

2. STUDI LITERATUR

Game And Animation

Menurut Andrew Chong (2007), animasi adalah proses untuk membuat sebuah ilusi dari pergerakan kepada penonton dengan menunjukkan gambar yang berurutan secara cepat. *Video game* terlahir dari 2 konsep yaitu *video* dan *game*. *Video* yang berarti rekaman dari gambar bergerak yang di tampilkan di alat elektronik dan *game* yang berarti permainan yang memiliki aturan tertentu. Menurut Mark J.P. Wolf (2008), setiap *game* memiliki elemen yang sama yaitu konflik antara pemain dan lawan atau sejenisnya, peraturan dalam *game* yang menentukan hal yang boleh dilakukan dan tidak boleh dilakukan, penggunaan kemampuan pemain seperti *skill* dan *strategy*, dan hasil dari *game* tersebut seperti menang atau kalah dan papan peringkat. Hampir setiap *game* memiliki karakter yang merepresentasikan pemain, lawan dan karakter pendukung lainnya.

Menurut Les Pardew (2007), karakter *game* adalah orang, makhluk, atau mesin yang memiliki kecerdasan di dalam *game*. Kecerdasan yang dimaksud adalah karakter yang dikendalikan oleh pemain dan komputer. Karakter *game* ini dapat menunjukkan perasaan mereka dan reaksi mereka terhadap pemain dan situasi yang terjadi. Untuk menyampaikan visual tersebut dibutuhkan animasi yang sesuai dengan apa yang karakter *game* sedang lakukan. Dari karakter-karakter tersebut, karakter utama memiliki kecerdasan paling tinggi sebab berdasarkan kecerdasan pemain, karenanya karakter utama memiliki animasi yang lebih detail.

Twelve Principles of Animation

Berdasarkan buku *The Illusion of Life Disney Animation* (1981), ada 12 prinsip animasi yang digunakan sebagai pedoman animator agar membuat animasi terlihat lebih hidup. Berikut adalah 12 prinsip animasi tersebut:

1. *Squash and Stretch*

Adalah gerakan animasi dimana objek yang digerakkan mengalami perubahan bentuk menjadi memipih dan meregang dalam waktu singkat.

2. *Anticipation*

Adalah gerakan animasi yang membuat objek terkesan akan melakukan sesuatu. *Anticipation* digunakan agar audiens dapat melihat gerakan apa yang akan dilakukan selanjutnya oleh objek.

3. *Staging*

Adalah prinsip pembuatan animasi dimana setiap kegiatan karakter memiliki tahapan yang jelas agar audiens dapat melihat kesan apa yang ingin disampaikan oleh karakter.

4. *Straight Ahead Action and Pose to Pose*

Adalah cara pendekatan yang ada dalam pembuatan animasi. *Straight Ahead Action* adalah pembuatan animasi dimana animasi dibuat secara langsung dari *frame* awal hingga akhir. *Pose to Pose* sendiri berarti pembuatan animasi dimana setiap *frame* yang menjadi gerakan utama sudah direncanakan terlebih dahulu sebelum ditambahkan animasi lainnya.

5. *Follow Through and Overlapping Action*

Adalah gerakan animasi tambahan yang terjadi saat dan setelah gerakan animasi utama selesai untuk memberi kesan setiap bagian bergerak pada waktu yang berbeda.

6. *Slow In and Slow Out*

Adalah prinsip pembuatan gerakan animasi yang menggunakan percepatan dan perlambatan dalam gerakannya.

7. *Arcs*

Adalah prinsip animasi yang membuat gerakan animasi berdasarkan jalur tertentu yang bertujuan untuk membuat animasi lebih realistis dan tidak kaku.

8. *Secondary Action*

Adalah pembuatan animasi yang dibuat untuk mendukung gerakan atau kegiatan utama yang dilakukan oleh karakter.

9. *Timing*

Adalah penggunaan *frame* dalam sebuah gerakan animasi yang akan menentukan waktu gerakan animasi tersebut.

10. *Exaggeration*

Adalah pembuatan gerakan animasi yang menambahkan gerakan yang sedikit dlebihkan agar menambah daya tarik gerakan tersebut.

11. *Solid Drawing*

Adalah prinsip pembuatan animasi yang membutuhkan objek untuk digambar secara akurat seperti berat objek, volume dan anatominya.

12. *Appeal*

Adalah prinsip animasi dimana pembuatan animasi objek atau karakter memiliki hubungan dengan sifat objek atau karakter tersebut.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA