

Analisis Perubahan Gerak pada Animasi Karakter Dalam Game Granblue Fantasy (2014) dan Granblue Fantasy: Versus (2019)

Salmaa Badriyyatul Kariimah

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung
17419062@mahasiswa.itb.ac.id

Dianing Ratri

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung
Dianing.ratri@itb.ac.id

Fathima Assilmia

Keio University Graduate School of Media Design, Keio University
Assilmia@kmd.keio.ac.jp

ABSTRAK

Animasi merupakan rangkaian aksi yang berurutan sehingga membuat ilusi gerakan. Animasi merupakan bagian penting pada game dan telah berkembang dengan pesat. Granblue Fantasy adalah mobile game dengan sistem gacha yang dirilis oleh Cygames Co., Ltd. tahun 2014 dan salah satu highest-grossing mobile game dengan pendapatan 54.8 milyar yen pada tahun 2017-2018. Granblue Fantasy: Versus adalah fighting game yang dirilis oleh Cygames Co., Ltd. Dan Arc System Works pada tahun 2019. Kedua game ini memperlihatkan perubahan animasi gerak karakter yang signifikan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan teori Super Manga Matrix Hiroyoshi Tsukamoto, Dramatic Personae Robert Berman, dan Road of Rhythm Michael Mattesi. Hasilnya, Granblue Fantasy: Versus memberikan perkembangan animasi karakter dari Granblue Fantasy (2014) dengan gaya 3D yang dapat memperlihatkan gerakan karakter secara lebih detail namun tetap mempertahankan ciri khas karakter yang sudah ada di Granblue Fantasy (2014). Manfaat penelitian ini adalah untuk mengetahui pentingnya animasi dalam video game.

Kata Kunci: Animasi, fighting game, karakter, mobile game

PENDAHULUAN

Animasi merupakan medium yang menghasilkan visual dinamis dari gambar, model, objek, dan berbagai hal lainnya yang diberikan serangkaian aksi berurutan sehingga menghasilkan ilusi gerak. Animasi telah berkembang dan menjadi suatu bagian penting dalam media lain, salah satu media tersebut adalah video game. Pada bulan Oktober tahun 1958, Willy Higginbotham memperkenalkan video game berjudul Tennis for Two yang pada tahun 1982-83 dianggap sebagai game pertama di dunia. Pada tahun 1981, Video game berjudul Donkey Kong menyajikan animasi karakter sederhana yaitu *walk cycle* dan yang utama adalah perubahan pose

karakter Donkey Kong Ketika melempar tong. Pada tahun 1987, video game berjudul Legend of Zelda menyajikan animasi karakter yang lebih kompleks yaitu gerakan menyerang serta beberapa gerakan menyerang balik yang unik karena menyesuaikan dengan monster yang dilawan. Pada tahun 2000an, animasi pada video game berkembang pesat dikarenakan rilisnya PlayStation 2 dan Xbox lalu selanjutnya diikuti oleh PlayStation 3 dan Xbox 360 yang rilis dalam kurun waktu 10 tahun.

Menurut Richard Lico (2017), animasi pada game merupakan salah satu jalan untuk komunikasi. Komunikasi ini dapat berupa komunikasi di dalam game maupun komunikasi antara game dengan pemain. Pemain berhasil mengetahui bagaimana cara berjalan, menyerang, bertahan, dll melalui animasi yang baik. Animasi juga dapat membedakan setiap karakter yang muncul pada video game, seperti perbedaan antara karakter yang menggunakan pedang dengan karakter yang menggunakan sihir. Penggunaan animasi sebagai sarana berkomunikasi dapat membuat game menjadi lebih *immersive* daripada menggunakan teks. Richard Lico (2017) juga mengatakan “don’t say it if you can show it”.



Gambar 1 Logo Granblue Fantasy.
(Sumber: Cygames Co., Ltd, 2023)

Granblue Fantasy (2014) adalah *Role-Playing Game* (RPG) dengan sistem *gacha* yang dikembangkan oleh Cygames dengan Hideo Minaba sebagai *art directornya*. Sistem *gacha* secara umum adalah sistem yang terinspirasi dari mesin gachapon, yaitu *vending machine* berukuran kecil yang dimainkan dengan cara memasukkan token lalu mesin akan mengeluarkan souvenir secara acak. Granblue Fantasy mengadaptasi sistem ini dan melakukan beberapa modifikasi agar sesuai dengan peraturan yang dikeluarkan oleh Japan Online Game Association mengenai sistem *gacha*.

Granblue Fantasy (2014) merupakan game yang dimainkan secara *turn-based* dengan sistem kelas, elemen, dan *summon* untuk membantu mengembangkan potensi karakter yang dimainkan. Dalam pembuatan game ini, Hideo Minaba

memiliki ambisi untuk membuat “the ultimate fantasy game”. Hideo Minaba beserta timnya memutuskan untuk menjadikan kapal yang dapat berlayar di langit sebagai dasar dari semua desainnya.

Pada tahun 2018, Cygames mengumumkan bahwa Granblue akan mendapatkan adaptasi game bergenre *fighting* yang dikembangkan oleh Arc System Works dengan judul Granblue Fantasy: Versus yang dapat dimainkan lewat komputer (Microsoft Windows) dan Playstation 4. Game ini membawa dunia Granblue Fantasy ke rana grafik 3D dengan dua mode, yaitu *RPG mode* dan *Versus mode*. Menurut Famitsu (Februari 2020), salah satu majalah video game di Jepang, Granblue Fantasy: Versus meraih penjualan sebanyak 86,248 unit pada minggu pertamanya, kemudian pada 20 November 2020 Cygames mengumumkan penjualan Granblue Fantasy Versus mencapai 450,000 unit di seluruh dunia.

Perubahan visual 2D menjadi 3D membuat animasi karakter berubah untuk menyesuaikan dengan kebutuhan gamenya. Perubahan gerakan ini adalah hal yang menarik, terutama untuk pemain lama Granblue Fantasy (2014), juga untuk pemain baru yang penasaran dengan Granblue Fantasy. Berdasarkan jumlah penjualan Granblue Fantasy: Versus yang sukses, perubahan gaya permainan serta visual yang dilakukan oleh Cygames dapat menarik perhatian banyak pemain. Maka dari itu, penelitian ini diadakan untuk mengetahui dan menganalisis perubahan gerak karakter dalam game Granblue Fantasy (2014) dan Granblue Fantasy (2019).

KAJIAN TEORI

Landasan teori yang digunakan dalam analisis penelitian ini adalah teori super manga matrix (Hiroyoshi Tsukamoto, 2012). Teori super manga matrix yang digunakan adalah *multiplication method* untuk menganalisis kepribadian karakter Katalina dari cerita dan interaksinya dengan karakter lain dan *attributes of nature* untuk menganalisis visual desain karakter Katalina. Analisis ini juga didukung dengan teori *dramatic personae* poin *mannerism* (Robert Berman, 1997) dan *road of rhythm* (Michael Mattesi, 2006) untuk menganalisis dan menjelaskan animasi/gerakan karakter. Teori-teori ini dipilih agar lebih spesifik dan sesuai dengan tujuan penelitian.

Tabel 1 Penggunaan dan Posisi Teori. (Sumber: dokumentasi penulis)

Teori	Hasil yang Diharapkan
<p>SUPER MANGA MATRIX:</p> <p><i>Multiplication method</i></p> <p><i>Attributes of nature</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Identifikasi visual karakter (bentuk, atribut, warna).• Pemahaman perwatakan karakter.• Penerapan elemen alam pada karakter.	<ul style="list-style-type: none">• Visualisasi karakter dalam game.• Perwatakan Karakter yang mempengaruhi visualisasi karakter.• Penerapan elemen dari alam kepada karakter.

<p><i>DRAMATIC PERSONAE:</i></p> <p><i>Mannerism</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Pemahaman sifat karakter secara visual.• Ciri khas/kebiasaan karakter secara visual. <p><i>ROAD OF RHYTHM</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Kemungkinan jawaban tujuan penelitian	<ul style="list-style-type: none">• Visualisasi pergerakan karakter.• Kejelasan gerakan/pose karakter.
---	---

METODOLOGI

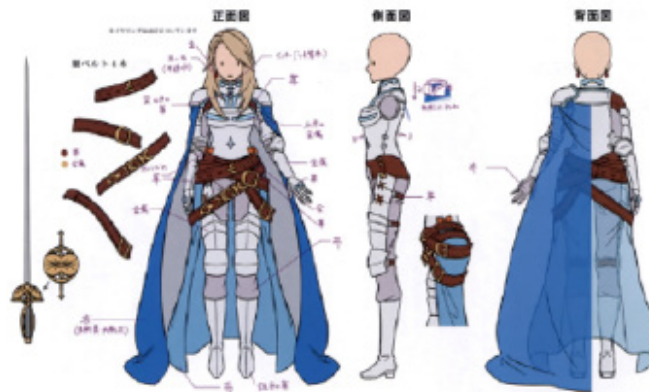
Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif berupa kajian aspek yang menjelaskan perkembangan animasi dalam media video game pada mobile game Granblue Fantasy (2014) dan fighting game Granblue Fantasy: Versus. Fokus penelitian adalah desain karakter serta animasi karakter Katalina melalui dokumentasi tangkapan layar penulis, Granblue Fantasy Graphic Archive I & II, artikel, serta sumber literatur lainnya. Pengumpulan data dilakukan dengan studi literatur dari penelitian, perancangan, serta artikel yang memuat informasi mengenai animasi aksi dalam game serta informasi mengenai ulasan pengguna mengenai pengalamannya Ketika bermain Granblue Fantasy: Versus.

PEMBAHASAN

Desain Karakter

Berdasarkan teori super manga matrix, terutama *multiplication method*, Katalina adalah karakter yang memiliki kepribadian unik dan menonjol karena interaksinya dengan karakter lain. Katalina merupakan salah satu lulusan terbaik sekolah militer. Setelah lulus, Katalina menjadi seorang prajurit di Erste Empire dan diberikan tugas untuk melindungi karakter bernama Lyria. Katalina awalnya sangat loyal pada Erste Empire namun Ketika ia mengetahui kenyataan bahwa Erste Kingdom akan melakukan eksperimen kepada Lyria, ia malah membantu Lyria kabur dan akhirnya bertemu dengan kita sebagai pemain dan karakter utamanya. Kejadian ini menjadi salah satu momen penting dalam kisah Katalina karena petualangan dan segala interaksinya dengan karakter lain dimulai dari pertemuannya dengan kita sebagai pemain.

Website Granblue Fantasy mendeskripsikan Katalina sebagai karakter dengan rasa keadilan yang tinggi dengan teknik pedang yang keindahan dan kekuatannya tidak terbandingkan sedangkan dalam game, Katalina dideskripsikan sebagai *bodyguard* Lyria yang loyal dan menjadi figur kakak yang penuh dengan kasih sayang sekaligus pemberontak yang mengkhianati Erste Empire.

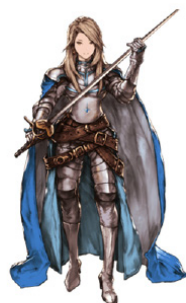


Gambar 2 Desain Karakter Katalina. (Sumber: Cygames Co., Ltd, 2016)

Katalina diperkenalkan sebagai karakter ber-elemen *water* dengan rapiers sebagai senjatanya. Katalina adalah karakter yang berfokus pada *support* atau *defense* dalam Granblue Fantasy (2014). Berdasarkan super manga *matrix attributes of nature*, karakter dengan atribut air dapat memberikan imej kejernihan/kemurnian dan ketransparanan namun tetap memancarkan elemen kengerian yang tidak mudah dilihat. Penjelasan ini kurang lebih dapat menjelaskan sifat dan visual Katalina. Secara visual, dapat dilihat Katalina menggunakan *full body armor* dengan beberapa ikat pinggang dan dilengkapi dengan jubah berwarna biru. Penampilan ini memperkuat kesan Katalina yang memiliki rasa keadilan tinggi serta loyal, kuat, namun tetap memperlihatkan keanggunannya. Katalina tidak menggunakan banyak warna dalam desainnya dan warna biru yang digunakan dalam desainnya memperkuat kesan elemen airnya.



Gambar 3 Elemen Setiap Versi Katalina pada Granblue Fantasy (2014).
(Sumber: www.gbfi.wiki/Katalina)



Gambar 4 Katalina 2014.
(Sumber: Cygames Co., Ltd. 2014)



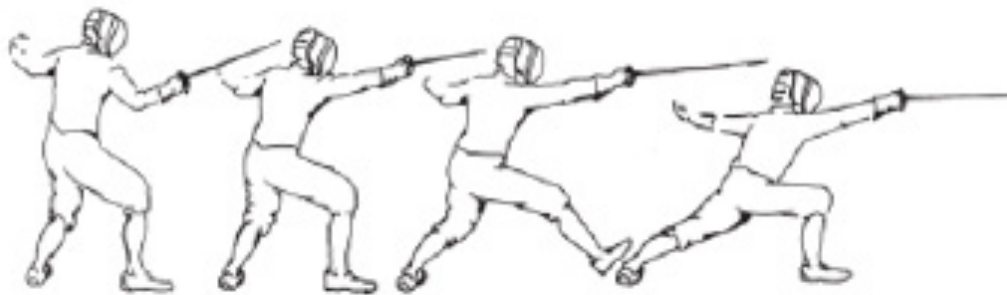
Gambar 6 Katalina (Versus) 2019
(Sumber: Cygames Co., Ltd. 2019)

