

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Game* adalah bentuk permainan terstruktur biasanya digunakan untuk keperluan hiburan dan terkadang digunakan sebagai alat pendidikan. Secara garis besar, permainan terbagi menjadi dua kategori, yaitu permainan tradisional dan permainan digital. *Game* tradisional cenderung menggunakan fisik atau benda-benda analog sebagai bagian dari permainan seperti kartu, monopoli, atau congklak. Sementara *game* digital menggunakan berbagai jenis teknologi pendukung untuk mempresentasikan *game* secara visual.

Perkembangan teknologi membuat jenis *game* digital mengalami perubahan signifikan dari mulai bentuk visual, penceritaan sampai jenis interaksi. Seiring dengan itu, proses pengembangan *game* juga mulai masuk ke dalam ranah pendidikan dan penelitian. *Game* merupakan sebuah produk multidisiplin yang menjadikan produk ini sangat kompleks sekaligus menantang untuk dijadikan pokok bahasan dari berbagai segi keilmuan [1].

Sebuah kamus mendefinisikan *game* sebagai bentuk universal dari hiburan yang secara umum mengandung aktifitas apa saja yang menarik. Sebuah *game* kelihatannya melibatkan tiga komponen yaitu pemain yang ingin berpartisipasi, aturan yang mendefinisikan batasan dari *game* tujuan yang menimbulkan konflik dan persaingan antar pemain [2]. *Game* merupakan sebuah aplikasi yang mensimulasikan kehidupan manusia ke dalam perangkat lunak, dan seolah-olah pemain *game* masuk ke dalam dunia *game* tersebut. Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembuatan *game* adalah media animasi [3].

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia animasi yang kita lihat adalah “Animasi gambar bergerak, sudah menggunakan suara, berupa aktor animasi, suara latar belakang, dan suara musik. Menurut Kamus Istilah Periklanan Indonesia mengartikan animasi adalah “Metode pembuatan film yang menghasilkan gerakan-

gerakan dengan proyeksi serangkaian urutan gambar biasanya berupa gambar atau kartun. Kesimpulan dari pengertian animasi adalah suatu teknik untuk membuat sebuah karya audio visual agar menghasilkan urutan gambar yang membentuk adegan dan salah satu fungsi animasi adalah untuk *games digital* [4].

Ada dua cara yang bisa dilakukan untuk membuat animasi. Pertama, membuat animasi dengan cara seorang animator menggambar satu per satu, *frame by frame* dari awal sampai seorang diri. Teknik ini memiliki kelebihan, yaitu kualitas gambar yang konsisten karena dikerjakan oleh satu orang saja. Tetapi memiliki kekurangan, yaitu waktu pengerjaan yang lama. Kedua, *pose to pose*, yaitu pembuatan animasi oleh seorang animator dengan cara menggambar hanya pada *keyframe-keyframe* tertentu saja, selanjutnya *in-between* atau interval antara *keyframe* digambar atau dilanjutkan oleh animator lain. Cara kedua ini lebih cocok diterapkan dalam industri karena memiliki kelebihan waktu pengerjaan yang relatif lebih cepat dan melibatkan lebih banyak sumber daya [5].

Salah satu permainan yang sedang dikembangkan adalah game "*Crescent Echoes*". Game ini menawarkan dunia fantasi yang menarik dengan karakter yang memiliki peran penting dalam cerita permainan tersebut, yaitu karakter utama yang bernama Qowa, berperan sebagai penyabut nyawa. Namun, dalam pembuatan gerak animasi perlu pemahaman yang mendalam tentang alur kerja animasi, kontrol yang baik terhadap kurva animasi, dan pemilihan. Gerakan yang tepat untuk menghasilkan gerak yang diinginkan. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mengangkat judul *Pembuatan Gerak Animasi pada Karakter Game "Crescent Echoes"*, sebagai bentuk untuk membantu animator mencapai gerak animasi yang realistis dan artistik tanpa harus membuat setiap *frame* secara manual.

Animasi dalam Pembuatan Gerak Karakter Game "*Crescent Echoes*" menjadi elemen kunci untuk meningkatkan kualitas pengalaman bermain. Animasi berperan dalam meningkatkan keterlibatan pemain dengan menciptakan karakter yang responsif dan menarik. Penggunaan animasi juga dapat mempermudah implementasi gerakan kompleks tanpa memerlukan banyak kode, memberikan keamanan dan keteraturan dalam pengembangan permainan. Seperti gerakan

menyerang, berjalan, berlari, diam, dan lain sebagainya. Oleh karena itu, animasi sangat diperlukan dalam pembuatan *game* “*Crescent Echoes*” agar *game* tersebut dapat berjalan dan selesai.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat ditemukan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana Pembuatan Gerak Animasi pada Karakter *Game* “*Crescent Echoes*” ?”

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Penelitian hanya berfokus pada animasi karakter utama (Qowa).
2. *Software* yang digunakan adalah *Autodesk maya*.
3. Gerakan yang dibahas adalah *idle, walk, run, dash, attack, hard landing, jumping*, dan merapal mantra dengan satu tangan.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian dan penulisan skripsi adalah menghasilkan gerak animasi pada karakter *game* “*Crescent Echoes*” menggunakan teknik *pose to pose*.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat adanya penelitian ini penulis berharap ada makna yang bisa diambil seperti:

1. Memberikan keterampilan dan pengetahuan dalam penyusunan laporan dalam membuat dan merancang animasi karakter pada *game*.
2. Dapat dijadikan referensi atau pembelajaran bagi pembaca yang ingin mengetahui bagaimana proses pembuatan animasi karakter pada *game*.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan ringkasan singkat dari setiap bab yang diberikan gambaran umum dari setiap bab. Sistematika penulisan tersebut

sebagai berikut:

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batas masalah, tujuan masalah, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab landasan teori akan diuraikan mengenai tinjauan pustaka dan dasar teoritis yang menjadi landasan dalam penelitian.

#### **BAB III : METODE PENELITIAN**

Pada bab analisis dan rancangan akan diuraikan mengenai gambaran umum, analisis kebutuhan, dan proses pra-produksi dalam pembuatan animasi karakter pada *game*.

#### **BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab hasil dan pembahasan penulisan akan memaparkan hasil dari tahapan penelitian mulai dari pembuatan gerak animasi pada karakter *game*, pengujian dan hasil penelitian ini.

#### **BAB V : PENUTUP**

Pada bab penutup ini berisi kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan.