

1. LATAR BELAKANG

Video game adalah salah satu bentuk media hiburan yang banyak dimainkan oleh orang-orang pada abad 21 ini. *Video game* sendiri berarti permainan yang dimainkan di sebuah layar elektronik yang dikontrol melalui alat elektronik tertentu seperti *keyboard* atau *game controller*. Media ini mulai berkembang karena adanya kemajuan teknologi prosesor yang merupakan *platform* utama untuk *video game*. Semua *video game* pada dasarnya memiliki elemen-elemen utama seperti konflik yang mengharuskan pemain untuk menyelesaikan sesuatu dan peraturan di dalam *game* yang harus ditaati pemain. Berawal dari elemen-elemen tersebut, *video game* seiring waktu berkembang memiliki elemen yang lebih kompleks dan menjadi bagian dari masyarakat pada abad 21 ini.

Dari perkembangan *video game* tersebut, proses perancangan *video game* juga semakin kompleks. *Video game* pada awalnya memiliki mekanik dan visual yang *simple* berkembang menjadi visual yang lebih kompleks seperti memiliki pencahayaan, model, tekstur dan animasi yang lebih realistis. Mekanik di dalam *game* juga memiliki perkembangan yang pesat, berawal dari mekanik *simple* seperti permainan pong menjadi sangat kompleks seperti contohnya yang ada pada *video game* bertarung. Untuk mendukung perkembangan mekanik dan visual pada *game-game* tersebut, dibutuhkan perancangan animasi yang baik untuk mendukung visual dan memberi informasi kepada pemain *game*. Perancangan animasi di dalam ini memiliki perbedaan dengan animasi yang ada di film animasi.

Animasi adalah proses dari pembuatan gambar bergerak yang dihasilkan dari manipulasi benda mati. Animasi yang ada di dalam *game* sendiri cukup berbeda dengan yang berada di dalam film animasi. Di dalam film, animasi dibuat secara langsung yang dibagi menjadi *per-shot*. Sedangkan di dalam *game*, animasi karakter dibuat dengan cara membagi gerakan-gerakan karakter agar bisa bergerak sesuai dengan *input* yang diberikan. Berdasarkan ini, penulis akan menganalisis bagaimana proses perancangan animasi *double jump and idle* menggunakan 12 prinsip animasi dan menerapkan karakteristik seorang *fighter* feminim untuk karakter utama di dalam *game* demo Project Darma.