



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 III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Pembuatan sebuah *game* merupakan proyek tugas akhir penulis. *Game* yang berjudul “*Guardian Of Bali Island*” ini merupakan *3D platformer* yang bergenre *action*. *Game* “*Guardian Of Bali Island*” menceritakan kisah tentang Barong yang harus menyelamatkan anak-anak yang diculik oleh Rangda. Dalam *game* ini Barong harus menyelamatkan anak-anak yang diculik Rangda di gua tempat Rangda tinggal, proses menuju kesana tentu akan melewati beberapa halangan dan rintangan. Agar Barong dapat melewati halangan dan rintangan tersebut maka perlu adanya animasi yang membantu karakter Barong ini agar dapat melewati halangan dan rintangan yang ada di sepanjang *game*. Layaknya *game 3D platformer* pada umumnya yang memiliki tujuan untuk mencapai dari titik A ke titik B, namun selama perjalanannya selalu ada halangan yang menghadang agar membuat *game* tersebut menarik.

3.1.1. Sinopsis

Suatu hari di sebuah desa, terdapat banyak anak kecil yang sering bermain pada sore hari. Namun suatu hari beberapa anak kecil bermain hingga malam hari. Saat sedang sibuk bermain anak-anak tersebut dihampiri gadis yang tak lain adalah Rangda yang menggunakan ilmunya untuk berubah wujud. Rangda yang menyamar sebagai gadis mengajak mereka jalan-jalan. Tak lama setelah itu anak-

anak tersebut menghilang. Warga desa pun bingung kemana anak-anak mereka, lalu mereka pun cemas dan memohon pertolongan.

Datanglah Barong dan berkata kepada semua warga desa bahwa ia akan segera menemukan anak-anak yang hilang. Barong yang kemudian segera mencari anak-anak dari desa tersebut. Ia menuju ke hutan untuk melakukan pencarian, namun anak buah Rangda datang dan menghadang. Selain harus melewati beberapa rintangan di desa, Barong juga harus melawan dan melewati anak buah Rangda.

Lalu Barong pun tiba di sarang Rangda yang berbentuk goa, setelah melewati rintangan terakhir di dalam sarang Rangda, Barong pun menemukan anak-anak yang diculik oleh Rangda. Setelah mengalahkan Rangda Barong pun membawa anak-anak yang di culik kembali ke desa

3.1.2. Posisi Penulis

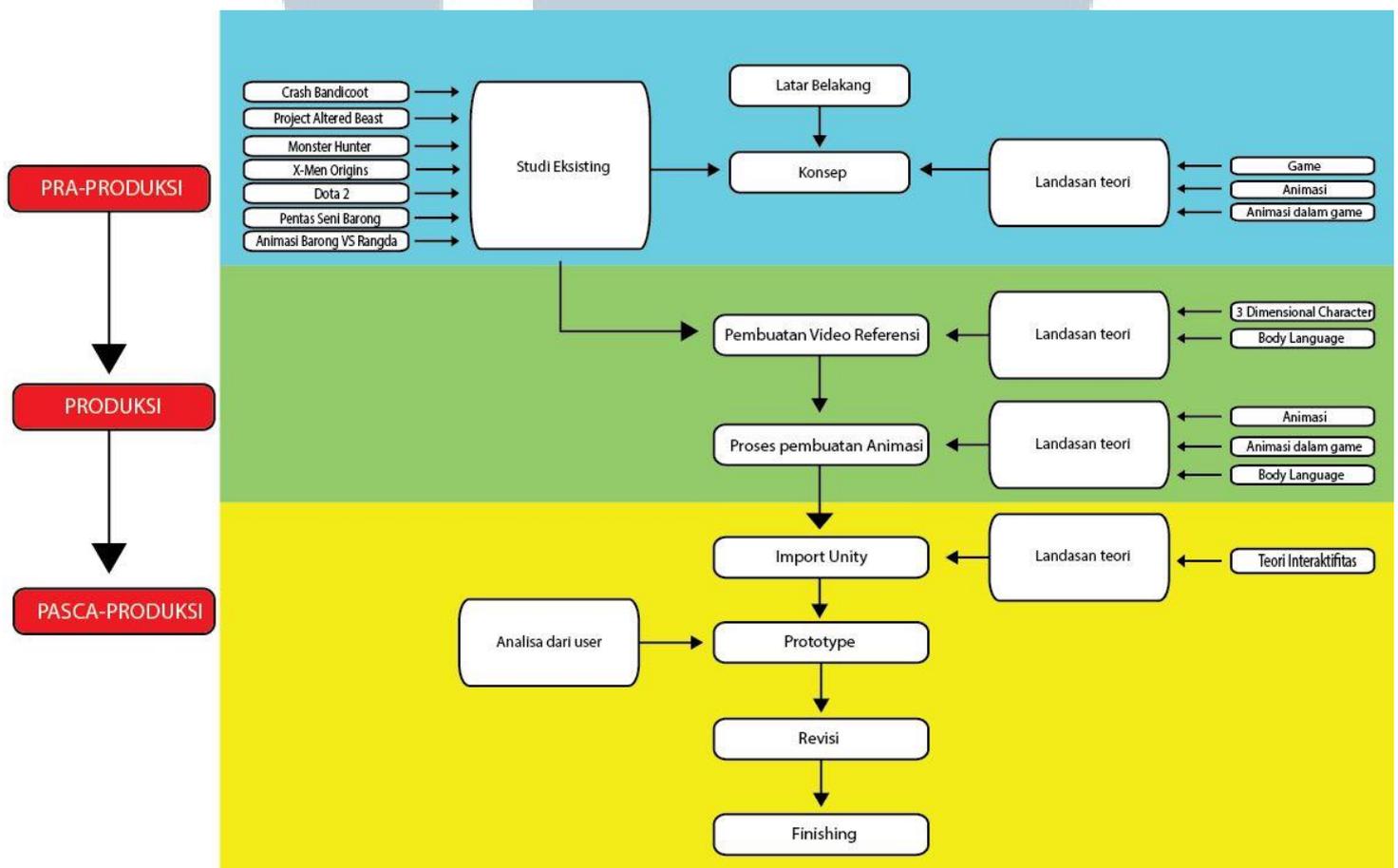
Penulis dalam pembuatan *game* “*Guardian Of Bali Island*” ini adalah sebagai seorang *lead animator* untuk menggerakkan karakter dalam *game* sehingga terlihat bagus dan menarik. Penulis bertugas untuk menganimasikan karakter yang telah dibuat oleh *character modeler*. Karakter yang akan digerakan antara lain : Barong, Rangda, dan *NPC*.

3.2. Tahapan Kerja

Setelah melakukan pengumpulan data, selanjutnya peneliti akan melakukan proses perancangan lewat proses observasi dan studi literatur. Observasi dilakukan dengan melihat pentas Barong di Bali lewat media internet. Observasi

dilakukan dengan mengamati gerakan-gerakan pada Barong dalam pentas tersebut.

Setelah observasi, peneliti akan membuat video referensi sebagai acuan dasar dalam pembuatan gerakan animasi Barong nantinya. Video referensi ini akan disesuaikan dengan gerakan-gerakan yang dibutuhkan dalam *game* yang akan dibuat.



