

1. LATAR BELAKANG

Video games merupakan sebuah bentuk interaksi antara manusia, mesin elektronik visual, dan mungkin manusia lain, yang dijumpai oleh keadaan fiksi dan ikatan emosional yang penuh arti antara si pemain dan hasil tindakan yang telah ia lakukan dengan keadaan fiksi tersebut (Bergonse, 2017:253). *Video games* hadir sejak tahun 1950-an dan terus berkembang menjadi industri yang sangat besar seiring dengan majunya pengetahuan dan teknologi. Pertumbuhan produksi *video games* di Indonesia juga mulai memperlihatkan kenaikan dari tahun ke tahun. *Video games* dalam perkembangannya juga tidak bisa lepas dari perkembangan animasi yang ada didalamnya.

Animasi adalah gambar bergerak, kumpulan objek yang disusun mengikuti suatu pergerakan dan waktu untuk menghasilkan alur gerakan tertentu. Animasi dalam *video games* berdasarkan ruangnya ada beberapa jenis, meliputi animasi 2D dan animasi 3D. Menurut Cooper (2021) animasi memiliki 12 prinsip dasar yang dianggap sebagai inti dari pembuatan animasi semenjak awal pembuatan animasi *disney* hingga sekarang. Dari survei yang dilakukan pada Maret 2020 dengan 3411 responden oleh Rakuten Insight, menunjukkan bahwa *game* bertema *Role-playing games* (RPG) adalah tema *game* yang paling populer di 31,05%. Diantara 10 *genre games* populer selain RPG ada tema *Fighting / combat* di 8,5%. Tema RPG seringkali digabungkan dengan tema pertarungan yang menghasilkan para pemain yang terus bergairah dan terpacu untuk memainkan *game* dengan tema ini.

Demo *game* “Project Darma” sendiri merupakan *game* dengan tema *Role-playing games* dan *Fighting (combat)*. Tokoh utama akan berperan sebagai tokoh yang membasmi mahluk-mahluk yang mengganggu jalannya permainan dengan menggunakan kekuatan fisiknya sendiri dan sedikit bantuan alat. Tokoh utama yang lebih bergantung kepada kekuatan fisiknya secara tidak langsung akan bergantung terhadap seni bela diri dan gerakan-gerakan koreografi pertarungan (*fight choreography*). Maka dari itu tokoh utama harus punya gerakan se-efisien mungkin untuk bergerak dan mengalahkan mahluk-mahluk yang menggangu.

Penulis akan lebih berfokus pada perancangan gerakan *combo attack* dari tokoh utama pada game “*Project Darma*”. Penulis sengaja mengumpulkan beberapa referensi dari video animasi, video *live-action*, maupun gambar-gambar yang bisa mendukung gerakan si tokoh utama. Gerakan tubuh si tokoh utama pun dibuat sedemikian rupa agar terlihat seperti petarung, dan kuat meskipun adalah seorang wanita. Penulis juga menerapkan prinsip-prinsip animasi dalam *video games* sehingga animasi *combo attack* yang dihasilkan terlihat sesuai dan *believable*.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, tujuan dari penulis ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan prinsip animasi dalam animasi *combo attack* dapat diterapkan dalam demo game “*Project Darma*”.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA