



### **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

Maraton berasal dari sebuah nama daerah di Yunani. Pada awalnya ada seseorang pengantar surat bernama Pheidippides yang membawa pesan dari maraton menuju Athena tanpa henti. Sesampainya Pheidippides di Athena, ia pun memberikan pesan tersebut kemudian ia meninggal karena kelelahan. Dari sinilah Olimpiade di era modern mengadopsi sejarah tersebut dan jadi sebuah ajang perlombaan yang disebut Maraton. Jarak maraton memiliki perubahan beberapa kali dan pada akhirnya pada tahun 1921 Mei oleh International Amateur Athletic Federation (IAAF) menetapkan jarak maraton yaitu 42,195 km atau *26 miles 385 yard*.

Dari olahraga maraton dapat dijadikan sebagai tema *game* yang menarik untuk diulas. Melihat perkembangan yang ada, *game* terus menerus memberikan gebrakan dalam industri interaktif. Dapat terlihat dari beberapa industri besar yang berfokus pada *game* seperti: *youtube gaming*, *twitch*, *esport* dan lain sebagainya. *Game* yang dahulu digunakan hanya sebagai alat hiburan kini mempunyai fungsi yang lebih luas, seperti digunakan untuk memasarkan suatu produk. Teknologi perkembangan *game* pun mulai melesat jauh, mulai dari tampilan grafik *game*, animasi pada *game* serta *gameplay*-nya. Teknologi yang dahulunya berupa pixel dan bentuk – bentuk yang kaku, sekarang berubah menjadi bentuk yang nyaris mirip dengan aslinya. Animasi yang dahulunya hanya terbatas dalam beberapa *frame*, sekarang sudah bisa menyaingi *frame* yang ada pada animasi film bahkan melebihi.

Animasi merupakan bagian penting dalam pembuatan *game* 2D maupun 3D. Tanpa adanya animasi yang baik, maka sebuah *game* tidak akan terlihat menarik. Pada laporan ini akan membahas animasi pada *game* 2D karena prosesnya lebih sederhana dibandingkan dengan *game* 3D, mulai dari *game design*, *level*, dan *programming*. Pada *game* 2D, *developer* juga dapat menghemat dari segi biaya dan waktu pembuatan *game*. Selain itu, *game* 2D dapat memberikan kualitas yang baik pada setiap *platform*, tidak seperti *game* 3D yang harus memiliki spesifikasi tertentu agar bisa mendapatkan kualitas yang baik.

Pada pembuatan animasi, terdapat berbagai tahapan dan prinsip – prinsip yang harus dijalankan untuk mendukung proses perancangan tersebut. Karena alasan tersebut, penulis memilih perancangan animasi pada *game* 2D sebagai topik tugas akhir. Laporan ini akan membahas mengenai animasi pada *game* 2D, mulai dari perbedaan animasi pada film dan *game*, proses perancangan animasi yang baik dalam pembuatan *game*, dan prinsip – prinsip yang harus dilaksanakan oleh animator untuk membuat animasi dalam *game* dengan baik.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Adapun masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana perancangan gerakan animasi tokoh utama pada *video game* “Maratoonz: Jakarta”?

## **1.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam perancangan ini meliputi:

1. Laporan ini hanya akan membahas tentang pergerakan animasi pada tokoh utama.

2. Tokoh utama bernama Budi memiliki 8 gerakan. Pada laporan ini, penulis hanya memfokuskan 4 gerakan utama berupa:
  - run* saat semangat: permainan ini diawali dengan berlari. Tokoh akan berlari dengan semangat selama memiliki energi yang cukup.
  - run* saat kelelahan: permainan akan berlari seperti orang kelelahan karena energi yang dimiliki tinggal sedikit.
  - jump* : melewati objek – objek penghalang seperti: lubang, *cone* dan *box*.
  - fall* : jika tokoh utama tidak berhasil melewati objek – objek penghalang.
3. Penulis berfokus pada gestur/ gerakan tubuh dan tidak membahas ekspresi wajah karena *game* ini berbasis *mobile* dan hanya dimainkan pada *smartphone*, sehingga ekspresi wajah yang ditampilkan tokoh utama cenderung tidak terlihat.

#### 1.4. Tujuan Tugas Akhir

Merancang gerakan tokoh utama pada *video game* “MARATOONZ: JAKARTA” 2D berupa *run* semangat, *run* kelelahan, *jump*, dan *fall* berdasarkan karakter tokoh utama Budi yang akan diaplikasikan dalam *game engine* Unity.

#### 1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat Tugas Akhir ini bagi penulis adalah untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan dalam bidang animasi pada *game* dan memenuhi syarat kelulusan S I di Universitas Multimedia Nusantara. Sedangkan, untuk Universitas adalah untuk membantu perkembangan ilmu pengetahuan dalam kajian animasi *game*. Serta masyarakat adalah untuk dapat dengan mudah mendapatkan Jurnal Ilmiah, memperluas pengetahuan dan wawasan tentang kajian ilmiah berdasarkan teori

yang ada, sebagai referensi atau acuan untuk penelitian selanjutnya, dan memberikan pengetahuan mengenai proses animasi secara mendalam, perbedaan animasi dalam *film* dan *game*, serta prinsip-prinsip dalam proses animasi yang akan membantu para animator untuk bisa lebih memahami pembuatan animasi dalam *game*.

