

2. STUDI LITERATUR

Video Games

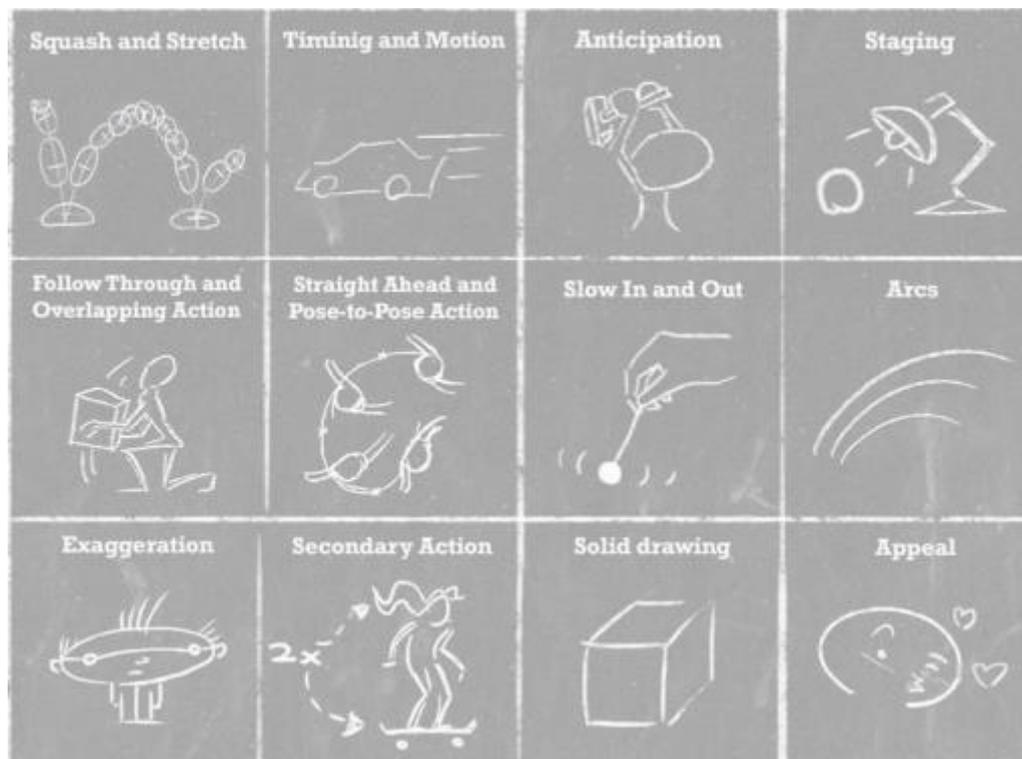
Video games merupakan sebuah *game* yang kita mainkan dengan bantuan peralatan audiovisual dan mungkin didasarkan pada sebuah alur cerita (Esposito, 2005). *Game* sendiri menurut Adams (2019), merupakan hasrat dan keinginan dari setiap manusia untuk melakukan permainan, dan berpura-pura. Berpura-pura (*pretending*) dan bermain (*playing*) adalah elemen dasar dari sebuah *game*. Dalam buku "*Educational Game Design Fundamentals: A Journey to Creating Intrinsically Motivating Learning Experiences*" juga disebutkan bahwa dalam proses pembuatan sebuah *game*, harus memiliki sebuah intisari dari *game* yang kuat, sebagai satu kesatuan yang utuh.

Animasi

Menurut Mayer dan Moreno (2002) dalam buku "*Animation as an Aid to Multimedia Learning*" animasi merupakan sebuah penggambaran, sebuah pergerakan, dan objek-objek yang dihasilkan dengan metode gambar atau metode simulasi lainnya. Animasi merupakan kata dari bahasa latin "*animare*" yang berarti kehidupan, semangat, dan jiwa. Sedangkan animasi dari bahasa inggris "*animation*", "*to animate*" berarti menghidupkan benda atau objek mati menjadi terlihat hidup (Wells, 1998).

Prinsip Animasi

Fundamental dari prinsip animasi diperkenalkan oleh *animators* Disney yaitu Ollie Johnston dan Frank Thomas pada tahun 1981 melalui buku "*The Illusion of Life: Disney Animation*". 12 Prinsip Animasi inilah yang sampai sekarang menjadi pedoman dalam pembuatan animasi. Meskipun prinsip-prinsip ini ditulis lampau pada tahun 1981 dalam terapan animasi 2D, prinsip-prinsip ini masih tetap berlaku dan diterjemahkan kedalam animasi 3D. Prinsip-prinsip inilah yang dipelajari oleh para *animator*, yang merupakan dasar terciptanya sebuah animasi dengan objek maupun karakter yang terasa nyata dan hidup.



Gambar 2.1 12 Prinsip Animasi

(Sumber: <https://edex.adobe.com>)

1. *Squash and Stretch*, prinsip *squash and stretch* merupakan teknik yang membuat objek atau karakter terlihat meregang dan mengendur lebih memperlihatkan fleksibilitas, volume, dan berat dari suatu objek atau karakter sesuai arah gerakan.
2. *Anticipation* atau antisipasi, menurut Dr. Williams (2001) dalam buku “*The Animator’s Survival Kit*”, *anticipation* adalah sebuah perilaku atau gerakan tambahan yang dilakukan untuk gerakan selanjutnya. *Anticipation* dalam video games dalam pembuatan desainnya memuat beberapa informasi yang ditujukan kepada pemain, *anticipation* yang lebih besar atau lama, menghasilkan efek yang lebih besar, begitu juga sebaliknya (Cooper, 2019).
3. *Staging*, merupakan prinsip yang mempresentasikan, tokoh maupun sebagian porsi dalam layar agar terlihat jelas dan tidak menimbulkan salah arti. Prinsip ini meliputi kamera, pencahayaan, dan juga komposisi keberadaan si karakter.

4. *Straight Ahead Action and Pose-to-Pose*, merupakan teknik menggambar *straight ahead* adalah teknik dimana frame digambar satu per satu dari *frame* awal hingga *frame* akhir. Teknik *pose to pose* merupakan teknik *animating* dengan menggunakan beberapa *keyframe* penting saja, lalu *in-between* dilengkapi setelahnya.
5. *Follow-Through and Overlapping Action*, prinsip ini merupakan sebuah animasi dari aksi dan reaksi suatu gerakan objek. *Follow-through* dan *overlapping action* merupakan gerakan pendamping dan tambahan dari gerakan utama.
6. *Slow-in and slow-out*, prinsip ini merupakan teknik percepatan dan perlambatan dalam animasi yang membuat suatu objek menjadi lebih realistis dalam segi pergerakan.
7. *Arcs*, merupakan prinsip animasi yang meliputi gerakan melengkung yang biasanya akan terbentuk pada pergerakan makhluk hidup seperti gerakan memutar, objek jatuh karena gravitasi, maupun gerakan melengkung yang sengaja dibuat.
8. *Secondary Action*, atau gerakan tambahan hadir untuk menambah kesan realistis pada objek. Namun *secondary action* tidak boleh lebih penting dan mengganggu gerakan utama dari objek tersebut.
9. *Timing*, merupakan seberapa banyak *frame* yang diperlukan suatu gerakan dimulai dan berakhir. *Spacing* berhubungan dengan kecepatan, seberapa cepat atau lambatnya suatu gerakan.
10. *Exaggeration*, merupakan sebuah teknik dimana gerakan si objek atau tokoh dilebih-lebihkan hingga ekstrim, dengan tujuan animasi yang terlihat lebih menarik.
11. *Solid Drawing*, adalah sebuah teknik dasar yang memperjelas bentuk, volume, berat, keseimbangan dan pencahayaan pada gambar.
12. *Appeal*, merupakan prinsip yang menentukan sebuah ciri khas atau daya tarik yang ingin lebih ditunjukkan sesuai karakter atau objek animasi.

Fighting Games, Martial Arts Games, Combos

Menurut Goto-Jones (2016), *game fighting* adalah *game* yang unik, membutuhkan penguasaan atas kontrol yang kompleks dan rumit, juga membutuhkan kepekaan dan mekanisme yang tinggi. *Special moves* dalam *game* juga biasanya membutuhkan gerakan khusus yang menuntut keterampilan mental dan fisik, sehingga penguasaan dalam gerakan tersebut sulit dicapai namun sangat dikagumi. *Game fighting / martial arts* juga melatih kebanyakan pemainnya menjadi lebih mengutamakan penguasaan penuh atas permainannya, dibandingkan mengejar kemenangan.

Combo attack dalam permainan merupakan sebuah mekanisme taktis yang biasanya ada didalam *fighting games*. *Combo attack* merupakan serangkaian serangan yang dilancarkan terhadap lawan karakter yang pemain mainkan. *Combo* juga biasanya membuat lawan yang menerima serangan tidak dapat menghentikan serangan pemain hingga *combo* tersebut terputus atau selesai. Menurut Jonathan Cooper (2021), *combos* merupakan kombinasi beberapa gerakan serangan yang berurutan. Gerakan ini memiliki dua kemungkinan lanjutan, yaitu dengan melanjutkan serangan berikutnya atau berhenti menyerang dan kembali ke gerakan *idle*.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA