

## ABSTRAK

*Game* merupakan salah satu media hiburan yang paling banyak digemari pada saat ini. *Game* dapat dimainkan oleh siapa saja baik anak-anak maupun orang dewasa, tergantung dari jenis *game* yang dipilih. *Game* yang mempunyai *game world* yang baik akan mempengaruhi minat dari pemain untuk memainkan *game* tersebut.

Tugas Akhir ini berfokus pada pembuatan animasi *non-human character* pada *game Cookurubukan* meliputi animasi yang *2D look*. Animasi pada *game Cookurubukan* dibuat dengan menggunakan prinsip-prinsip animasi. Tugas Akhir ini dibuat dengan menggunakan metodologi Pra Produksi, Produksi dan *Post Produksi*.

Hasil akhir dari penelitian ini adalah animasi pada *game cookurubukan* berupa gambar *2D look*. Animasi nantinya akan digunakan dalam pembuatan *game Cookurubukan*. Pada saat ini penelitian ini sudah mencapai tahap perancangan.

Kata kunci: Animasi Non-Human Character, frame by frame. animasi berbentuk computer.

## ABSTRACT

Nowadays game is one of the most entertainment media who peoples like. Game can be playable by anyone whether kids either adult people, depending by the game genre is choosen. Game where has good game world will attract player interest to played that game.

This final projet focuses on the development of aesthetic element from Cookurubukan game include the 3D look environment design. The environment design on Cookurubukan game made using isometric projection principle. This final project development by using *Pre Production, Production and Post Production* methodology.

The end result of this research is 2D Look image environments objects on Cookurubukan game. The environments objects which to use on development Cookurubukan game. Untill now this research has already on design phase.

**Keyword:** Animation Non-Human Character, *frame by frame animation* berbentuk computer