Gambar 3.1 Skematika Perancangan

MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.3 Konsep

Sebelum masuk kedalam proses pembuatan gerakan karakter Barong, penulis merancang konsep gerakan karakter Barong, penulis menjabarkan konsep gerakan yang nantinya akan dirancang pada karakter Barong. Gerakan yang dirancang ini merupakan gerakan-gerakan karakter utama Barong Ked yang akan digunakan didalam *game Guardian Of Bali Island*. Gerakan tersebut antara lain :

- Gerakan *idle* karakter Barong Ked
- Gerakan melompat karakter Barong Ked
- Gerakan melompat diatas angin karakter Barong Ked
- Gerakan saat karakter Barong Ked mati
- Gerakan menyerang karakter Barong Ked
- Gerakan berlari karakter Barong Ked
- Gerakan *stands* karakter Barong Ked

3.3.1. *Idle*

Animasi *idle* diambil juga dari tarian Barong dari Bali. Gerakan tersebut merupakan gerakan menarik nafas secara berat sambil melihat sekitar. Barong mengambil nafas secara berat sambil melihat ke sekitarnya dengan cara yang melebih-lebihkan, dengan gerakan tangan yang digunakannya yang ia angkat bersamaan dengan arah yang Barong sedang pandang. Namun agar terlihat Barong adalah karakter yang kuat, penulis melebih-lebihkan gerakannya sehingga terkesan kuat menurut teori bahasa tubuh. Selain itu ada gerakan variasi dimana Barong memutar badan dan kepala sehingga menghadap ke pemain dan mengajaknya untuk kembali bermain dengan cara mengayunkan tangannya dari

bawah keatas sambil mengibaskan ekornya. Saat karakter ditinggal diam selama beberapa detik, ia harus memiliki gerakan yang membuatnya tidak kaku, gerakan ini dirancang agar karakter tidak terus menerus diam saat ditinggal selama beberapa saat, karakter akan memainkan gerakan yang dinamakan gerakan *idle* gerakan ini dimainkan dengan sendirinya, namun tentu perlu ada bantuan dari *user* untuk memainkan gerakan ini, caranya adalah dengan mendiamkan karakter selama 5 detik sehingga karakter akan merespon dengan tidak adanya tombol yang ditekan *user*, karakter akan memainkan gerakan *idle* ini. Kembali lagi gerakan ini berfungsi sebagai pelengkap saat karakter ditinggal diam beberapa saat, maka dia akan memainkan gerakan ini. Gerakan *idle* biasanya mencirikan karakter tersebut.

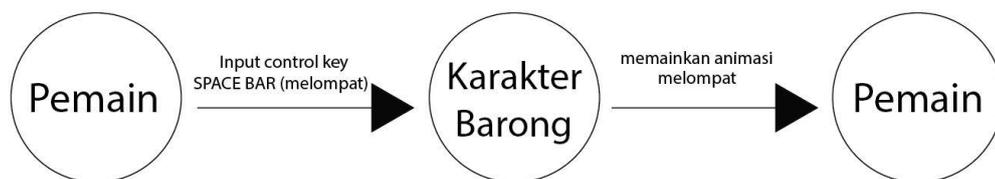


Gambar 3.2 Interaktifitas animasi *idle*

3.3.2. Melompat

Animasi melompat merupakan animasi variasi yang diangkat penulis untuk diteliti, animasi melompat Barong ini diambil dari video animasi dari internet. Gerakan melompat Barong yang didasarkan pada gerakan singa melompat. Barong mula-mulanya mengambil ancang-ancang dengan menekuk kedua

lututnya sehingga memberikan kesan bahwa dia akan mengambil ancang-ancang sebelum melakukan lompatan, kemudian Barong menolakan kakinya ke tanah dan melompat dengan posisi tumit kaki ada di posisi kemiringan 120 derajat, gerakan tangan yang melepas kebelakang saat Barong sedang berada di udara, dan saat sampai di tanah ia kembali ke posisi *stands* nya. Gerakan ini merupakan gerakan yang akan sering digunakan dalam *game*, gerakan melompat digunakan untuk melewati rintangan yang tidak bisa dilalui Barong hanya dengan berjalan. Beberapa jenis halangan yang digunakan dalam *game* ini yaitu : lubang, batu yang menghalangi jalan dan kayu besar yang memblokir jalan. Selain digunakan untuk melewati rintangan, gerakan ini cukup fleksibel digunakan dalam situasi apapun, contohnya untuk mengambil koin dengan ketinggian yang cukup tinggi dan untuk menghindari dari serangan musuh. Gerakan ini diatur sedemikian rupa agar *user* dapat dengan mudah mengakses gerakan ini, gerakan ini diatur dengan menekan tombol *SPACEBAR*, sehingga saat *user* meng *input* tombol *SPACEBAR* maka Barong akan merespon dengan memainkan animasi melompat.

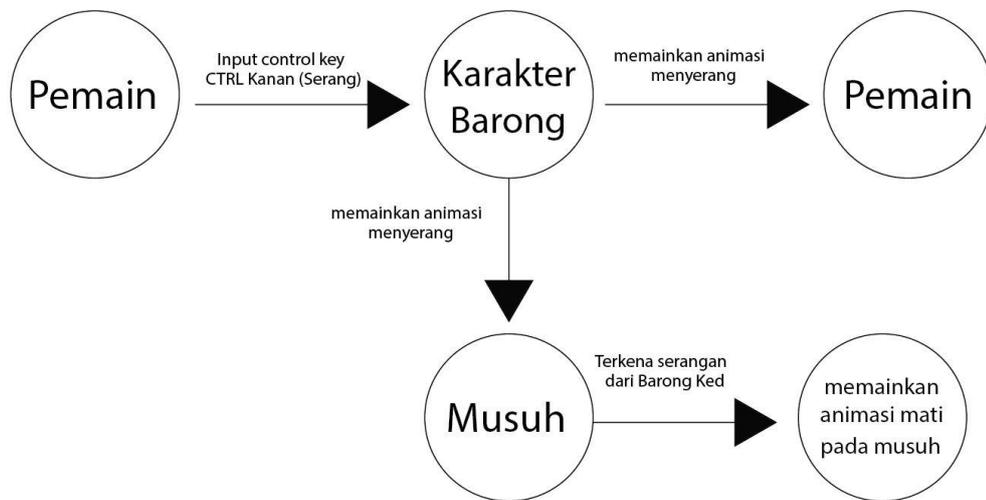


Gambar 3.3 Interaktifitas animasi melompat

3.3.3 Menyerang

Dalam *game* ini, karakter Barong akan melawan musuh yang menghadang selama perjalanannya dalam menyelamatkan anak-anak desa yang diculik oleh Rangda. Oleh karena itu animasi menyerang tidak luput dalam konsep awal perancangan animasi pada karakter Barong. Cara menyerang Barong adalah dengan cakarnya yang tajam. Barong mengambil ancang-ancang dengan memutar badannya ke serong kanan belakang sambil mengangkat tangannya dan melebarkan jari-jarinya, kemudian ia mengayunkan cakarnya dengan cepat ke hadapan lawannya yang ada didepannya. Barong harus melawan musuh-musuhnya agar mencapai tujuan yang dia inginkan yaitu menyelamatkan anak-anak desa yang diculik oleh Rangda.

Musuh-musuh ini merupakan halangan yang diberikan dalam *game* agar Barong tidak mudah dalam menyelamatkan anak-anak yang diculiknya. Dalam melawan musuhnya Barong tentu perlu gerakan yang mengidentifikasi bahwa dia sedang melakukan serangan, maka dari itu dibuatlah gerakan menyerang. Gerakan ini juga berfungsi agar Barong dapat mengalahkan musuh-musuhnya, selain itu gerakan ini juga berfungsi untuk memberikan jarak *hitbox* pada Barong saat mengayunkan tangannya sehingga *user* dapat mengetahui pada jarak berapa ia harus menyerang. Gerakan ini dikontrol dengan tombol *CTRL* kanan, sehingga saat *user* meng *input* perintah menyerang, maka karakter akan merespon dengan memainkan animasi ini.



