik yang menggabungkan sebuah beberapa gambar,

sehingga gambar tersebut bisa bergerak. Animasi sendiri terbagi atas dua yaitu 2 dimensi dan 3 dimensi. Teknik-teknik tersebut bisa digabungkan dengan cara mengubah 3 dimensi ke *Alpha Channel* dan harus menepatkan dengan waktu yang sama. Teknik tersebut pernah digunakan pada film *Mulan* (O'Hailey, 2015). Berikut adalah penjelasan lebih lanjut mengenai 2 dimensi dan 3 dimensi:

- 2 dimensi:
Adalah jenis animasi dalam bentuk 2 dimensi yang mempunyai panjang dan lebar, namun tidak mempunyai volume. Contoh animasi 2 dimensi adalah kartun Tom & Jerry, Scooby Doo, dan Spongebob Squarepants. Animasi 2 dimensi ini akan digunakan sebagai *background* pada animasi *Ikoh Channel*.
- 3 dimensi:
Adalah jenis animasi dalam bentuk 3 dimensi yang mempunyai panjang, lebar, tinggi serta volume. Contoh animasi 3 dimensi adalah film *Toy Story*, *Up*, dan *Coco*. Animasi 3 dimensi ini akan digunakan sebagai karakter pada animasi *Ikoh Channel*.

Game

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, *game* atau gim merupakan permainan yang aktivitasnya adalah mencapai suatu tujuan. *Game* pertama kali dibuat pada tahun 1970 berbentuk *arcade game*. Kini, *game* sudah berkembang, dimana sudah banyak genre dan platform *game* yang bermunculan tiap tahunnya. Platform *game* pun sudah semakin canggih, yang dulunya hanya bisa dimainkan di tempat, kini semakin canggih dan praktis, serta bisa dimainkan di manapun penggunaanya berada. Oleh sebab itu, penggemarnya pun juga semakin bertambah, mulai dari anak-anak hingga dewasa. Ada beberapa jenis-jenis *game* yang sering dijumpai, yaitu *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), *First-Person Shooter* (FPS), *Real-Time Strategy* (RTS), *Sports Games*, *Racing Games*, dan *Fighting Games*.

METODOLOGI

Metode yang digunakan untuk riset ini adalah *interview online* dengan tiga orang *expert user* dan tiga orang *extreme user* serta menyebarkan kuisisioner *online* kepada *viewer*. Metode *interview online* dengan *expert user* bertujuan untuk mendapatkan *insight* dari *para expert* yang telah berkecimpung lama dalam bidang animasi, untuk *extreme user* yang akan menjadi narasumber adalah para gamers. Melalui *interview expert user* ini, diharapkan untuk dapat pengetahuan tentang animasi yang bagus menurut pandangan mereka dan bisa diterapkan pada *Ikoh Channel* ini. Untuk *interview extreme user* sendiri, bertujuan untuk mendapatkan sebuah gambaran kualitas desain yang diminati oleh para *gamer* pada *Ikoh Channel*. Sedangkan kuisisioner *online* dilakukan dengan tujuan untuk melihat beberapa kebiasaan para *gamers* agar bisa menarik minatnya ke *Ikoh Channel* ini.

Langkah pertama untuk melakukan metode ini adalah membuat sebuah pertanyaan untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan. Pertanyaan untuk *expert user* diawali dengan pendapat mereka mengenai animasi yang bagus, lalu contoh animasi yang bagus dan alasan mereka mengapa animasi tersebut bagus. Untuk *extreme user* akan diberikan pertanyaan tentang *game* apa yang mereka sering mainkan, lalu *game* kesukaan mereka apa dan mengapa mereka suka *game* tersebut. Untuk kuisisioner sendiri, akan diawali dengan pertanyaan tentang genre film kesukaan mereka, lalu di sambung dengan pendapat mereka tentang

animasi 2 dimensi dan 3 dimensi, setelah itu pertanyaan motifasi mereka untuk melihat video youtube, dan yang terakhir adalah pertanyaan tentang jam tidur mereka agar tahu kapan *Ikoh Channel* harus *upload* video ke Youtube. *Gamers* yang mengisi kuisisioner ini, di tujukan ke daerah Jawa Timur.

