



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.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di Indonesia sejarah perkembangan *game* seiring waktu semakin menjadi perhatian. Menurut Asosiasi *Game* Indonesia (2013) sejarah baru untuk industri *game* di Indonesia dengan terbentuknya Asosiasi *Game* Indonesia (AGI). AGI bertujuan untuk menjadi wadah bagi seluruh perusahaan yang bergerak di bidang *game* di Indonesia baik itu *developer*, *publisher*, animasi, *hardware*, *payment* dan berbagai aplikasi pendukung *game* lainnya Indonesia. Pengembangan *game* di Indonesia saat ini masih dalam fase perkembangan, dilihat dari mulai munculnya studio *game* di Indonesia antara lain : Digital Happiness, Creacle Studio, Alkemis dan lain-lain.

Usaha yang dilakukan studio *game* yang disebutkan diatas tentu didasari oleh ilmu yang mereka miliki tentang pengembangan *game* secara menarik. Menurut LeClair D (2012) ada 4 unsur yang membuat video *game* menarik. Imersif, musik, sifat kecanduan dan visual. Dari ke 4 aspek yang disebutkan diatas, masing-masing memiliki peranannya dalam menciptakan sebuah *game* yang menarik.

Visual merupakan unsur yang menurut LeClair D (2012) penting dalam pengembangan *game*. Menurut Solarski C. (2012) hal yang paling penting dalam pengembangan visual pada *game* adalah dinamika komposisi yang meliputi 4 element yaitu: Bentuk karakter, animasi karakter, lingkungannya

dan alur. Dari keempat element yang disebutkan, pembahasan animasi akan diperdalam dalam penulisan karya ilmiah ini.

Animasi sebagai salah satu dari 4 element yang disebutkan Solarski C. (2012) Animasi merupakan gambar bergerak yang dimasukan kedalam *game* agar *game* terasa lebih imersif. Unsur animasi disini memberikan penjelasan bagaimana suatu objek bergerak sehingga kita dapat memberikan gambaran lebih jelas bagaimana sifat objek tersebut. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa animasi sebagai jantung dalam *game*, karena tanpa adanya animasi *game* akan terasa sangat membosankan.

Indonesia adalah negara yang kaya akan budaya, banyak dari kebudayaan dari Indonesia yang telah diakui dunia antara lain : batik, wayang dan macam-macam tarian asal Indonesia. Salah satu tarian yang diakui dunia menjadi kebudayaan asli Indonesia adalah tari Barong. Tari Barong adalah tarian dari Bali yang menceritakan tentang kisah Barong dan Rangda. Dengan Bali sebagai salah satu pulau yang memiliki jumlah kedatangan turis paling banyak di Indonesia menurut KEMPAR 2017. Selain itu tari Barong merupakan salah satu dari 5 tarian yang paling populer di Bali menurut kabar berita Liputan 6 di website resminya. Dari fenomena itu penulis ingin mengangkat karakter Barong ke media yang baru yaitu media *game*.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana Perancangan animasi karakter Barong pada *game Guardian Of Bali Island* ?

1.3. Batasan Masalah

1. Batasan masalah pada penulisan laporan ini meliputi gerakan yang digunakan karakter utama Barong Ked dalam *game* ini yaitu :
 - Gerakan berlari karakter Barong Ked
 - Gerakan melompat karakter Barong Ked
 - Gerakan melompat diatas angin karakter Barong Ked
 - Gerakan menyerang karakter Barong Ked
 - Gerakan *stands* karakter Barong Ked
 - Gerakan *idle* karakter Barong Ked
 - Gerakan saat karakter Barong Ked mati
2. *Control key* yang mengatur input yang diberikan dari pemain
3. Interaktifitas animasi antara karakter dengan pemain.

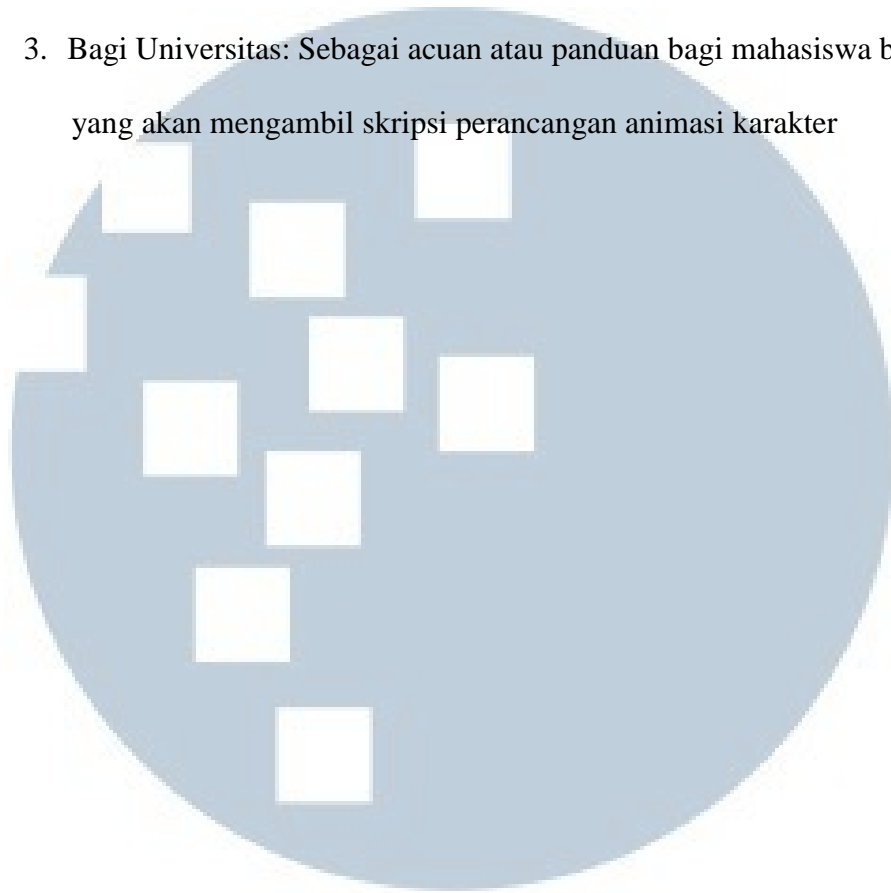
1.4. Tujuan Tugas Akhir

Merancang animasi karakter utama pada *game Guardian of Bali Island* dengan interaktifitas yang menghubungkan antara pemain dengan karakter lewat *control key* yang di *input* oleh pemain

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1. Bagi penulis : Mengetahui perancangan animasi karakter dalam *game* dengan karakter dari Indonesia yaitu Barong yang dimasukan kedalam *game Guardian of Bali Island*
2. Bagi pembaca : Memperoleh informasi tentang perancangan animasi karakter dalam *game*

3. Bagi Universitas: Sebagai acuan atau panduan bagi mahasiswa berikutnya yang akan mengambil skripsi perancangan animasi karakter



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA