

ANALISIS PENERAPAN ANIMASI DALAM GAME

Ewaldo Jovial Tando¹, I Made Hendra Mahajaya Pramayasa²

^{1,2}Program Studi Animasi, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar
Jl. Nusa Indah, Kota Denpasar, Bali 8023, Indonesia

e-mail: ewaldotando@gmail.com, hendramahajaya@isi-dps.ac.id

INFORMASI ARTIKEL

Received : February, 2025
Accepted : March, 2025
Publish : May, 2025

ABSTRACT

Video games and animation are two elements that are difficult to separate. Since the development of the video game industry, many games have been created using either two-dimensional or three-dimensional animation techniques. Animation certainly plays a crucial role in making games engaging. Generally, animation is more prominently used in video games of the RPG (Role-Playing Game) genre. It not only delights gamers with visually captivating graphics but also contributes to the storyline and character development. Therefore, various observations and analyses of animation and visuals in video games have been conducted. For example, examining the animation used in the games being observed. Various RPG video games utilize two-dimensional, three-dimensional, or a combination of both animations, providing gamers with a new experience through stunning graphics. Thus, the combination of animation and video games can entertain and inspire many people.

Keywords: Animation, video game, Role Playing Game

ABSTRAK

Video game dan animasi adalah dua unsur yang sulit untuk dipisah. Sejak berkembangnya industri video game, banyak video game yang dibuat dengan teknik animasi dua dimensi atau dengan animasi tiga dimensi. Animasi tentunya menjadi salah satu unsur yang membuat game menjadi menarik. Pada umumnya, unsur animasi lebih banyak digunakan dalam video game dengan genre RPG (Role Playing Game). Animasi tidak hanya berperan dalam memanjakan para gamers dengan visual yang menarik perhatian orang, tetapi juga berperan dalam cerita dan perkembangan karakter. Maka dari itu, dilakukan berbagai observasi dan analisi animasi dan visual pada video game. Contohnya bagaimana animasi yang digunakan dalam game yang akan diobservasi. Berbagai video game RPG menggunakan animasi dua dimensi, tiga dimensi, atau campuran antara keduanya memberikan pengalaman baru bagi para gamers dengan grafik yang sangat menawan. Maka dari itu, gabungan antara animasi dan video game dapat menghibur dan menginspirasi banyak orang.

Kata Kunci: Animasi, video game, Role Playing Game

PENDAHULUAN

Menurut KBBI, *game* atau permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain; barang atau sesuatu yang dipergunakan; mainan [1]. Kita bermain *game* bisa saja untuk menghabiskan waktu luang atau mencari hiburan.

Menurut KBBI, animasi adalah film yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang satu dengan lain hanya berbeda sedikit sehingga ketika diputar tampak di layar menjadi bergerak [1]. Animasi sendiri sudah diterapkan diberbagai bidang, seperti berita, film, *video game*, dan lain-lain.

Dalam *game*, unsur animasi adalah unsur yang sudah sering ditemui. Dalam dunia *game* sendiri animasi diperlukan untuk menarik perhatian para *gamer*. Dalam berbagai *game* seperti contohnya saja *game action RPG (Role Playing Game)*, pasti memerlukan animasi bagaimana karakter bertarung. Dalam *game* lain contohnya *game* simulasi, animasi menjadi penentu bagaimana pengalaman kita dalam kehidupan simulasi dalam bentuk *game*.

Sejarah animasi secara singkat dimulai pada tahun 1800-an. Pada waktu tersebut, ditemukan *phénakisticope* atau fantascop karya dari Simon von Stampfer. Dikutip dari *Studio Binder*, salah satu animasi tersebut dibuat dan dilukis dengan tangan oleh seniman Prancis, Charles-Émile Reynaud pada *praxinoscope*, yaitu alat atau mesin yang digunakan untuk mengatur pergerakan gambar. Pada tahun 1920-an, Walt Disney mulai menggunakan efek suara pada animasi. Sejak saat itu, mulai banyak studio-studio lain yang membuat animasi-animasi. Contohnya Warner Bros yang meluncurkan Looney Toons dan Merrie Melodies [2].

Sejarah *video game* secara singkat dimulaisekitar tahun 1940-an. Edward U. Condon

METODE PENELITIAN/PENCIPTAAN

Metode penelitian yang akan digunakan dalam permasalahan Analisis Penerapan Animasi dalam Sebuah *Game* kali ini adalah dengan melakukan observasi dan kepustakaan terhadap berbagai *video game* populer yang dikenal oleh banyak orang.

Pada penelitian kali ini, dilakukanlah berbagai analisis bagaimana animasi yang terdapat dalam *video game* itu sendiri. Observasi dan analisis terhadap berbagai *video game* dengan memperhatikan bagaimana animasinya membuat *gamers* merasa nyaman memainkan *gamenya*.

Selain melakukan analisis animasi, dilakukan juga analisis yang membuat *game* “Genshin Impact”, “Honkai Star Rail”, “Epic

mendesain sebuah computer yang dapat memainkan *game* berjudul “NIM”. Pada tahun 1952, A. S. Douglas, seorang professor yang berasal dari Inggris menciptakan *game* yang terinspirasi dari tic-tac-toe dengan judul “OXO”. Perang juga memiliki dampak pada perkembangan *video game*. Pada tahun 1955, pihak militer Amerika Serikat mendesai sebuah *game* dengan judul “Huspiel” dimainkan dengan menunjukkan dua kubu yang merepresentasikan NATO dan Uni Soviet. Pada tahun 1957, William Highbotham menciptakan sebuah *game* berjudul “Tennis for Two” menggunakan komputer analog yang terhubung dengan layar osiloskop. Pada tahun 1960-an, sekelompok mahasiswa dari Massachusetts Institute of Technology (MIT) menciptakan *video game* dengan tema pertarungan luar angkasa dengan nama “Spacewar”. Pada tahun 1966, seorang insinyur bernama Ralph Baer berpikir bahwa televisi dapat menjadi salah satu media untuk bermain *video game*. Bersama rekan-rekannya, mereka berhasil mengembangkan sebuah *video game* multi-program pertama yang dijuluki “Brown Box”. Maka dari itu, Ralph Baer dijuluki sebagai “Bapak Video Game”. Pada tahun 1977, Atari Pong merilis sebuah konsol rumahan dengan menggunakan *joystick* dan *catridge* dengan nama “Atari 2006”. Sejak saat itu, mulai rilislah berbagai *video game* yang dikenal dan dimainkan oleh masyarakat luas [3].

Animasi dan *game* memiliki sejarah yang sangat panjang hingga dapat berkembang hingga sekarang. Banyak karya-karya dari *game developer* yang terkenal karena cerita, grafik, dan animasi yang berkualitas seperti “Genshin Impact”, “Honkai Star Rail”, “Epic Seven”, dan “Reverse 1999”.

Seven”, “Reverse 1999” yang akan dibahas menjadi *game* populer. Contohnya adalah faktor inovasi sehingga menjadi hal yang menarik perhatian para *gamers*.

Penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam faktor-faktor yang bisa membuat *game* menjadi menarik. Oleh sebab itu, diharapkan dari penelitian ini dapat memberikan penjelasan mengenai animasi yang digunakan dalam *game* yang membuat suatu *game* menjadi menarik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan *video game* saat ini sudah sangat luar biasa. Dari hanya *game* simple seperti “tic-tac-toe” hingga *game-game* besar seperti banyak *game* yang bisa kita lihat saat ini. Banyak

game-game saat ini yang menggunakan unsur animasi baik itu dua dimensi, maupun tiga dimensi.

Seiring dengan waktu berjalan, *video game* juga semakin berkembang. Banyak *developer game* menggunakan animasi untuk *game-game* yang mereka buat. Mulai dari pergerakan yang *simple* hingga yang lebih kompleks.

Berikut adalah beberapa *video game* yang diambil sebagai referensi.

a. Genshin Impact



Gambar 1.1

Sumber: <https://play-lh.googleusercontent.com/-3XQ5wHwIKZ3Th1ZQZym74LvDxKINKqgL-jlnq5dtKgA1oqovqUyPSSLZvkOnx2ZsA=w5120-h2880-rw>

“Genshin Impact” adalah salah satu *game gacha action-adventure* RPG yang mengambil konsep *open world*. Artinya, kita bisa dengan bebas menjelajahi dunia dalam *game* dan menyelesaikan berbagai tantangan. Selain menjelajah, kita juga dapat melakukan berbagai hal, yaitu bertarung, berinteraksi dengan NPC, menyelesaikan *puzzle* dan banyak hal lainnya yang bisa kita lakukan [4].

“Genshin Impact” rilis secara global pada 28 September 2020, dikembangkan dan dirilis oleh miHoYo. Jumlah *gamers* yang memainkan “Genshin Impact” mencapai 63 juta pemain pada bulan Agustus 2022 [5].

“Genshin Impact” dikenal dengan permainannya dengan grafik yang indah, karakter dengan desain yang sangat disukai, musik-musik yang luar biasa, dan animasi yang fantastis. *Game* ini juga dirilis saat terjadi pandemi *covid-19* yang pada saat itu kebanyakan orang-orang menghabiskan waktunya di rumah.

Pada awal rilisnya *game* ini, orang menganggap *game* ini melakukan plagiat karena grafiknya yang sangat mirip dengan *video game* berjudul “The Legend of Zelda: Breath of The Wild” [4][6]. Namun, pada akhirnya para *gamers* mendapati perbedaan dari kedua *game* yang membuat kedua *game* memiliki keunikannya masing-masing.



Gambar 1.2, Gambar 1.3

Sumber: <https://www.gamerclick.it/news/87550-genshin-impact-le-impressioni-della-redazione>, <https://genshin.hoyoverse.com/en/news/detail/103849>

“Genshin Impact” memberikan pengalaman animasi sinematik yang sangat luar biasa. Dalam sinematikanya sendiri, mengandung berbagai ekspresi karakter yang digambarkan dengan sangat detail dan bisa menyentuh hati para *gamers*. Pewarnaan dan pencahayaan yang diberikan menjadi salah satu poin yang menunjukkan bahwa “Genshin Impact” memiliki kualitas animasi yang luar biasa dibandingkan dengan *game* lainnya.

“Genshin Impact” memiliki kualitas animasi tiga dimensi yang sangat luar biasa. Bisa dilihat contohnya dari bagaimana cara *developer*, yakni Mihoyo atau Hoyoverse, membuat modelan karakternya. Karakter yang dibuat memiliki detail yang sangat luar biasa.



Gambar 1.4

Sumber:

<https://www.gamespot.com/articles/genshin-impact-combat-guide-elemental-types-attack-patterns-and-more-explained/1100-6498360/>

Salah satu hal yang disukai oleh komunitas “Genshin Impact” adalah pertarungannya yang *open world*. *Open world* berarti para *gamers* dapat dengan bebas menjelajahi dunia dari “Genshin Impact” hampir tanpa batas. Dunia yang ditawarkan dari “Genshin Impact” memiliki pembangunan dunia yang sangat indah dan nyaman untuk dijelajahi [4]. Animasi pertarungan

yang ada dalam *game* ini sangat dianimasikan dengan baik. Hal ini dikarenakan animasi pertarungannya yang sangat lancar dan tidak kaku. Setiap karakter memiliki gaya bertarungnya masing-masing dengan kemampuan dan elemen yang beragam-ragam [4]. Dari animasi serangan biasa dan penggunaan kekuatan atau *skill* terlihat sangat lancar. Hal ini menjadi poin penting dalam *game* ini yang membuat para *gamers* merasa nyaman bermain “Genshin Impact”.



Gambar 1.5

Sumber:

<https://www.youtube.com/watch?v=VT8ciuPYN7g&t=11s>

Setiap karakter baru yang akan rilis, “Genshin Impact” akan merilis video di youtube sebuah video *character teaser* dan *character trailer*. *Character teaser* dibuat hanya untuk beberapa karakter dengan bintang (*rarity*) tertentu. Sedangkan *character trailer* dibuat untuk setiap karakter. Pada *character teaser*, digunakan animasi dua dimensi dengan gaya animasi *rigging*. Contohnya adalah pada gambar di atas adalah salah satu *character teaser*. Sedangkan pada *character trailer*, animasi yang digunakan adalah animasi tiga dimensi.

“Genshin Impact” adalah salah satu *game* dengan animasi tiga dimensi terbaik. Hal ini bisa kita lihat dari animasi sinematik, modelan karakter, pertarungan, hingga animasi penjelajahan dari berjalan, berlari, memanjat, dan lain-lain. Tentunya dengan animasi yang memukau dapat menarik perhatian para *gamers* dan animator untuk memperhatikan detail-detail dalam *game* tersebut.

b. Honkai Star Rail



Gambar 2.1

Sumber: <https://store.playstation.com/en-us/concept/10005275>

“Honkai Star Rail” adalah *game gacha turn-based* RPG dengan konsep yang sama seperti *game* sebelumnya, yakni open world. Dikarenakan genre permainannya yang merupakan *turn-based*, maka cara bermain *game* ini adalah dengan menyerang bergantian.

“Honkai Star Rail” dirilis secara global pada tanggal 26 April 2024. “Honkai Star Rail” adalah *game* yang dikembangkan dan dirilis oleh miHoYo. Berdasarkan



Gambar 2.2

Sumber:

<https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=AEUffI4nAIM>

Walaupun “Honkai Star Rail” termasuk *game turn-based*, bukan berarti *game* ini memiliki animasi yang biasa saja. Animasi dalam “Honkai Star Rail” memiliki gaya yang sangat mirip dengan “Genshin Impact”, yaitu ditekankan pada suasana *cutscene* sinematik. Jika suasana yang ditunjukkan adalah suasana bahagia, maka sinematik dalam *game* ini menunjukkan pencahayaan yang terang dengan saturasi yang lebih tinggi. Sebaliknya, jika suasana yang ditunjukkan adalah suasana yang sedih atau mencekam, maka sinematik dalam *game* ini akan menunjukkan pencahayaan yang lebih gelap dan suram serta dengan saturasi yang lebih rendah. Adegan-adegan sinematik tersebut memiliki animasi yang sangat lancar, detail, dan tidak kaku atau monoton. Animasi, efek suara, musik latar, dan *voice acting* yang sangat baik memberikan sebuah pengalaman yang sangat luar biasa bagi para *gamers* [7].



Gambar 2.3, Gambar 2.4, Gambar 2.5
 Sumber: <https://screenrant.com/honkai-star-rail-best-march-7th-builds-light-relics/>,
https://www.ign.com/wikis/honkai-star-rail/Dan_Heng,
<https://www.hoyolab.com/article/5847627>

Desain karakter pada “Honkai Star Rail” juga memiliki detail-detail kecil. Mulai dari atas kepala, rambut, pakaian, hingga ke bagian bawah kaki memiliki detail-detail kecil. Hal ini membuat setiap karakter memiliki pesonanya masing-masing [7]. Setiap karakter memiliki *idle animation*, yaitu animasi yang terjadi jika *gamers* meninggalkan *gamenya* untuk beberapa saat. Setiap Karakter memiliki *idle animation* yang berbeda-beda. Seperti March 7th, salah satu karakter dari “Honkai Star Rail”, memiliki karakter yang suka berfoto, maka dari itu karakter tersebut memiliki *idle animation* memotret foto.



Gambar 2.6

Sumber:

<https://www.youtube.com/watch?v=UUYEuZdEIV8>

Pertarungan dalam “Honkai Star Rail” adalah dengan melakukan serangan secara bergantian. Setiap karakter memiliki tiga jenis serangan, yaitu *normal attack*, *skill*, dan *ultimate* [8]. Animasi pertarungan dalam “Honkai Star Rail” sangat lancar dan tidak kaku sama sekali. Animasi yang lancar menjadi salah satu alasan mengapa para *gamers* menyukai *game* ini. Seperti yang dijelaskan sebelumnya, setiap karakter bisa menggunakan *ultimate*. Saat menggunakan *ultimate*, karakter akan memiliki animasi penyerangan yang lebih unik. Mulai dari pergerakan karakter yang lebih bebas, hingga pergerakan kamera yang memperlihatkan animasi *ultimate* dari sudut-sudut yang berbeda.



Gambar 2.7

Sumber:

<https://www.youtube.com/watch?v=eFXQqY3ia6k>

Setiap karakter “Honkai Star Rail” yang akan rilis pastinya memiliki trailernya masing-masing. Pada *character trailer*, digunakan animasi tiga dimensi. Pada *character trailer*, ditunjukkan tentang cerita karakter itu sendiri dan animasi karakter yang sedang bertarung. Contoh *character trailer* seperti pada gambar 12 yaitu *character trailer* bernama Firefly.