PEMBAHASAN

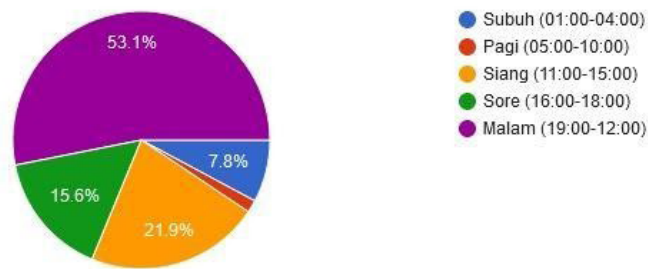
Dari hasil *interview online* tiga orang *expert user*, menurut mereka animasi yang bagus adalah animasi yang memiliki *storytelling*, dan mampu membangun struktur dramatisasi yang dapat menggiring emosi para *viewer*. Contoh film yang bagus bagi mereka adalah film produksi Disney's Pixar karena emosi sangat menyentuh, lalu ada film Spider-Man : *into the verse end violet evergarden* karena tokoh animasi yang disajikan dapat terlihat hidup, dan yang terakhir adalah animasi dari Channel Jaiden Animations karena dapat menyalurkan emosi dia ke para *viewer* dia. Untuk hasil *interview online* tiga orang *extreme user*, mereka sering bermain *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) dan *First-Person Shooter* (FPS). *Multiplayer Online Battle Arena* atau akrab disingkat MOBA ini, merupakan jenis *game* yang melibatkan 5 pemain dalam satu tim dengan tujuan melatih fokus serta kerjasama tim. Perangkat yang digunakan untuk memainkan game ini adalah *smartphone* dan PC. Kini, kompetisi untuk jenis *game* ini sering diadakan dan disponsori oleh perusahaan-perusahaan besar, karena prospeknya terlihat menjanjikan dan penggemarnya pun juga banyak. Contoh *game Multiplayer Online Battle Arena* seperti DOTA2, LOL, AOV, serta Mobile Legends. Sedangkan *First-Person Shooter* atau FPS ini, adalah *game* simulasi tembak menembak yang bisa dimainkan secara individu atau kelompok dengan menggunakan sudut pandang dari kepala tokoh yang dimainkan dan hanya menampilkan bagian depan senjata. Platform yang biasanya digunakan adalah *smartphone*, mesin *console*, dan PC. Jenis *game* ini bisa dimainkan saat *online* (menggunakan internet) maupun *offline* (tidak menggunakan internet). Contohnya seperti game PUBG, APEX, Valorant, dan Overwatch.

Mereka suka dengan game-game tersebut karena beberapa alasan, alasan pertama yaitu visual grafik yang bagus, selain itu FPS atau *Frame Per Second* bisa sampai 60 agar tidak terlihat patah-patah, dan yang terakhir adalah *gameplay* yang unik dari setiap game tersebut. Untuk hasil *responden* dari kuisisioner yang telah disebarakan dan berhasil.

Mendapatkan 64, dan mendapat hasil alasan para *gamers* melihat Youtube adalah bosan dan mempunyai waktu luang dari 96,8% yaitu 62 orang, sedangkan 3,2% atau 2 orang ini beralasan sebagai *tutorial gameplay* mereka. Dari diagram (Lihat Gambar 1) ini, dapat menyimpulkan jam aktif para *gamer* pada malam hari jam 19:00-12:00 dan jam aktif kedua para *gamer* pada siang hari jam 11:00-15:00.

Pada jam berapa anda sering menonton video di Youtube?

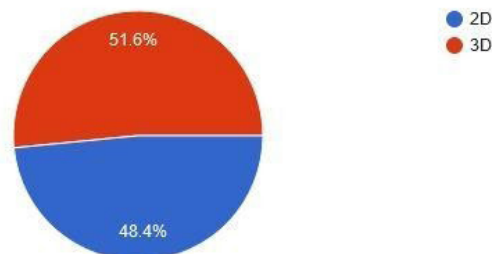
64 responses



Gambar 1. Diagram yang menunjukkan jam aktif para gamers di Youtube

anda lebih prefer yang mana?

