



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

Karya animasi *game* adalah salah satu turunan yang membutuhkan animasi secara tradisional, tradisional disini membicarakan menggerakkan suatu benda mati menjadi seperti benda hidup, seperti adanya elemen *cutscene*, gerakan animasi karakter dan elemen lainnya seperti efek ledakan maupun partikel tambahan untuk memperindah animasi itu sendiri.

Ditarik lebih jauh animasi *game* dan animasi film khususnya menggerakkan karakter disini mempunyai perbedaan cukup jauh, dimana karakter animasi film hanya digerakkan sesuai kebutuhan dalam *shot*, sedangkan karakter animasi *game* juga membutuhkan animasi dalam *shot* yang disebut *cutscene* dalam *game*, selain itu juga membutuhkan gerakan siklus animasi dalam *game* (*in game*). Oleh karena itu penulisan ini ingin menjelaskan bagaimana peran animasi siklus dalam *game*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut,

Bagaimana merancang gerakan siklus animasi tokoh sersan Bambang dalam *game epic* “*The Messenger*” ?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas batasan–batasan masalah dalam pembahasan ini yaitu :

1. Merancang animasi siklus untuk sersan Bambang dalam *gameplay* “*The Messenger*”.
2. Berdasarkan kebutuhan *looping animation* yang diperlukan dari sutradara *game* berupa daftar animasi yang dibutuhkan.

1.4. Tujuan Skripsi

Merancang gerakan siklus animasi pada tokoh sersan Bambang dalam *game* “*The Messenger*”, mengimplementasikan animasi kedalam *game engine*, serta untuk memenuhi kebutuhan tim IMD.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat daripada skripsi penciptaan ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis

Dapat merancang animasi karakter *game* untuk dimasukkan ke dalam *game engine*.

2. Bagi Orang lain

Dapat menjadi suatu informasi untuk merancang animasi siklus untuk

tokoh *game* yang mudah dimengerti oleh semua kalangan.

3. Bagi Universitas

Dapat menjadi referensi tambahan bagi mahasiswa atau seseorang yang mengambil topik karakter animasi untuk karakter 3 dimensi *game*.