Gambar 2.8

Sumber:

<https://www.hoyolab.com/article/25957776>

“Honkai Star Rail” tidak hanya dikenal karena *gamenya* dengan animasi-animasi yang memukau, tetapi juga karena banyak faktor lainnya. “Honkai Star Rail” memiliki cerita yang dinilai bagus oleh banyak *gamers* [7][8]. Dengan dunia yang luas dan banyak dunia atau planet yang bisa kita akses membuat penjelajahan dalam “Honkai Star Rail” menjadi pengalaman yang luar biasa. Belum lagi dengan *voice-acting* yang luar biasa dengan berbagai bahasa yang bisa kita nikmati sehingga saat mengerjakan cerita atau bermain, kita tidak akan merasa sunyi.

c. Epic Seven



Gambar 3.1

Sumber:

<https://medium.com/@mrendyharuman/deconstructing-epic-seven-7b637c7d0241>

“Epic Seven” adalah *game gacha turn-based* RPG. Sama seperti “Honkai Star Rail”, cara bertarung pada “Epic Seven” dilakukan secara bergantian. “Epic Seven” sendiri terkenal karena sebagian besar bagian dari *game* ini menggunakan animasi dua dimensi dengan grafik yang sangat disukai.

“Epic Seven” adalah salah satu *game* yang dikembangkan oleh Super Creative yang diterbitkan oleh Smilegate Megaport. “Epic Seven” secara resmi rilis pada tanggal 7 November 2018 [9].



Gambar 3.2

Sumber:

<https://www.youtube.com/watch?v=RqQotVit0ZQ&t=128s>

“Epic Seven” memiliki mekanik pertarungan yang sederhana. Dalam *game*, kita akan bermain sebagai empat karakter yang berbeda [9]. Setiap karakter memiliki kesempatan untuk beraksi tergantung *speed* yang dimiliki. Setiap karakter memiliki tiga *skill*, yaitu karakter dengan tiga *skill* aktif atau karakter dengan dua *skill* aktif dan satu *skill* pasif.

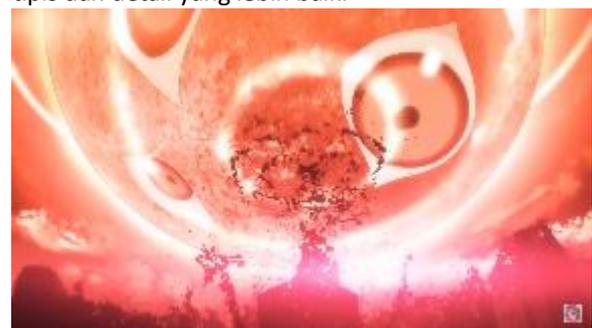


Gambar 3.3, Gambar 3.4

Sumber:

<https://messofneutrellas.tumblr.com/post/182098103727/t-e-n-e-b-r-i-a>,
<https://www.youtube.com/watch?v=ETdJKYqkyys&t=94s>

Setiap karakter dimulai dari karakter bintang tiga (hanya pada karakter Aither dan beberapa karakter yang sudah melewati *specialty change*), bintang empat, dan bintang lima memiliki animasi *ultimate*. Animasi *ultimate* pada setiap karakter adalah dengan animasi dua dimensi. Karakter-karakter yang lama mungkin memiliki kualitas animasi yang biasa saja. Namun, karakter-karakter yang lebih baru memiliki kualitas animasi yang jauh lebih baik. Pada gambar di kiri adalah animasi *ultimate* dari salah satu karakter yaitu Tenebria, sedangkan pada gambar di kanan adalah salah satu karakter yang masih sangat baru (*preview* animasi rilis pada 12 September 2024). Bisa dibandingkan animasi *ultimate* dari karakter lama memiliki *lineart* yang lebih tebal dengan detail yang lebih rendah. Sedangkan pada animasi *ultimate* karakter baru memiliki *lineart* yang lebih tipis dan detail yang lebih baik.