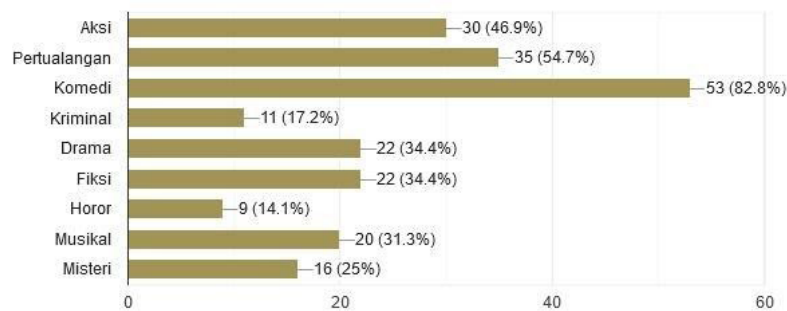
64 responses



Gambar 2. Diagram yang menunjukkan minat para gamers pada gambar animasi 2D atau 3D

Genre animasi apa saja yang anda sukai ?

64 responses



Gambar 3. Diagram yang menunjukkan kesukaan para gamers terhadap genre film

Para gamers tidak memperlmasalahkan gambar animasi 2 dimensi atau 3 dimensi (Lihat Gambar 2), ini bisa dilihat dari persentase yang hampir sama yaitu 48,4% untuk 2 dimensi dan 51,6% untuk 3 dimensi. Selain itu, para gamers suka melihat film yang bergenre komedi dengan jumlah persentase 82,8% dan yang kedua adalah film yang bergenre pertualangan yang berjumlah 54,7% (Lihat Gambar 3). Dari hasil riset-riset yang ada di atas, bahwa *Ikoh Channel* sangat dibutuhkan para gamers pada waktu luang di malam hari. Setelah merancang *Ikoh Channel* ini, membutuh untuk promosi agar bisa diketahui oleh para gamers dengan cara membagikan *post* di akun media sosial apa pun yang dimiliki, seperti Facebook, tik tok, Instagram dan sebagainya (Kelsey, 2017).

SIMPULAN & REKOMENDASI

Perancangan konten animasi *game* pada *Ikoh Channel* ini sudah melakukan menemukan titik terang untuk hal apa yang akan dibuat untuk pembuatan Teknik animasi dari *Ikoh Channel* dari *interview online* tiga orang *expert user* dan serta mengetahui kebiasaan para gamers agar bisa tertarik dengan Youtube *Ikoh Channel* dari kuisisioner yang tersebar. Memungkinkan jika para Viewer tidak hanya di daerah Jawa Timur, melainkan akan meluas karena Youtube adalah media online yang bisa dengan gampang disebarluaskan di daerah-daerah selain Jawa Timur.

Tujuan awal dari Perancangan ini sudah tercapai, yaitu *Ikoh Channel* ini ingin memvalidasi perancangannya kepada minat para *gamers*. Kesimpulannya, yaitu para *gamers* suka dengan animasi visual desain yang bagus serta animasi yang halus berkitar 30 FPS. Para *gamers* juga sering aktif pada malam hari jadi peng-*upload* animasi parodi di *Ikoh Channel* harus pada sore hari sebelum malam hari tiba selain itu mereka suka dengan animasi komedi, ini juga berlaku untuk *Channel Gaming*.

DAFTAR PUSTAKA

Ferchaud, A. (2018). Parasocial attributes and YouTube personalities: Exploring Content Trends Across the Most Subscribed YouTube Channels.

Kelsey, T. (2017). Introduction to Google Analytics: A Guide for Absolute Beginners.

Mahbub, A. (2019). Pemain Mobile Legends Indonesia Terbanyak di Dunia. Retrieved 18 January 2019, from <https://tekno.tempo.co/read/1166277/pemain-mobile-legends-indonesia-terbanyak-di-dunia>

O'Hailey, T. (2015). Hybrid animation: Integrating 2D and 3D Assets.

Yuk Kenali Berbagai Jenis Game Online Terbaru. (2020). Retrieved 26 October 2019, from <https://carisinyal.com/jenis-game-online-terbaru/>