Gambar 3.4 Interaktifitas animasi menyerang

3.3.4 Animasi saat karakter mati

Setiap *game* yang memiliki *combat system* didalamnya tentu memiliki animasi saat karakternya mati, animasi ini dipakai agar saat Barong kalah melawan musuhnya, ada transisi ke panel *continue game*. Barong mula-mulanya berlutut sambil menundukkan kepalanya kebawah, kemudian ia akan mengangkat kembali kepalanya, gerakan ini memberikan kesan bahwa Barong masih ingin bertarung dengan musuhnya meskipun pada akhirnya ia akan terjatuh secara telungkup. Saat terkena serangan dan mencapai darah 0% maka karakter Barong akan memainkan animasi ini, Barong akan terkena serangan dari musuh sehingga interaktifitasnya merupakan dari karakter ke *NPC*, animasi ini memiliki tujuan untuk menunjukkan bahwa karakter Barong sudah tidak kuat untuk bertarung lagi, dan animasi ini juga sebagai penanda bahwa permainan akan diulang lagi baik dari awal atau dari *checkpoint*. Animasi saat karakter mati ini lebih memiliki unsur interaktifitas dari

user ke media lewat bagaimana *user* kalah dalam pertarungan dalam *game* ini dan harus mengulang lagi dari awal karena karakter yang dimainkannya sudah kalah.



Gambar 3.5 Interaktifitas animasi saat karakter mati

3.3.5. Melompat diatas angin (melompat dua kali)

Selain melawan Rangda dan pasukan Leak miliknya, Barong juga harus melewati berbagai rintangan dalam *game* ini. Salah satu hambatan yang harus ia lalui adalah melompati kayu yang tertumpuk, oleh karena itu perlu adanya gerakan melompat diatas angin. Pada saat melakukan gerakan melompat, sebelum kakinya menyentuh tanah ia akan menolakkan kakinya di udara dengan cara menolakkan kakinya dengan cepat diatas udara, kemudian melakukan *roll* depan. Gerakan ini merupakan gerakan variatif, tidak semua *game* 3D *platformer* menggunakan gerakan ini, namun gerakan ini digunakan dalam *game-game* yang biasanya menggunakan banyak variasi hambatan antara lain : *Crash Bandicoot* , *Devil May Cry*, *Zelda* , *Mario*. Setelah Barong melakukan lompatan pertama ia akan menolakkan kaki saat dia di udara dan melakukan *roll* depan. Gerakan ini merupakan gerakan lanjutan dari gerakan lompatan, gerakan ini merupakan gerakan yang digunakan Barong agar dapat mewati rintangan yang lebih tinggi lagi. Saat Barong ingin mencapai suatu titik pada *level* ia akan melewati beberapa halangan dan rintangan, maka dibutuhkan gerakan yang dapat membantu Barong

dalam melewati halangannya. Contoh rintangan yang mengharuskan *user* menggunakan gerakan ini adalah tumpukan kayu yang besar sebagai penghalang jalan Barong, mengumpulkan koin yang berada di ketinggian tertentu dan untuk menghindari dari serangan musuh-musuhnya. Barong akan melakukan gerakan ini saat *user* menekan tombol *SPACEBAR* secara cepat sebanyak dua kali kemudian Barong akan memainkan gerakan ini. Saat *user* meng *input* gerakan melompat maka Barong akan melakukan lompatan biasa, namun jika *user* menekan tombol “*SPACEBAR*” sebanyak 2 kali secara cepat maka media akan membaca *input* tersebut sebagai perintah yang baru dan akan memainkan animasi ini.

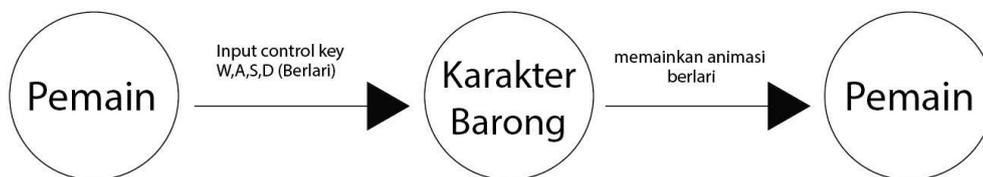


Gambar 3.6 Interaktifitas animasi melompat diatas angin

3.3.6. Berlari

Dalam *game* ini, animasi berlari tidak lepas dari konsep perancangan animasi karakter Barong. Barong yang harus melawan Rangda dan pasukan Leak-nya. Tentu Barong perlu gerakan yang gesit agar tidak terkena serangan dari lawan, maka dari itu gerakan berlari juga masuk dalam objek perancangan animasi karakter Barong. Gerakan berlari Barong akan terlihat seperti umumnya manusia yang berlari namun karena ia memiliki kuku yang tajam, tentu saat berlari ia akan menjaga jarak antara kuku tangan dengan paha miliknya, ia membuka tangan kanannya dan meluruskannya sambil meregangkan jari-jari miliknya. Agar

Barong dapat mencapai ke suatu titik Barong juga harus menghindari dari serangan musuhnya, salah satu gerakan yang digunakan untuk menghindari adalah berlari. Gerakan ini menggunakan tombol gerakan W,A,S,D. Gerakan yang dikhususkan agar Barong dapat bergerak dari titik A ke titik B untuk menyelamatkan anak-anak yang diculik Rangka, selain itu gerakan ini juga dapat digunakan agar karakter Barong dapat menghindari dari serangan musuh-musuhnya. *User* hanya harus menekan dan menahan tombol W,A,S,D tergantung arah yang diinginkan oleh *user*. Saat *User* meng *input* perintah W, maka Barong akan merespon dengan berlari kearah depan, A direspon Barong dengan berlari kearah kiri, S direspon Barong dengan berlari kearah belakang dan D direspon dengan berlari kearah kanan.



Gambar 3.7 Interaktifitas animasi berlari

3.3.7. *Stands*

Stands adalah gerakan saat karakter diam, diam disini dalam jangka waktu pendek, animasi *stands* berfungsi agar karakter tidak terlihat “mati” saat sedang diam. *Stands* berbeda dengan *idle* karena *stands* berlangsung tepat saat karakter tidak melakukan apa-apa. Berbeda dengan *idle* yang mana karakter melakukan gerakan baru saat karakter ditinggal diam dalam beberapa jangka waktu. *Stands* Barong yang akan dirancang adalah Barong akan berdiri dengan mecondongkan

badannya kedepan dengan sedikit membungkuk sambil menekukkan tangannya kedepan sambil memamerkan kuku tajamnya yang ia gunakan untuk melawan musuhnya. Animasi *stands* merupakan animasi *showcase* dimana gerakan ini menggambarkan bagaimana Barong tersebut. Gerakan *stands* ini juga dimainkan secara otomatis, sehingga *user* dapat mengaturnya dengan cara hanya mendiamkan karakter Barong ini, maka gerakan *stands* ini akan langsung main. Selain itu gerakan *stands* ini juga bersifat *looping* atau berulang-ulang, gerakan ini akan terus menerus dimainkan selama karakter diam. Jadi dalam gerakan ini *user* masih bisa menkontrol gerakan ini dengan cara mendiamkan karakter tersebut.



Gambar 3.8 Interaktifitas animasi *stands*

3.4 Control Key

Dalam setiap *game*, tentu ada *control key* yang mengatur pergerakan karakter dalam *game* tersebut, begitu juga dalam *game ini*. *Game* ini yang akan dimainkan di *PC*, memiliki beberapa *control key* yang mengatur gerakan Barong Ked. *control key* tersebut antara lain :

1. Gerakan menyerang karakter Barong Ked yang diatur dengan *control key*
CTRL kanan

2. Gerakan berlari karakter Barong Ked yang diatur dengan *control key* W untuk maju kedepan , A untuk belok ke kiri , S untuk lari kebelakang dan D untuk belok ke kanan
3. Gerakan melompat karakter Barong Ked diatur dengan *control key* SPACE untuk melompat sebanyak 1 kali dan *double SPACE* dengan cepat untuk melakukan lompatan diatas angin

3.5 Observasi Referensi

Objek observasi yang paling utama adalah dari pentas seni cerita Barong dan Rangda yang ada di Bali, peneliti mengambil salah satu video dari internet yang digunakan sebagai acuan dasar gerakan dari karakter utama yang dibahas di laporan ini.