Gambar 3.5

Sumber:

<https://www.youtube.com/watch?v=iN7O7Nvr1Z4>

Dikarenakan animasi dua dimensinya dengan kualitas dan grafik yang luar biasa, sebagian pemain merasa seolah-olah sedang menonton *anime*. Bisa dilihat pada gambar di atas adalah salah satu *cutscene* sinematik dalam cerita dari “Epic Seven”. Sinematik dalam “Epic Seven” umumnya terdapat dalam *adventure*.



Gambar 3.6

Sumber: <https://epic-seven.fandom.com/wiki/Adventure>

Pada *adventure*, *gamers* bisa mengikuti cerita utama dalam *game*. Setiap benua memiliki areanya sendiri. Setiap area memiliki 10 level dengan cerita utama dan 6 level spesial dengan cerita sampingan .



Gambar 3.7

Sumber:

<https://www.youtube.com/watch?v=RALWefhBKB>
E

“Epic Seven” juga dikenal dengan pembuatan lagu-lagunya. Contohnya pada gambar di atas adalah salah satu gambar proses pembuatan animasi pada lagu berjudul *Promise*. Pada musik video tersebut, tidak hanya ditunjukkan animasi saja, tetapi juga ditunjukkan proses pembuatan animasi seperti pada gambar di atas.



Gambar 3.8

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=P-3f7Zg4S2Y>

Setiap “Epic Seven” akan merilis episode dan benua baru, *developer* akan merilis sebuah trailer preview. Contohnya pada gambar di atas adalah trailer sebuah region kelima, yaitu Erasia. Seperti biasa, animasi yang digunakan adalah animasi dua dimensi.



Gambar 3.9

Sumber:

https://www.reddit.com/r/EpicSeven/comments/w4cbws/story_spoiler_ervalen_got_an_update/

Salah satu kelemahan pada “Epic Seven” adalah *gamers* merasa bahwa cerita yang ditawarkan dinilai kurang menarik. *Gamers* merasa penulisan cerita dalam “Epic Seven” terasa buruk [10]. Ditambah lagi cerita dengan dialog yang sama sekali tidak memiliki *voice acting* yang semakin mendorong pemain untuk *skip* cerita pada *adventure*.

“Epic Seven” adalah salah satu *game* yang terkenal dengan animasi dua dimensinya dengan kualitas dan grafik yang sangat luar biasa yang dapat membuat siapa pun terpujau. Sesuai dengan slogannya, *play the anime*.

d. Reverse 1999



Gambar 22

Sumber: <https://news.qoo-app.com/en/post/188935/reverse-1999-unveils-a-trailer-for-sonetto-and-toys-figures>

“Reverse 1999” adalah *game gacha turn-based tactical RPG* [11]. “Reverse 1999” sendiri pada umumnya menggunakan animasi dua dimensi dan beberapa bagian dalam *game*

menggunakan animasi tiga dimensi. Tidak seperti “Epic Seven” atau “Honkai Star Rail”, “Reverse 1999” bertarung dengan menggunakan dan menggabungkan kartu. Kartu-kartu tersebut akan muncul secara acak disetiap ronde dan dapat dipindahkan atau digabungkan dengan kartu yang sama [11].

“Reverse 1999” adalah *game* yang dikembangkan oleh Bluepoch. “Reverse 1999” rilis pada tanggal 31 Mei 2023 di Tiongkok dan 26 Oktober 2023 secara global [12].

Bukan tanpa sebab “Reverse 1999” menjadi *game* yang sangat populer dan diminati. Selain dengan animasi dengan grafik yang tinggi, *voice-acting* dalam “Reverse 1999” memiliki aksen yang berbeda-beda [12]. Contohnya tokoh utama dalam “Reverse 1999”, yaitu Vertin memiliki aksen Inggris (*United Kingdom*), sedangkan Sonetto memiliki aksen Italia.



Gambar 23

Sumber:

https://www.youtube.com/watch?v=fsl1N_pV4gl

“Reverse 1999” menggunakan animasi dua dimensi. Sebagian besar animasi yang digunakan adalah dengan animasi *rigging*. Mulai dari pertarungan, animasi karakter, *trailer*, sinematik, dan lain-lain. Gaya gambaran pada “Reverse 1999” sangatlah detail. Bagaimana desain karakternya, tekstur pakaian, hingga pencahayaan.



Gambar 24

Sumber: <https://www.gamespace.com/all-articles/interviews/reverse-1999-interview-with-bluepoch/>

“Reverse 1999” memiliki animasi *rigging* dua dimensi yang sangat halus. Dengan

background indah dan detail tentunya sangat memanjakan mata saat bermain *game* tersebut. *Background* pada “Reverse 1999” memberikan kesan latar tahun 1990-an juga dengan adanya *glitch* saat terjadinya fenomena “*storm*” [12].



Gambar 25

Sumber: <https://minireview.io/gacha/reverse-1999#gallery-4>

Salah satu aspek utama dalam *game* “Reverse 1999” adalah pertarungannya. Tidak seperti “Honkai Star Rail” dan “Epic Seven”, “Reverse 1999” menggunakan karakter *chibi* (kecil) saat karakter memasuki lokasi pertarungan. Karakter bisa menggunakan skill mereka dalam bertarung. Setiap karakter memiliki 2 *basic attack* dan 1 *ultimate*. Pemain dapat memindahkan kartu sehingga saat kartu yang sama dengan tingkatan yang sama bersebelahan, maka kedua kartu tersebut akan bersatu menjadi semakin kuat [11]. Pada *ultimate*, karakter akan memiliki animasi yang lebih detail dan unik. Namun, sayangnya kualitas dari setiap animasi karakter relatif berbeda-beda.



Gambar 26

Sumber:

https://www.youtube.com/watch?v=NAZyj0b_JKY

Gambar di atas adalah animasi dari trailer “Reverse 1999”. Animasi yang digunakan dalam trailer tersebut adalah animasi dua dimensi dan tiga dimensi. Animasi dua dimensi yang digunakan bukanlah dengan menggambar *frame by frame*, melainkan dengan *rigging* animasi *cutout*.



Gambar 27

Sumber:

<https://www.youtube.com/watch?v=AoH6kYviboY>

Desain karakter pada “Reverse 1999” adalah salah satu aspek terunik dari *game* tersebut. Salah satunya adalah karakter yang berupa anjing berwarna hitam putih seperti gambar di atas. Terdapat berbagai desain karakter yang unik lainnya seperti pecahan kaca (Door), Radio (Ms. Radio), karakter yang terbentuk dari beberapa televisi (TTT), dan masih banyak lainnya. Dikarenakan desain yang unik inilah yang membuat *game* ini tidak seperti *game* lainnya dengan karakter yang biasa dan monoton.



Gambar 28

Sumber:

<https://www.youtube.com/watch?v=VOelqYI5xcU>

Setiap karakter bintang enam baru yang akan dirilis memiliki trailernya masing-masing. Contohnya pada gambar di atas adalah karakter baru bernama Tuesday. Animasi yang digunakan adalah animasi dua dimensi yang terkadang digabungkan dengan animasi tiga dimensi. Trailer karakter contohnya pada Tuesday memiliki sinematik yang lebih mencekam dan menegangkan sesuai dengan karakternya.



Gambar 29

Sumber:

<https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=VmUdvaWBenY>

Xtreme Talent adalah video yang menjelaskan tentang kemampuan karakter. Animasi yang digunakan adalah animasi dua dimensi yang secara visual terlihat seperti animasi dari *game Cuphead*. *Style* animasi seperti ini dikenal sebagai *rubber hose style* [13]. Pada *Xtreme Talent*, kita dikenalkan tentang bagaimana sebuah karakter bekerja yang dijelaskan oleh karakter bernama X, yang mengaku sebagai ahli analisis data, tetapi memiliki kekurangan dalam aspek bertarung.

“Reverse 1999” adalah *game* yang terkenal karena beberapa alasan. Animasi dan *art style*-nya yang detail menjadi salah satu yang disukai banyak orang. *Voice acting* dengan aksen-aksen yang beragam juga menjadi hal menarik dalam *game* tersebut. Desain karakter yang unik juga menjadi hal yang menarik perhatian para *gamers*. Dengan berbagai alasan tersebut, wajar saja “Reverse 1999” menjadi *game* yang unik.