Animasi

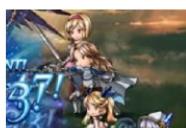


Gambar 7 Animasi Menyerang Katalina.
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2022)

Pada Granblue Fantasy (2014), gaya visual yang digunakan dalam permainan (ketika bertarung) adalah chibi. Dalam Bahasa Jepang, chibi (ちび atau チビ) adalah slang yang artinya '(orang) kecil/mungil' dan berasal dari kata kerja chibiru (禿びる) yang artinya 'menghabiskan dan menjadi lebih pendek'. Pemilihan gaya ini menjadikan gerakan karakter kurang jelas dan terbatas pada 3 gerakan kombo. Namun gerakan ini sudah cukup untuk memperlihatkan bagaimana Katalina bergerak dalam kondisi pertarungan. Dalam Granblue Fantasy: Versus pergerakan karakter Katalina semakin jelas sehingga ciri khas Katalina ketika bertarung pun terlihat dengan jelas. Gambar 9, 10, dan 11 memperlihatkan gerakan Katalina yang menyerupai teknik lunge pada olahraga fencing.



Gambar 8 Teknik Lunge pada Olahraga Fencing.
(Sumber: Smith, 2003)



Gambar 9 Lunge (2014).
Sumber: Dokumentasi Penulis (2022)




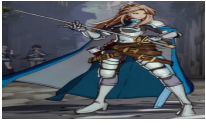

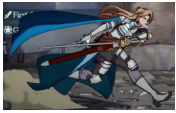

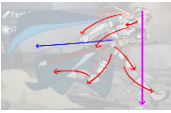

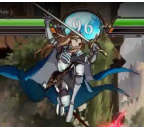






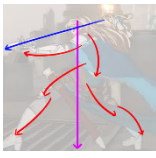
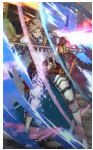






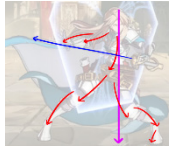



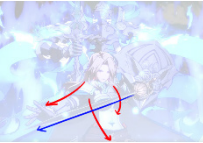
Gambar 10 Skill Enchanted Lance.
Sumber: Dokumentasi Penulis (2022)



Gambar 11 Skill Frozen Blade.
Sumber: Dokumentasi Penulis (2022)

Dalam *dramatic personae* oleh Robert Bertman, dikatakan bahwa *mannerism* atau kebiasaan suatu karakter dapat membantu membedakannya dengan karakter lain. Poin *mannerism* digunakan untuk memperlihatkan animasi Katalina seperti yang ditunjukkan pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2 Detail Gerakan Katalina. (Sumber: dokumentasi penulis)

Animasi	Full body	Close up	Ritme
Resting animation			
Run animation			
Jump animation			
Attack animation	 	 	 
Hit animation			
Defense animation	 	 	 
Special attack animation			

Tabel 2 memperlihatkan berbagai macam animasi Katalina dalam beberapa aksi utama yang biasanya ada pada *fighting game*. Setiap animasi memperlihatkan

detail gerakan yang menjadi parameter dalam analisis untuk dipaparkan lebih detail. Pemilihan gerakan untuk setiap animasi dilakukan berdasarkan aksi yang dilakukan Katalina dalam pertarungan yang memiliki ciri khas yaitu tangan yang tidak memegang *handle* rapier selalu berada di bilah rapiernya.

Pemaparan selanjutnya adalah melihat ritme pada gerakan Katalina di tabel 2. Dalam *fighting game*, beberapa prinsip animasi yang penting adalah *anticipation*, *action*, dan *reaction*. Ketiga prinsip ini akan membuat *arc* dan *path of action* yang membangun proses pergerakan karakter. Dalam *fighting game*, pemain harus bereaksi secara cepat dan tepat sehingga gerakan *anticipation*, *action*, dan *reaction* dapat membantu pemain untuk merencanakan aksi mereka berikutnya (seperti kapan harus bertahan atau menyerang balik). Dalam pergerakan *anticipation*, *action*, dan *reaction* karakter, terdapat ritme yang membuat visual karakter tetap indah. Ritme adalah keindahan bagian-bagian tubuh yang saling mempengaruhi untuk membantu tubuh karakter tetap seimbang (Mattesi, 2006).

Tabel 2 memperlihatkan ritme gerakan Katalina berdasarkan teknik *road of rhythm*. Dalam setiap gerakan, terdapat keseimbangan tidak hanya dari anggota tubuh, namun juga senjata yang Katalina pegang. Pada tabel 2 kolom ritme, garis merah adalah ritme anggota tubuh Katalina, garis biru adalah senjata, dan garis ungu adalah keseimbangan antara kepala dengan tubuh. Keseimbangan ini dipertahankan dalam setiap rangkaian gerakan yang dilakukan Katalina, seperti rangkaian gerakan menyerang berikut ini:

Gambar 12 dan 13 memperlihatkan dua rangkaian gerakan menyerang Katalina. Pada gambar 12 dan 13, gerakan yang diberi kotak merah adalah rangkaian gerakan *anticipation* dan gerakan yang diberi kotak biru adalah rangkaian gerakan *action*. Dengan ritme yang baik, gerakan *anticipation* dan *action* Katalina dapat dibedakan dengan mudah oleh pemain sehingga mereka dapat bereaksi secara cepat untuk melakukan aksi berikutnya.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Perubahan gerak karakter dalam game Granblue Fantasy (2014) dan Granblue Fantasy: Versus terutama pada karakter Katalina dapat disimpulkan bahwa perubahan-perubahan yang dilakukan tetap mempertahankan gerakan yang ada pada Granblue Fantasy (2014) dan mengembangkan gerakan-gerakan tersebut sesuai dengan kebutuhan *fighting game*. Animasi karakter yang diperlihatkan pada Granblue Fantasy: Versus pun memiliki ritme yang baik sehingga setiap gerakan karakter mudah diidentifikasi oleh pemain. Hal-hal ini menjadikan Granblue Fantasy: Versus populer dan dapat bersanding dengan Granblue Fantasy (2014) dengan keunikan yang tidak ada pada Granblue Fantasy (2014).

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran mengenai animasi dalam game, terutama *fighting game*. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan topik ini lebih lanjut yang lebih mendalam dan komprehensif agar dapat dilakukan studi komparatif untuk membandingkan karakter lain ataupun game lain. Untuk analisis dan sumber data disarankan untuk menggunakan teknik sampling serta wawancara kepada pemain game agar mendapatkan jawaban yang lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Bancroft, T. (2006). *Creating Characters with Personality*.
- Cygames. (2015). *Granblue Fantasy Graphic Archive I*. Ichijinsha Co., Ltd. (p.8)
- Cygames. (2016). *Granblue Fantasy Graphic Archive II*. Ichijinsha Co., Ltd. (p.294)
- Famitsu. (2020). 【ソフト&ハード週間販売数】『グラブルVS』が8.6万本で初登場1位! スイッチ & Liteは3週ぶりに週販10万台を突破【2/3~2/9】. Famitsu.com. <https://www.famitsu.com/news/202002/12192515.html>
- Hong Jian, Y. (2020). *the Role of Animation in Video Games*. UNIVERSITI TUNKUL ADBULRAHMAN.
- Japan Online Game Association. (2016a). *Disclosure and operational guidelines in item sales that make use of randomly dropped items*.
- Kevurugames. (2020). *How to Animate a Fighting Game*. Kevurugames.Com. <https://kevurugames.com/blog/how-to-animate-a-fighting-game/>
- Lovece, F. (1983, June). The Honest-to-Goodness History of Home Video Games. *Video Review*. <https://www.scribd.com/document/146227082/The-Honest-to-Goodness-History-of-Home-Video-Games>
- Mattesi, M. D. (2006). *FORCE- Dynamic Life Drawing for Animators*. Elsevier.
- Moleman, C. (2009). *The Necessity Of Interactive Animation For Games*. Gamedeveloper.Com. <https://www.gamedeveloper.com/design/the-necessity-of-interactive-animation-for-games>
- Moore, D. M. (2020). *Granblue Fantasy Versus is a great first fighting game*. Theverge.Com. <https://www.theverge.com/2020/3/5/21165297/granblue-fantasy-versus-review-fighting-game-cygames-arc-system-works>
- Pluralsight. (2014). *From the 80s to Now: The Evolution of Animation in Video Games*. Pluralsight. <https://www.pluralsight.com/blog/film-games/80s-now-evolution-animation-video-games>
- Smith, J. E. (2016). *Foil Fencing The Techniques and Tactics of Modern Foil Fencing* (Vol. 4). Summersdale Publishers Ltd.
- Tsukamoto, H. (2014). *Super Manga Matrix*. Harper Design.