3.7.1 Idle



Gambar 3.9. Juara 1 se-Bali Bapang Barong ring Br.Puaya

(<https://www.youtube.com/watch?v=PY5SE0W5EFY>)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.10. Crash Bandicoot *Idle*

(<https://www.youtube.com/watch?v=WXL0tpcnR-c>)

Selain bisa berjalan tentu karakter dalam *game* harus memiliki gerakan *idle*, atau gerakan jika karakter tidak digerakan sama sekali sehingga tidak memberikan kesan bahwa karakter “mati” dan kaku.

Gerakan meninggikan bahu layaknya sedang menarik nafas yang berat juga diambil sebagai referensi dari video ini. Dalam video ini, Barong berkali-kali melakukan hal itu disaat sedang tidak berjalan atau tidak melakukan apa-apa. Hal ini kembali berfungsi agar membuat karakter Barong dalam panggung tidak mati gaya.

Selain dari pentas seni, penulis juga mengambil referensi dari *game* yaitu *Crash Bandicoot*, gerakan ini diambil karena memiliki keunikan dimana karakter secara tidak langsung berinteraksi dengan *user* lewat gerakan yang dimainkan oleh karakternya. *Crash* yang mana melipat kedua tangannya kedalam sambil memainkan kakinya. Gerakan ini memiliki pesan bahwa karakter sudah lama terdiam, sehingga karakter ingin dimainkan oleh *player* lewat gerakan ini.

3.7.2 Melompat

Dalam *game 3D platformer* tentu akan banyak halangan dan rintangan baik dari segi karakter musuh maupun latar tempatnya, oleh karena itu gerakan lompat tidak luput dari objek penelitian penulis. Penulis tidak menemukan referensi yang menunjukkan Barong melompat di pentas maupun *game* oleh karena itu, penulis mengambil video animasi ini sebagai objek referensinya. Dalam video ini, gerakan lompat yang diambil sudah mewakili gerakan Barong yang mana pada dasarnya Barong adalah Singa menurut buku “Mengenal Barong dan Rangda oleh Nyoman Yoga Segara. Dalam video animasi ini, Barong yang mulanya mengambil ancang-ancang dengan menekuk tangan dan kakinya ini kemudian menolakkannya ke tanah dan memberikan kesan pantulan sehingga ia akan melompat layaknya seekor singa.





Gambar 3.11. Thesis CAMT Ani Project "Barong and Rangda"

(<https://www.youtube.com/watch?v=9liIdcE4wV8>)

3.7.3. Menyerang

Gerakan menyerang milik Barong yang akan dirancang diambil dari referensi game "Project Altered Beast" gerakan yang diambil dari salah satu karakter yang bernama *Weretiger* ini cocok dengan karakter Barong yang dasarnya merupakan seekor singa. Cara menyerang Barong dengan cakarnya diambil dari karakter *Weretiger* dengan mencabik musuhnya. Dari video yang diamati, penulis mengambil gerakan ancang-ancang dengan cara memutar pinggangnya kearah

kanan sambil mengangkat tangan kanannya kebelakang dan membuka tangannya dengan posisi siap mencakar kemudian *Weretiger* melakukan gerakan mengayunkan tangannya dengan cakarnya yang terbuka kearah depan, saat ia mengayunkan cakarnya kedepan, kaki kanan *Weretiger* maju kedepan 1 langkah.



Gambar 3.12. *Weretiger attack animation*
(*Project Altered Beast*, 2005)

3.7.4. Animasi saat karakter mati

Karakter Barong akan mati apabila terkena hit sebanyak 3 kali, ketika mati tentu perancang membutuhkan animasi yang mendukung agar *game* tidak terkesan membosankan, oleh karena itu pencarian referensi animasi gerakan mati pada karakter Barong diambil dari *game* “*Monster Hunter 3*”. *Game* ini diambil penulis sebagai objek referensi karena memiliki kesamaan dengan mekanisme *gameplay* yang dimiliki *game* ini yaitu bertarung dengan musuh, selain itu yang lebih spesifik lagi adalah *game* *Monster Hunter Freedom Unite* memiliki lawan yang sama dengan karakter musuh yang dikembangkan dalam *game* ini yaitu *monster*. Dari *game* ini, karakter yang ada pada *game* *Monster Hunter 3* ini semula berlutut dan sempat mengangkat tangan kanannya sebentar sebelum

akhirnya terjatuh secara telungkup. Gerakan yang diamati penulis merupakan gerakan saat karakter berlutut dan telungkup.



Gambar 3.13. *Dead Scene MH 3*

(*Monster Hunter 3*, 2009)

3.7.5. Melompat diatas angin (melompat dua kali)

Melompat diatas angin merupakan animasi yang digunakan dalam *game* ini, selain sebagai gerakan utama, animasi ini digunakan untuk melewati halangan yang ada. Animasi ini diambil dari *game* “*Crash Bandicoot Warped*” dimana karakter *Crash* menggunakan gerakan lompat ini untuk melewati halangan yang ada. Karakter *Crash* digunakan sebagai objek referensi karena memiliki kesamaan dalam bentuk karakter yang mengalami perubahan dari binatang Western Barred Bandicoot yang memiliki 4 kaki kemudian dirubah menjadi karakter *Crash* yang

memiliki 2 kaki dan 2 tangan, sehingga memiliki kesamaan dengan karakter Barong yang mengalami proses perubahan tersebut. Dalam video ini karakter *Crash* melakukan lompatan diatas angin dengan melakukan *roll* kedepan saat diatas angin dengan menolakkan kakinya sebelum melakukan *roll* depan, dan melakukan pendaratan dengan posisi tangan dan kaki membuka keluar. Gerakan yang diamati penulis adalah gerakan *Crash* saat ia melakukan lompatan saat diudara dan saat ia melakukan pendaratan.



Gambar 3.14. *Crash Bandicoot Warped double jump*
(*Crash Bandicoot Warped*, 1998)

3.7.6. Berlari

Dalam *game* ini, karakter Barong harus bergerak cepat untuk menghindari serangan yang datang dari musuh, gerakan yang paling umum adalah gerakan berlari. Gerakan ini diambil dari referensi *game* “*X-Men Origins*”. *Game* ini memiliki kesamaan dengan karakter Barong dari senjata yang digunakannya saat ia melawan musuhnya, gerakan berlari dengan meluruskan tangan kanannya kedepan dan tangan kirinya kebawah. Hal ini bertujuan untuk menggambarkan karakter *X-Men* yang memiliki senjata yang panjang sehingga harus mengatur

jarak antara dirinya dengan senjata yang ia miliki. Selain itu gerakan kaki pada karakter X-Men ini hampir umum seperti gerakan manusia berlari secara umumnya mengingat karakter ini merupakan karakter yang sepenuhnya manusia. Selain dari senjatanya yang sama pernyataan gerakan kaki yang menjadi ciri khas manusia pada umumnya menjadi alasan penulis memilih karakter ini sebagai objek referensi.



Gambar 3.15. *X-Men Origins Wolverine running*

(*Xmen Origins, 2009*)

3.7.7. *Stands*

Stands, gerakan yang mana selalu ada saat karakter sedang tidak melakukan apa-apa. Gerakan *stands* biasanya menjadi ciri khas karakter tersebut, karakter Barong merupakan karakter yang dasarnya adalah seekor singa menurut teori Mitologi Barong, sehingga dalam gerakan ini perancang ingin membuat karakter Barong memamerkan kuku-kuku tajam miliknya. Gerakan ini diambil dari referensi *game* “*Dota 2*” lewat salah satu karakternya yang bernama *Ursa* yang adalah seekor beruang namun memiliki konsep karakter yang sama seperti Barong yang akan dirancang dalam *game* ini. *Ursa* pada gambar ini memajukan kedua tanganya

kedepan sebagai pusat perhatian penonton akan kuku-kuku nya sebagai alat berperangnya. Selain itu kaki kiri yang dimajukan kedepan sebagai simbol bahwa karakter ini siap berlari saat pertempuran akan dimulai.