SIMPULAN

Jika kita mengikuti perkembangan zaman, kita sadar bahwa banyak *game* yang tidak akan terlepas dari unsur animasi, terutama *game* RPG. Animasi bisa menjadi alat utama atau bumbu dalam *game*, artinya animasi sebagai kunci bagaimana sebuah *game* bekerja dan animasi sebagai alat pendukung yang membuat *game* menjadi lebih menarik.

Dari beberapa *game* yang sudah dibahas, dapat disimpulkan setiap *game* memiliki pesonanya masing-masing, baik itu *game* yang menggunakan animasi dua dimensi maupun animasi tiga dimensi.

Tak semua *game* itu harus sama. Walaupun zaman sudah berkembang dan animasi tiga dimensi semakin berkembang, tak berarti *game* harus berubah dari yang dua dimensi menjadi tiga dimensi. Pasti ada hal yang membuat *game* tersebut menarik, contohnya menggunakan tiga

dimensi mungkin terlihat lebih nyata, sedangkan menggunakan dua dimensi tampak lebih detail.

Pada akhirnya, baik animasi dua dimensi maupun animasi tiga dimensi cepat atau lambat akan terus berkembang tanpa henti. Dari situ, animasi dalam *game* juga pastinya akan terus berkembang

DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. Kbbi, "Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)," *Kementerian Pendidikan Dan Budaya*, 2016.
- [2] A. Rhani, Mahar, Ravika, "Sejarah Singkat Animasi," Kompas.com. [Online]. Available: <https://www.kompas.com/skola/read/2020/10/12/090000069/sejarah-singkat-animasi?page=all>
- [3] T. Renaldi, "Mengenal Apa itu Video *Game* dan Sejarah Awalnya," Kompas.com. [Online]. Available: <https://www.kompas.com/tren/read/2022/06/03/070000165/mengenal-apa-itu-video-game-dan-sejarah-awalnya?page=all>
- [4] T. Northrop, "Genshin Impact Review," *Ign*, 2020.
- [5] G. C. F. Nathania and F. Aprilianty, "Effects Of Fan Activity And Views On Purchase Decision In The Genshin Impact Fanwork Market: a Literature Synthesis," *Journal of Consumer Studies and Applied Marketing*, vol. 1, no. 1, 2023, doi: 10.58229/jcsam.v1i1.45.
- [6] A. Bankhurst, "Chinese Zelda Fans Protest Alleged The Legend of Zelda: Breath of the Wild Rip-Off Genshin Impact," sea.ign.com. [Online]. Available: [https://sea.ign.com/news/152337/chinese-zelda-breath-of-the-wild-rip-off-genshin-impact](https://sea.ign.com/news/152337/chinese-zelda-fans-protest-alleged-the-legend-of-zelda-breath-of-the-wild-rip-off-genshin-impact)
- [7] J. Reyes, "Honkai: Star Rail - Review," sea.ign.com. [Online]. Available: <https://sea.ign.com/honkai-star-rail/198883/review/honkai-star-rail-review>
- [8] J. Coles, "Honkai: Star Rail review: a slick, anime-infused RPG bursting with potential," rockpapershotgun.com.
- [9] bluemoongame.com, "Epic Seven | Review and Guides | Is it worth it?," bluemoongame.com. [Online]. Available: <https://www.bluemoongame.com/game-guides/epic-seven-review-tips-cheats/>
- [10] D. Kim, "Epic Seven," rpgfan.com. [Online]. Available: <https://www.rpgfan.com/review/epic-seven/>
- [11] H. Sebastian, "Review Reverse: 1999 - Art, Musik, dan VA-nya Mantep!," Upstation.media. [Online]. Available: <https://www.upstation.media/article/review-reverse-1999>
- [12] C. Khaw, "New gacha RPG Reverse 1999 has been getting lots of hype, here's our early review," Vulcanpost.com. [Online]. Available: <https://vulcanpost.com/843662/reverse-1999-rpg-game-review-gameplay-characters-plot-malaysia/>
- [13] C. Chalmers, "7 Games With Art Styles Similar To Cuphead," *gamerant.com*. [Online]. Available: <https://gamerant.com/games-art-styles-similar-cuphead/#:~:text=Cuphead%20utilizes%20a%20rubber%20hose,on%20watercolor%20for%20its%20backgrounds>