



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**PERANCANGAN ANIMASI KARAKTER UTAMA PADA
GAME ‘GUARDIAN OF BALI ISLAND’**

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Ds.)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Esaam Hassan
NIM : 14120210222
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2018

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Esaam Hassan

NIM : 14120210222

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir/Skripsi:

PERANCANGAN ANIMASI KARAKTER UTAMA PADA GAME ‘GUARDIAN OF BALI ISLAND’

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan

gelar (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 23 Januari 2018



Esaam Hassan



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN ANIMASI KARAKTER UTAMA PADA GAME 'GUARDIAN OF BALI ISLAND'

Oleh

Nama : Esaam Hassan

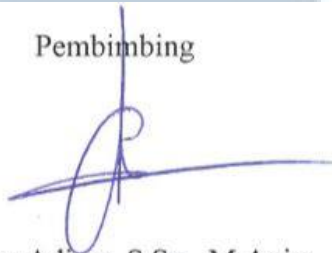
NIM : 14120210222

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

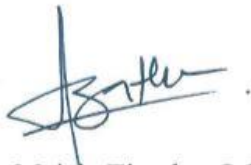
Tangerang, 29 Januari 2018

Pembimbing



Christian Aditya, S.Sn., M.Anim.

Penguji



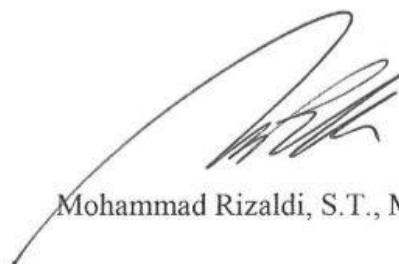
Agatha Maisie Tjandra, S.Sn., M.Ds

Ketua Sidang



Prima M. R. Singgih, S.Sn., M.Ds.

Ketua Program Studi



Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan yang maha esa, karena berkat rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul ‘Perancangan animasi karakter utama pada *game* “*Guardian Of Bali Island*”. Laporan ini di susun sebagai tugas dan syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain

Penulisan ini mengambil fenomena permainan digital atau *video game* yang semakin marak dipasaran. Hal ini kemudian dilihat oleh penulis sebagai salah satu media untuk memamerkan budaya khas Indonesia yaitu Barong dan Rangda. Dari fenomena ini penulis kemudian mengangkat cerita Barong dan Rangda kedalam media *game*

Dalam pembuatannya terdapat banyak aspek penting yang harus diperhatikan, salah satunya adalah animasi. Animasi merupakan salah satu objek yang menjual dalam *game*, lewat animasi, *game* akan terasa lebih hidup karena dengan adanya animasi objek dapat bergerak sehingga memberikan kesan layaknya sesungguhnya.

Dalam proses pembuatan laporan ini penulis medapatkan banyak pengetahuan tentang cara merancang animasi karakter yang baik dan benar agar membuat pemain dapat merasakan sifat imersif yang dibuat penulis. Oleh sebab itu, penulis berharap agar tulisan ini dapat menginspirasi sesama perancang *game* agar dapat merancang animasi karakter yang baik dan benar didalam *game*.

Penulis menyadari bahwa banyak pihak telah mendukung dan membantu proses penyelesaian proposal ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual
2. Christian Aditya, S.Sn., M.Anim. selaku Dosen pembimbing Tugas Akhir
3. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M. Inf.Tech selaku Dosen Pembimbing akademik
4. Rr.Mega Iranti Kusumawardani, M.Ds Selaku dosen *Academic Writing*.
5. Suhandra dan Faiz Anwarrudin selaku teman sekelompok yang telah berjuang menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Semua Pihak yang telah membantu dalam menyempurnakan laporan Tugas Akhir ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu
7. Orang tua yang selalu mendampingi penulis dalam seluruh proses pengerjaan tugas akhir.

Tangerang, 29 Januari 2018



Esaam Hassan

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRAKSI

Animasi karakter pada *game* adalah dimana karakter memiliki gerakan-gerakan yang mencerminkan karakteristik dari karakter tersebut. Tujuan pembuatan animasi pada *game* adalah sebagai sesuatu yang mendukung karakter dalam *game* tersebut lewat gerakan-gerakan yang membantu dalam menyelesaikan *game* itu. Animasi ini kemudian digunakan karakter untuk melewati berbagai macam halangan dan rintangan yang disediakan didalam *game* itu. Dalam perancangannya dibutuhkan beberapa proses yang dapat membantu dalam merancang animasi karakter antara lain adalah dengan teori-teori yang mendukung perancangan. Animasi dalam *game* harus memiliki interaktifitas dengan pemain yang mana menciptakan interaksi antara pemain dengan karakter yang ada didalam *game* tersebut. Animasi gerakan karakter Barong yang dirancang merupakan perpaduan antara gerakan tradisional yang diambil dari tarian Barong dan gerakan modern yang diambil dari *game*.

Kata kunci : Animasi pada *game* , interaktifitas dengan pemain, animasi gerakan karakter Barong

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

ABSTRACT

Character animation in game is where the movement itself reflects the characteristic of the character. The purpose of creating an animation in game is to support the characters in the game by its movement to complete the game. This animation then will be used to pass the obstacle in the game. In the process of designing it, there are several processes that help in designing the animation such as the theory. Animation in game has to own the element of interactivity with the players that creates the interaction between the player and the character in the game itself. Barong's animation which is designed by combining the traditional movement from its performing art and the modern movement which is adopted from game.

Key words : Animation in game , interactivity with players , Barong's animation movement

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	IV
KATA PENGANTAR.....	V
ABSTRAKSI.....	VII
ABSTRACT	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR LAMPIRAN	XVI
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir	3
1.5. Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Teori Interaktifitas.....	5
2.2. <i>Game</i>	7
2.3. Animasi	8
2.4. Animasi dalam <i>game</i>	12

2.5.	Teori 3 <i>Dimensional Character</i>	15
2.6.	Teori <i>Body Language</i>	17
2.7.	Mitologi Barong	26
BAB III METODOLOGI		28
3.1.	Gambaran Umum	28
3.1.1.	Sinopsis	28
3.1.2.	Posisi Penulis	29
3.2.	Tahapan Kerja	29
3.3.	Konsep	31
3.4.	<i>Control Key</i>	39
3.6.	Observasi Referensi	40
3.7.	Pembuatan Video Referensi	48
3.8.	Perancangan Animasi	55
BAB IV ANALISIS		65
4.1.	Analisa animasi gerakan berlari karakter Barong	65
4.2.	Analisa animasi gerakan melompat karakter Barong	67
4.3.	Analisa animasi gerakan <i>idle</i> karakter Barong	70
4.4.	Analisa animasi gerakan saat karakter Barong mati	72
4.5.	Analisa animasi gerakan menyerang karakter Barong	74
4.6.	Analisa animasi gerakan <i>stands</i> karakter Barong	76
4.7.	Analisa animasi gerakan melompat diatas angin karakter Barong	78
4.8.	Analisa pengguna terhadap animasi pada karakter Barong	79

BAB V PENUTUP	82
5.1. Kesimpulan	82
5.2. Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA	VIII



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Squash and Stretch</i>	9
Gambar 2.2. <i>Secondary Action</i>	11
Gambar 2.3. <i>Exaggeration</i>	12
Gambar 2.4. <i>Body language</i>	18
Gambar 2.5. <i>Open body posture</i>	18
Gambar 2.6. <i>Closed body posture</i>	19
Gambar 2.7. <i>Forward body posture</i>	19
Gambar 2.8. <i>Backward body posture</i>	20
Gambar 2.9. <i>Responsive</i>	21
Gambar 2.10. <i>Responsive</i>	21
Gambar 2.11. <i>Combative</i>	22
Gambar 2.12. <i>Combative</i>	22
Gambar 2.13. <i>Combative</i>	23
Gambar 2.14. <i>Reflective</i>	23
Gambar 2.15. <i>Reflective</i>	24
Gambar 2.16. <i>Fugitive</i>	24
Gambar 2.17. <i>Fugitive</i>	25
Gambar 2.18. <i>Fugitive</i>	25
Gambar 2.19. <i>Fugitive</i>	26
Gambar 3.1. Skematika perancangan.....	30
Gambar 3.2. Interaktifitas animasi <i>idle</i>	32
Gambar 3.3. Interaktifitas animasi melompat	33

Gambar 3.4. Interaktifitas animasi menyerang	35
Gambar 3.5. Interaktifitas animasi saat karakter mati.....	36
Gambar 3.6. Interaktifitas animasi melompat diatas angin.....	37
Gambar 3.7. Interaktifitas animasi berlari.....	38
Gambar 3.8. Interaktifitas animasi <i>stands</i>	39
Gambar 3.9. Juara 1 se-Bali Bapang Barong ring Br.Puaya.....	40
Gambar 3.10. <i>Crash Bandicoot idle</i>	41
Gambar 3.11. Thesis CAMT Ani Project “Barong and Rangda”.....	43
Gambar 3.12. <i>Weretiger attack animation</i>	44
Gambar 3.13. <i>Dead Scene MH 3</i>	45
Gambar 3.14. <i>Crash Bandicoot Warped double jump</i>	46
Gambar 3.15. <i>X-Men Origins Wolverine running</i>	47
Gambar 3.16. <i>Ursa Warrior stands animation</i>	48
Gambar 3.17. Video referensi gerakan Barong <i>idle</i>	49
Gambar 3.18. Video referensi gerakan melompat	50
Gambar 3.19. Video referensi gerakan berlari.....	51
Gambar 3.20. Video referensi melompat diatas angin.....	52
Gambar 3.21. Video referensi saat karakter mati.....	53
Gambar 3.22. Video referensi gerakan <i>stands</i>	54
Gambar 3.23. Video referensi gerakan menyerang.....	55
Gambar 3.24. Konsep karakter Barong.....	56
Gambar 3.25. <i>Sequence</i> animasi Barong <i>idle</i>	58
Gambar 3.26. <i>Sequence</i> animasi Barong melompat.....	59

Gambar 3.27. <i>Sequence</i> animasi Barong berlari	60
Gambar 3.28. <i>Sequence</i> animasi Barong menyerang.....	61
Gambar 3.29. <i>Sequence</i> animasi saat karakter mati.....	62
Gambar 3.30. <i>Sequence</i> animasi gerakan melompat diatas angin	63
Gambar 3.31. <i>Sequence</i> animasi gerakan <i>stands</i>	64
Gambar 4.1. <i>Sequence</i> animasi gerakan berlari <i>ingame</i>	65
Gambar 4.2. Run cycle.....	66
Gambar 4.3. Proses <i>input</i> gerakan animasi berlari.....	67
Gambar 4.4. <i>Sequence</i> animasi gerakan melompat <i>ingame</i>	67
Gambar 4.5. <i>Forward body posture</i>	69
Gambar 4.6. Proses <i>input</i> gerakan animasi melompat	69
Gambar 4.7. <i>Sequence</i> animasi gerakan <i>idle</i> <i>ingame</i>	70
Gambar 4.8. <i>Body language : Responsive</i>	71
Gambar 4.9. Proses <i>input</i> gerakan animasi <i>idle</i>	71
Gambar 4.10. <i>Sequence</i> animasi gerakan saat karakter mati <i>ingame</i>	72
Gambar 4.11. <i>Body language : Fugitive</i>	73
Gambar 4.12. Proses <i>input</i> gerakan animasi saat karakter mati.....	73
Gambar 4.13. <i>Sequence</i> animasi gerakan menyerang <i>ingame</i>	74
Gambar 4.14. <i>Anticipation</i>	75
Gambar 4.15. Proses <i>input</i> gerakan animasi menyerang	76
Gambar 4.16. <i>Sequence</i> animasi gerakan <i>stands ingame</i>	76
Gambar 4.17. <i>Body language : Combative</i>	77
Gambar 4.18. Proses <i>input</i> gerakan animasi <i>stands</i>	78

Gambar 4.19. <i>Sequence</i> animasi gerakan melompat diatas angin	78
Gambar 4.20. <i>Forward body posture</i>	79
Gambar 4.21. Proses <i>input</i> gerakan animasi melompat diatas angin.....	79
Gambar 4.22. Kualitas animasi karakter (<i>Prototype day</i>).....	80
Gambar 4.23. Saran untuk animasi (<i>Prototype day</i>).....	81



DAFTAR LAMPIRAN

***GAME DESIGN DOCUMENT* XIV**

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR..... XIV



UMMN

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**