Gambar 3.16. *Ursa Warrior stands animation*

(*Dota 2*, 2013)

3.8 Pembuatan Video Referensi

Hasil video yang telah dibuat kemudian menjadi acuan dasar dalam pembuatan video referensi. Video referensi ini dibuat sebagai dasar gerakan yang akan digunakan dalam karakter di *game*. Pembuatan video referensi ini diperagakan oleh penulis.

Penulis akan memerankan diri sebagai Barong dalam *game* “*Guardian of Bali Island*” dan memperagakan gerakan-gerakan yang akan digunakan Barong pada *game* ini.

3.8.1. *Idle*

Gerakan pertama adalah gerakan *idle*, atau gerakan karakter saat ditinggal lama oleh si pemain. Gerakan *idle* yang diambil juga dari pentas tarian Barong ini ingin diadopsi oleh penulis kedalam karakter Barong dalam *game*.



Gambar 3.17 Video Referensi gerakan Barong *idle*

Gerakan Barong yang diamati penulis dari pentas tarian Barong saat melakukan observasi, diambil untuk dijadikan gerakan *idle* Barong, selain dari pentas, penulis mengambil gerakan dari *game* “*Crash Bandicoot*”. Dalam gerakan ini, Barong melihat sekitarnya dan mengayunkan tangannya, gerakan ini diambil dari pentas seni Barong, gerakan yang diamati saat melakukan observasi dari pentas seni Barong ini kemudian dibuat sedikit variasi dengan mengambahkan unsur *Exaggeration* saat Barong mengayunkan tangannya.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.8.2. Melompat

Dalam *game* ini, Barong akan diminta untuk menyelamatkan anak-anak yang diculik oleh Rangda, Barong akan melewati berbagai halangan dan rintangan disana, oleh sebab itu gerakan melompat tidak luput dari daftar gerakan yang harus digunakan dalam *game* ini. Gerakan melompat ini diambil dari video animasi Barong melawan Rangda. Video tersebut menggunakan dasar Barong sebagai sebuah singa sehingga cara melompat Barong layaknya seekor singa didalam video tersebut.



Gambar 3.18. Video Referensi gerakan melompat

Gambar pertama merupakan gambar dimana penulis yang memperagakan diri sebagai karakter Barong melakukan posisi awal sebelum perintah melompat. Pada gambar pertama, penulis melakukan ancang-ancang dengan cara menekuk kedua kakinya, kemudian ia menolakkannya dengan cepat ketanah sebelum ia berada diudara.

3.8.3. Berlari

Game yang memiliki konsep pertarungan seperti *game* kami tentu harus memiliki gerakan-gerakan yang gesit, salah satu gerakan tersebut adalah gerakan berlari,

gerakan berlari Barong diambil dari salah satu *game* yaitu “*X-Men Origins*” konsep yang hampir sama dengan Barong yaitu dari segi senjata yang ia gunakan yaitu cakar.



Gambar 3.19. Video referensi gerakan berlari

Gerakan Barong yang diamati penulis adalah dari bagaimana Barong mengambil ancang-ancang sebelum mengayunkan cakarnya kearah lawannya. Pergerakan kaki, tangan dan pundak menjadi fokus penulis dalam pembuatan video referensi ini dengan dibuka tangan ke arah belakang. Dalam gerakan ini penulis memperagakan diri dengan berlari seperti manusia pada umumnya, namun dengan gerakan tangan yang kanan yang membuka keluar mengambil teori *body languange* “*Open Body Posture*” yang mana menjelaskan bahwa Barong sedang fokus terhadap tujuan yang harus ia raihny.

3.8.4. Melompat diatas angin

Gerakan ini adalah lanjutan dari gerakan melompat, gerakan menolakkan kaki saat diudara dan mencapai posisi yang lebih tinggi saat sedang diudara agar dapat melewati rintangan yang menghadang. Gerakan ini mengambil teori *backward body posture* yang ditunjukkan saat Barong berada dipuncak ketinggian yang

mengartikan bahwa saat Barong berada di puncak ketinggian, ia akan menunjukkan ketangguhannya dengan melakukan *roll* depan yang menggambarkan kehebatannya. Gerakan ini dimulai dengan menolakan kaki saat diudara dan kemudian dilanjutkan dengan *roll* depan. Karena keterbatasan kemampuan penulis memperagakan gerakan ini, penulis mengambil gerakan dari internet yang dijadikan objek dalam video referensi ini.



Gambar 3.20. Video referensi gerakan melompat diatas angin

3.8.5. Animasi saat karakter mati

Dalam setiap *game* pertarungan pasti tiap karakter bisa mati, sama halnya dengan *game* ini, gerakan yang dirancang saat Barong telah terkena 3 kali pukulan dan darah Barong mencapai 0% maka Barong akan mati, namun agar *game* tidak terlalu kaku, penulis perlu membuat animasi mati sebagai transisi dari *ingame* ke *continue screen*. Penulis memperagakan gerakan mati pada karakter Barong, semula penulis berlutut sambil memegang perut, gerakan ini menganut teori *Body Language Fugitive* yang mana menggambarkan karakter Barong sudah tak berdaya lagi atau sudah lemah. Kemudian Barong sudah telungkup dengan posisi tangan kanan didepan yang menggambarkan ia masih ingin berjuang namun tenaga yang

ia miliki sudah habis, mengingat bahwa tangan kanan Barong adalah tangan yang ia gunakan untuk mengayunkan cakarnya kearah lawannya.



Gambar 3.21. Video referensi gerakan saat karakter mati

3.8.6. Stands

Gerakan ini dirancang saat Barong sedang *showcase* atau sedang diam dalam jangka waktu yang sebentar, agar tidak terlihat kaku saat Barong sedang diam, maka dibutuhkan gerakan *stands* ini.



Gambar 3.22. Video referensi gerakan *stands*

Gerakan yang memfokuskan pada pernafasan Barong ini menjadi objek peneliti untuk membuat video referensi pada gerakan ini. Pada pembuatan video

referensi ini ada beberapa gerakan yang membatasi penulis dengan karakter Barong, salah satunya adalah adanya ekor pada Barong yang menjadi penghalang penulis dalam membuat video referensi ini secara maksimal, namun gerakan yang paling dasar dalam animasi ini adalah permainan tinggi rendah lutut kaki. Selain kaki ada beberapa gerakan yang menjadi gerakan pembantu, yaitu punggung yang sedikit membungkuk saat Barong membuang nafas. Gerakan ini juga menganut pada teori *Body Language Combative* yang mana memiliki arti bahwa karakter sedang siap sedia terhadap suatu keadaan.

3.8.7. Menyerang

Gerakan menyerang ini dibutuhkan agar Barong dapat melawan musuh musuhnya, oleh karena itu perlu ada animasi saat dia menyerang agar terlihat *hit box* yang dilakukan Barong, oleh karena itu perlu dibuat video referensi untuk gerakan ini.



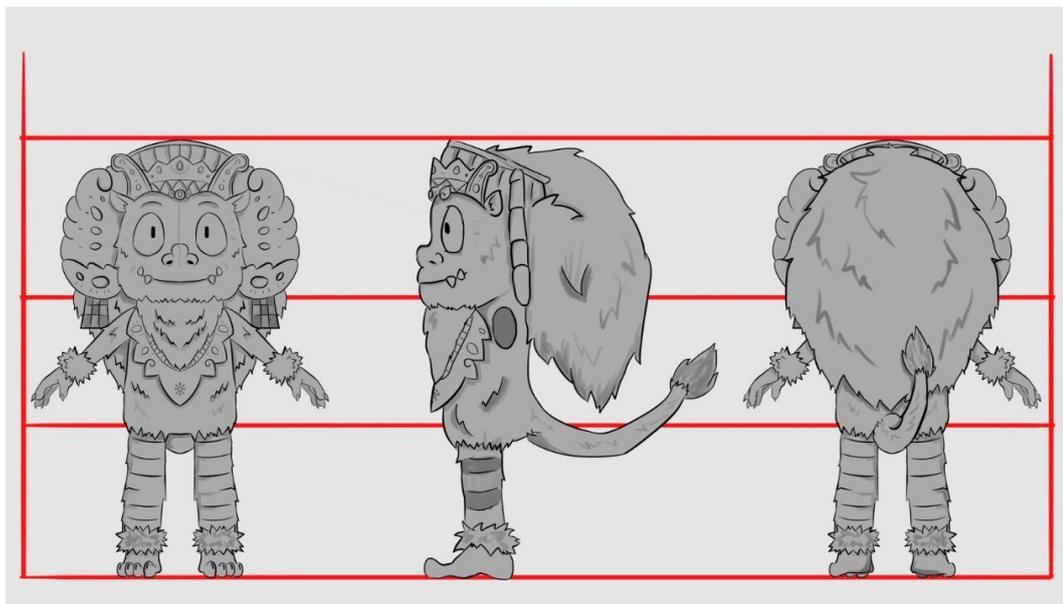
Gambar 3.23. Video referensi gerakan menyerang

Gerakan yang memfokuskan pada ayunan cakar Barong ini digunakan penulis untuk melihat pergerakan jari-jari yang membuka saat sedang

mengayunkan gerakan dan gerakan kembali setelah mengayunkan tangannya. Penulis memperagakan animasi menyerang dengan mengambil ancang-ancang terlebih dahulu dengan cara mengambil 1 langkah kebelakang pada kaki kanannya dan mengangkat tangan kanannya kebelakang, kemudian ia mengayunkan tangannya kedepan dengan cepat dan pada saat yang bersamaan kaki kanannya mengambil 1 langkah kedepan, pergerakan kaki kedepan merupakan dampak pergerakan mengayun tangan secara cepat kedepan yang mengakibatkan badan Barong yang diperankan penulis ikut terayun kedepan.

3.9 Perancangan Animasi

Karakter yang dibahas dalam penelitian ini adalah karakter Barong. Barong adalah karakter utama yang akan digunakan pemain dalam *game* ini. Adapula fisik, sosial dan psikologi Barong yang digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3.24. Konsep karakter Barong

Fisik karakter Barong yang dirancang penulis mengambil referensi dari karakter Barong aslinya. Namun ada beberapa aspek yang menerapkan prinsip

Exaggeration pada karakter ini untuk membedakannya dengan Barong aslinya. Barong memiliki tinggi badan yang sama dengan manusia dewasa yaitu 178cm sehingga gerakan berjalan dan berlari Barong seperti layaknya manusia. Barong memiliki 4 gigi taring yang menggambarkan ketangguhan dirinya, juga memiliki kulit yang dilapisi oleh bulu dan rambut yang panjang. Barong juga memiliki ekor yang menyerupai singa yang bergerak setiap ia melakukan sesuatu. Barong mengenakan mahkota pada kepala, kuping, dan kalung sebagai ornamen yang memiliki ciri khas Bali. Barong memiliki lengan layaknya manusia yang membantunya dalam melakukan gerakan-gerakan yang dibutuhkan dalam *game*. Pada lengan Barong, terdapat cakar yang tajam sebagai alat bertarung Barong melawan musuh-musuhnya.

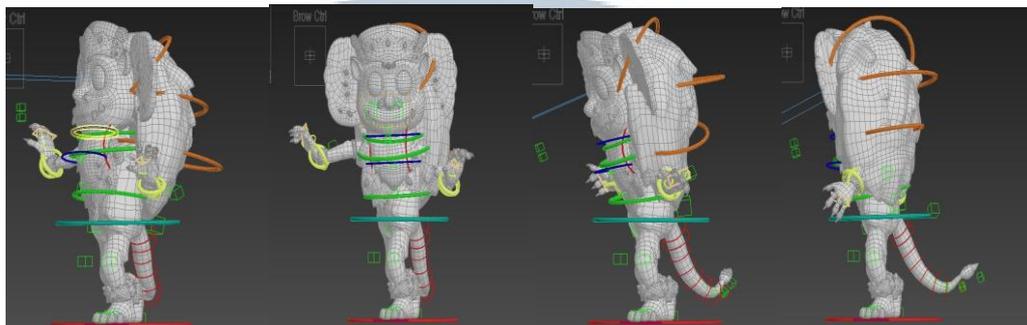
Selain fisik Barong, Barong juga memiliki hubungan sosial dengan desa yang ia lindunginya. Barong merupakan makhluk yang tinggal di hutan pegunungan bersama seekor kera. Barong ditugaskan oleh dewa Siwa untuk melindungi sebuah desa yang di serang oleh Leak atau rangda. Barong memiliki saudara jauh yang juga ditugaskan oleh dewa Siwa untuk melindungi desa lain. Walaupun Barong memiliki gigi taring dan berwajah merah namun warga desa tidak pernah takut kepada Barong karena kebaikan yang telah dilakukan olehnya. Ia tinggal di sebuah gua, di dalam gunung bersama seekor kera. Hubungan Barong dengan kera adalah sahabat.

Barong menjalin keakraban dengan warga desa karena Barong merupakan karakter yang ramah, baik, dan bersahabat. Ia juga suka menyambut pendatang baru yang ingin tinggal di desa. Barong menyukai kedamaian dan senang melihat

kebahagiaan seseorang. Barong memiliki kelemahan yaitu sulit membaca jalan, dan mudah untuk di jebak.

3.9.1. *Idle*

Gerakan pertama adalah gerakan *idle*, gerakan yang muncul saat karakter di tinggal diam oleh pemain dalam beberapa jangka waktu, gerakan ini bersifat variatif, namun dalam gerakan yang dirancang penulis, gerakan *idle* ini ingin memperlihatkan ketangguhan Barong. Gerakan *idle* yang dirancang menggerakkan bagian pundak, tangan, kepala dan kaki. Gerakan *idle* ini sama dengan cara Barong masuk kedalam pentas menurut referensi yang diambil penulis terhadap gerakan ini. Gerakan *idle* yang memainkan tangan Barong ke kiri dan kanan sambil melihat ke kiri dan kanan. Selain itu gerakan ekor yang juga bermain dalam animasi ini menjadi objek perancangan penulis yang tidak ada di video referensinya. Selain gerakan-gerakan badan, beberapa gerakan minor seperti mata dan mulut yang bergerak saat Barong memainkan kepalanya. Gerakan ini dirancang agar terjalin interaksi antara pemain dengan karakter Barong, dimana saat ditinggal diam Barong akan bergerak dengan sendirinya dan memainkan animasi *idle* ini. Animasi ini merupakan suatu ajakan kepada pemain agar kembali memainkan karakter Barong dan tidak ditinggal diam dalam waktu yang lama. Dalam proses ini *idle* akan memiliki 2 variasi dimana ia akan melihat ke kiri dan kanan.

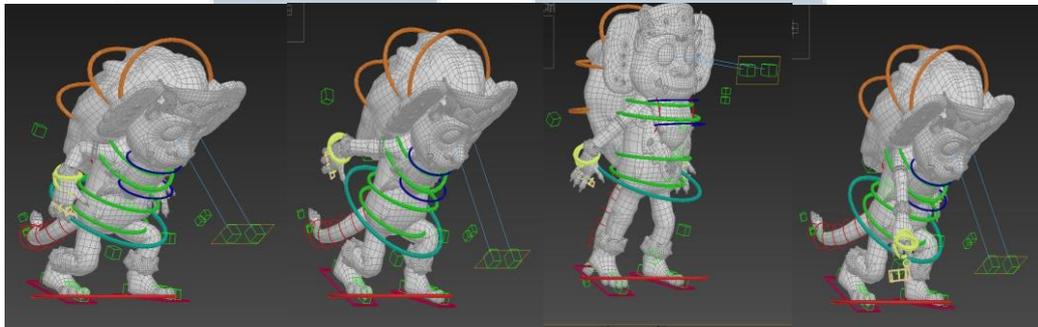


Gambar 3.25. *Sequence* animasi Barong *idle*

3.9.2. Melompat

Gerakan yang ketiga adalah gerakan melompat, gerakan yang banyak digunakan dalam *game* ini, gerakan yang diambil dari gerakan Barong yang menurut cerita adalah seekor singa. Melompat dengan mengambil ancang-ancang dengan cara menekuk lututnya sehingga mendapat kerendahan untuk mengambil ancang-ancang, kemudian Barong melompat dengan membuka kedua lengannya keluar dan meletakkannya dibelakang badannya kemudian gerakan kaki saat sedang diudara adalah terarah kebawah (tumit terarah kebawah), selain gerakan yang menjadi inti dari gerakan melompat, gerakan seperti rambut panjang Barong yang tertiuip angin dan ekor yang tertarik juga dirancang agar gerakan fisika Barong masih ada selama diatas udara. Kemudian saat Barong sampai di darat, ia akan mendarat dengan kedua kakinya secara bersamaan dengan menekuk sekejap tepat setelah kakinya menyentuh tanah dan tangannya yang sedikit jatuh. (reaksi tolakan). Dalam *game* nantinya Barong akan melewati beberapa rintangan yang menghadang, oleh karena itu perlu adanya gerakan melompat agar Barong dapat melewati rintangan yang akan dilewatinya. Salah satu contoh rintangan adalah lubang yang harus ia lalui dengan cara melompat, interaktifitas yang ditimbulkan

dari pemain dengan cara menekan tombol melompat pada Barong ini akan diterima oleh media dan akan memainkan animasi ini agar dapat melewatinya.

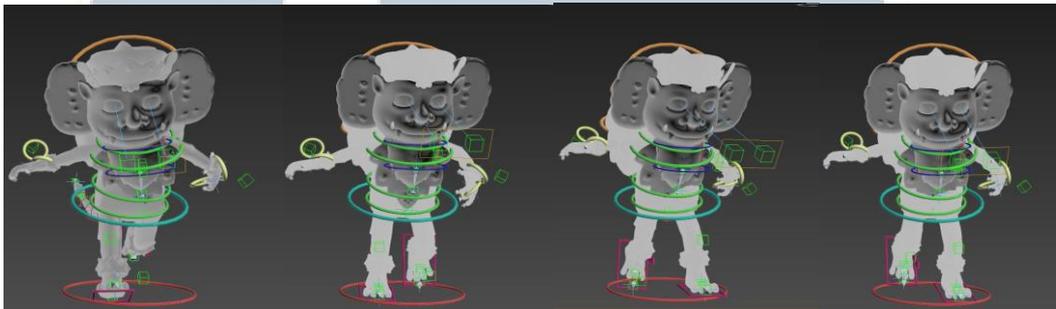


Gambar 3.26. *Sequence* animasi Barong melompat

3.9.3. Berlari

Gerakan yang keempat adalah gerakan berlari, gerakan ini digunakan dalam *game* untuk menunjang genre *action* pada *game* ini, gerakan berlari memiliki sifat yang hampir sama dengan gerakan berjalan, namun gerakan berlari bersifat lebih dinamis yaitu pergerakan kaki dan dalam gerakan ini lebih cepat dan kompleks dari gerakan berjalan. Gerakan berlari menggunakan bagian kaki dan tangan sebagai objek utama dalam animasi ini, namun ada beberapa bagian dari seperti pundak dan leher yang membantu gerakan ini agar terlihat tidak kaku. Gerakan lari yang dirancang merupakan gerakan berlari seperti umumnya manusia, namun dengan tangannya sebagai senjata Barong membuat saat Barong berlari, ia harus mengatur jarak antara tangan dengan kakinya oleh karena itu penulis merancang animasi ini dengan meregangkan lengan kanannya sebagai lengan yang digunakannya untuk menyerang. Animasi ini dirancang agar Barong dapat dengan lincah bergerak, sehingga memberikan kesan bahwa Barong merupakan karakter yang lincah. Dalam misinya untuk menyelamatkan anak-anak desa yang diculik

oleh Rangka, Barong harus bergerak dengan cepat agar tidak terkena serangan dari musuh-musuhnya, oleh karena itu Barong membutuhkan kecepatan dengan cara berlari.

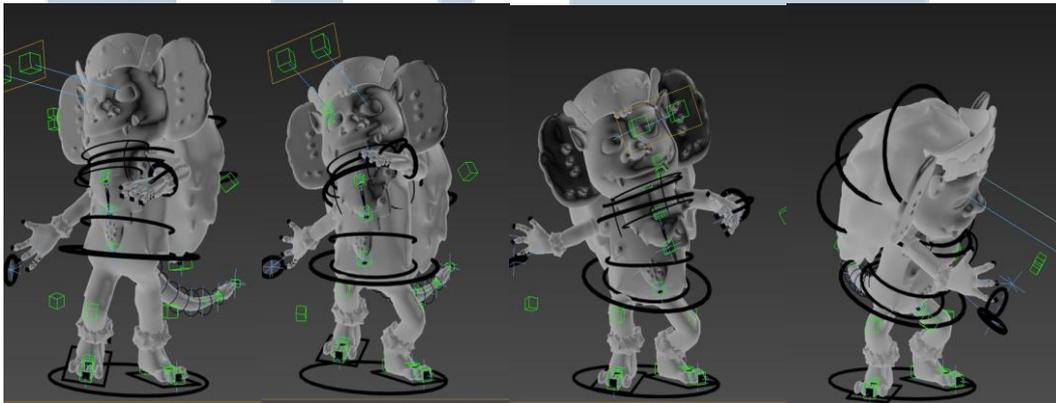


Gambar 3.27. *Sequence animasi Barong berlari*

3.9.4. Menyerang

Gerakan selanjutnya adalah gerakan menyerang, gerakan ini digunakan Barong untuk melawan musuh-musuhnya yang akan ada dalam *game* ini. Gerakan menyerang Barong terfokus pada pergelangan tangannya. Sebelum melakukan serangan Barong akan mengambil ancang-ancang dengan cara meregangkan lengannya kebelakang sambil memutar pinggangnya, namun karena Barong memiliki rambut yang besar tentu lengannya dirancang untuk tidak tembus pada rambutnya saat sedang melakukan ancang-ancang, selain itu ada juga gerakan kaki kanan yang ditarik kebelakang bersamaan dengan waktu tangannya ditarik kebelakang. Setelah mengambil ancang-ancang Barong kemudian mengayunkan lengan ke depan sambil membungkukkan badannya kedepan, saat Barong mengayunkan lengannya untuk melakukan serangan, kaki kanannya akan maju 1 langkah kedepan. Dalam perjalanannya, Barong akan melewati musuh-musuh yang menghalangi jalan Barong, tentu Barong harus melawan musuh-musuh tersebut. Gerakan menyerang dirancang agar Barong dapat bertahan hidup dan

melawan musuh-musuhnya, gerakan ini memiliki interaktifitas 2 arah, dari pemain ke media yaitu saat pemain menekan tombol menyerang kemudian Barong akan memainkan animasi menyerang dan dari media ke media dimana saat Barong berhasil mengenai serangan ke musuhnya, maka musuhnya akan memainkan animasi saat musuhnya mati.

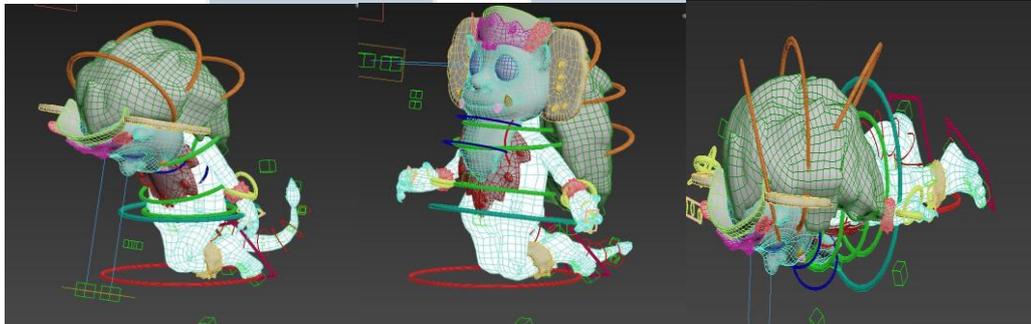


Gambar 3.28. *Sequence* animasi Barong menyerang

3.9.5. Animasi saat karakter mati

Gerakan yang ketujuh adalah gerakan mati, gerakan ini berbeda dengan gerakan yang lain, karena pada gerakan ini Barong lebih banyak “berinteraksi” dengan tanah, maksudnya barong lebih banyak menunduk. Awalnya Barong akan berlutut, kemudian ia akan kembail mengangkat kepala dan tangannya, hal ini bertujuan sebagai “*hold*” atau sebagai penanda bahwa Barong tidak ingin menyerah meskipun ia sudah tidak memiliki tenaga lagi. Kemudian Barong akan tersungkur dan telungkup dengan posisi tangan kanan didepan, kaki kiri menekuk dan ekor jatuh ke atas kaki kiri miliknya. Animasi ini merupakan transisi saat Barong kalah dalam melawan musuhnya, ia akan memainkan animasi ini dan kembali ke awal mulai *game* atau *checkpoint*. Interaktifitasnya merupakan dimana

Barong memberikan informasi kepada pemain bahwa karakternya (Barong) sudah kalah dalam perjalanannya menyelamatkan anak-anak desa yang diculik Randa.

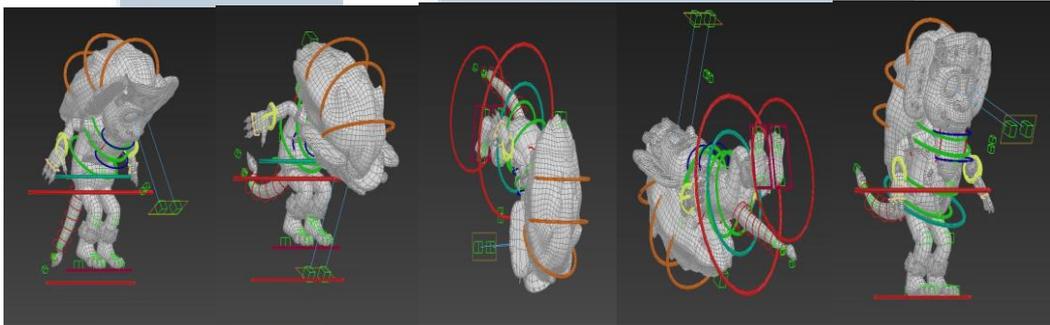


Gambar 3.29. *Sequence* animasi saat karakter mati

3.9.6. Melompat diatas angin

Gerakan selanjutnya adalah gerakan melompat diatas angin atau melompat dua kali, gerakan ini memiliki sifat yang sama dengan gerakan melompat. Gerakan ini bersifat dinamis karena terdapat gerakan-gerakan yang cukup kompleks contohnya saat sedang diudara Barong harus mendekatkan siku dengan dengkulnya, sehingga hampir semua badan ikut bergerak sehingga dapat dikatakan gerakan ini bersifat kompleks. Gerakan yang menjadi pembagi antara gerakan melompat dan melompat diatas angin adalah bagaimana saat Barong akan mengambil ancang-ancang untuk menolakkan kakinya saat diudara kemudian meluncur lebih tinggi lagi. Saat dipuncak ketinggian Barong akan membuka kedua lengan dan kakinya keluar, gerakan ini mengambil teori *Body Language Backward Body Posture* karena pada saat posisi ini Barong akan melihat keatas dengan kepalanya dan mencondongkan badannya ke belakang. Gerakan ini merupakan gerakan lanjutan dari animasi melompat, gerakan ini dirancang agar Barong dapat mencapai ketinggian yang lebih tinggi lagi. Untuk mengumpulkan

koin yang nantinya bisa berubah menjadi nyawa, untuk melewati halangan yang menghadang dan untuk menghindari dari serangan musuhnya. Unsur interaktifitas gerakan ini diatur saat pemain menekan tombol melompat sebanyak 2 kali secara cepat, maka Barong akan merespon dan memainkan animasi ini.

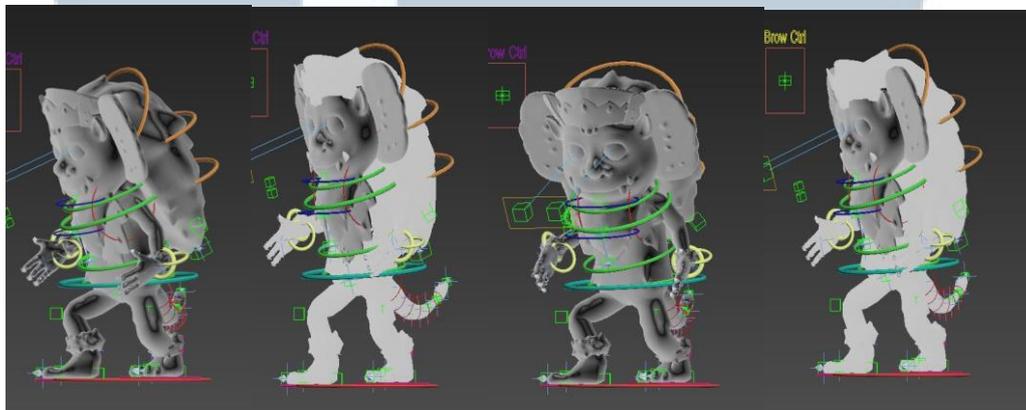


Gambar 3.30. *Sequence* animasi gerakan melompat diatas angin

3.9.7. Stands

Gerakan yang terakhir yaitu gerakan *stands* adalah gerakan saat Barong sedang *showcase* atau saat ditinggal sesaat, gerakan ini cukup mendasar, gerakan ini memainkan tinggi rendah lutut Barong sehingga ia terkesan sedang mengambil nafas secara berat, selain itu salah satu kaki yang maju memiliki arti bahwa Barong sudah siap akan kondisi yang ia akan hadapi. Gerakan lain seperti telinga yang mengipas-kipas, ekor yang bergerak dan pundak yang bergerak merupakan gerakan pelengkap pada animasi ini. Gerakan ini mengambil teori *Body Language Combative* yang mana menandakan bahwa Barong akan siap menghadapi lawan-lawannya. Gerakan yang diadopsi dari referensi *game* ini memiliki ciri khas yang hampir sama yaitu Barong akan memajukan kedua lengan untuk memamerkan cakar yang ada di tangannya. Selain tangan ada gerakan kaki kanannya yang maju kedepan sepanjang gerakan ini. Gerakan ini merupakan gerakan yang ditunjukkan

saat karakter tidak melakukan apa-apa, berbeda dengan gerakan *idle* yang mana membutuhkan beberapa detik sebelum memainkan gerakannya, gerakan ini langsung dimainkan saat karakter tidak sedang melakukan gerakan lainnya. Dalam *game* ini, penulis ingin memperlihatkan ketangguhan Barong kepada pemain, salah satu objek yang menonjol adalah cakar Barong, oleh karena itu penulis menggunakan gerakan yang memfokuskan pemain agar melihat cakarnya saat animasi ini dimainkan.



Gambar 3.31. *Sequence animasi gerakan stands*

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA