



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

HASIL PENELITIAN

3.1. Gambaran Umum Obyek Penelitian

3.1.1 Gambaran Umum

Dalam penelitian ini penulis akan membahas mengenai tentang penganimasian di dalam *trailer game* Dream of Wonderland yang memiliki rentang animasi selama sekitar satu menit. Adapun, *game* Dream of Wonderland ini merupakan game 3 dimensi yang memiliki genre *RPG* atau *Role Playing Game* dengan unsur fantasi yang dimasukkan ke dalamnya. Dream of Wonderland sendiri mengambil inspirasi dari sebuah kisah Alice in Wonderland, dengan mengambil suatu konsep fantasi yang sama, dan beberapa tokoh karakter yang kemudian dituangkan ke dalam game Dream of Wonderland ini. Selain konsep fantasi dan penokohan yang menjadi inspirasi dalam game ini, beberapa cerita atau adegan yang ada dalam Alice in Wonderland juga menjadi referensi untuk membuat *trailer* animasi Dream of Wonderland, tentunya dengan beberapa modifikasi dengan penyesuaian agar sebuah cerita lama tersebut dapat ditransformasi ke dalam bentuk *game* dan *trailer game* itu sendiri.

Penganimasian dalam *trailer game* Dream of Wonderland ini menggunakan model karakter tiga dimensi, dan penganimasian dilakukan dengan menggunakan aplikasi 3D's Max 2011. Adapun dalam penganimasian Dream of Wonderland ini menggunakan prinsip-prinsip yang dalam dalam animasi. Prinsip

tersebut sebelumnya sudah dibahas oleh penulis di dalam bab sebelumnya. Dengan melihat *genre* dari *game* Dream of Wonderland ini mengangkat tema *Role Playing Game* atau *RPG*, maka dalam trailer ini gerakan yang ada akan berbasis pada gerakan seperti karakter berjalan, berlari, terluka, gerakan menyerang, dan lain sebagainya. *Trailer game* Dream of Wonderland ini menampilkan sebuah latar belakang dari permulaan *game* ini, sehingga sebelum pemain yang ingin memainkan *game* ini mereka dapat menyaksikan sebuah *trailer* dan memahami gambaran garis besar dari cerita dalam *game* Dream of Wonderland ini. *Trailer* ini sendiri akan diisi oleh empat karakter dalam *game* Dream of Wonderland, diantaranya adalah Alice sebagai tokoh utama, Rabbit, Red Queen, dan Thera dalam *game* Dream of Wonderland. Latar tempat dari *trailer* Dream of Wonderland ini terdapat di tiga tempat, yaitu di dunia nyata (*real world*) dimana dunia tempat asal dari Alice yang berlatarkan padang rumput dan terdapat rumah pohon. Kedua, yaitu ruangan putih (*white space*) dimana dunia ini merupakan dunia yang menghubungkan dunia nyata dengan dunia Wonderland melalui suatu portal, berlatar putih yang terdapat pintu menuju dunia Wonderland. Ketiga, yaitu dunia Wonderland, dimana dunia ini yang menjadi fokus utama dalam *game* ini.

3.1.2 *Storyline* Dream of Wonderland

Dalam pembuatan *storyline* dalam proyek *trailer* animasi Dream of Wonderland ini mengacu kepada tema yang diangkat dalam Dream of Wonderland itu sendiri, yaitu fantasi. Dengan demikian dalam alur cerita dalam trailer Dream of

Wonderland ini terselip beberapa adegan yang tidak terjadi pada dunia nyata.

Berikut ini adalah *storyline* dari Dream of Wonderland :

DREAM OF WONDERLAND

Seorang gadis muda bernama Alice sedang membaca buku Wonderland. Tiba-tiba ia tertidur ketika membaca buku tersebut. Kemudian Alice tersebut terjatuh ke dalam dunia Dream of Wonderland. Ketika ia tersadar, ia berada dalam suatu ruangan putih yang kosong. Kemudian terlihat seekor kelinci yang berlari menuju pintu keluar dari ruangan putih tersebut. Lalu Alice berjalan dengan kesakitan menuju kelinci tersebut, namun saat ia ingin menyentuh kelinci tersebut, kelinci itu bersinar dan kemudian berubah menjadi suatu senjata warrior, yang kemudian mengubah Alice menjadi seorang *warrior*. Gadis tersebut terlihat bingung dengan hal tersebut, kemudian ketika berjalan melalui pintu keluar memasuki dunia baru, yaitu dunia Wonderland. Gadis tersebut melihat seorang *magician*. Yang terlihat kelelahan setelah bertarung dan muncul dari balik asap sosok Red Queen, ternyata Red Queen-lah yang ia serang. Kemudian gadis tersebut dengan insting yang didapat dari senjata warrior dari kelinci tadi bersatu dalam pertarungan untuk mengalahkan Red Queen. Dengan bantuan serangan *magic* dari seorang *magician* ia kemudian menyerang Red Queen dengan kekuatan magic-nya, namun dapat ditangkis oleh Red Queen. Kemudian Alice menyerang Red Queen dengan pedangnya. Namun, Red Queen terlalu kuat sehingga ia dapat menangkis serangan gadis tersebut, dan mereka saling bertatapan. Lalu muncul logo Dream of Wonderland.

3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penganimasian *trailer* game Dream of Wonderland ini adalah metode observasi. Metode observasi itu sendiri merupakan pengamatan dan pencatatan sesuatu objek dengan sistematis fenomena yang diselidiki. Dalam arti yang luas observasi sebenarnya tidak hanya terbatas kepada pengamatan yang dilakukan baik secara langsung ataupun tidak langsung.

Dalam penerapannya di proyek *game* Dream of Wonderland ini penulis melakukan metode observasi dengan cara mengumpulkan data dan informasi mengenai hal yang sekiranya mendapat perhatian dalam proyek penganimasian *trailer* game Dream of Wonderland yang didapat melalui buku dan referensi film ataupun video pendek. Dengan melakukan hal tersebut penulis berarti melakukan metode observasi secara tidak langsung. Observasi tidak langsung melalui buku dan referensi film atau video tersebut membantu penulis sebagai acuan dan juga perbandingan untuk dituangkan ke dalam proyek *trailer* animasi Dream of Wonderland. Selain observasi tidak langsung tersebut, penulis juga melakukan observasi langsung dengan melakukan pengamatan terhadap *gesture* tubuh tertentu secara langsung yang dapat diaplikasikan kepada proyek *trailer* animasi.

Observasi yang dilakukan oleh penulis lebih melihat kepada prinsip-prinsip di dalam animasi, khususnya di dalam *motion* dan *timing* dalam penganimasian karakter utama. Dimana kedua hal tersebut merupakan hal penting dalam penganimasian, baik itu karakter, maupun objek-objek yang ada. Karena

seperti dikatakan Peter Ratner (2009) bahwa *motion* dan *timing* merupakan inti dari sebuah seni penganimasian.

Selain melihat dari prinsip-prinsip animasi yang didapat dalam buku 3-D Human Modeling and Animation. Metode observasi juga dilakukan dengan menggunakan referensi dari film animasi ataupun video pendek animasi. Dengan melakukan observasi seperti ini, maka akan didapat suatu referensi baru yang dapat diterapkan dalam penganimasian *trailer* Dream of Wonderland. Dimana dengan melihat karakter dalam film animasi dengan tema yang hampir sama dan mampu memberikan tambahan bahan gerakan atau pun *gesture* untuk gerakan karakter utama dalam proyek *trailer* animasi Dream of Wonderland. Seperti contohnya gerakan berjalan, berlari, menyerang, mimik wajah karakter, dan lain sebagainya.

Adapun yang akan menjadi fokus dalam penelitian ini adalah deskripsi karakter yang terdapat dalam *trailer game* Dream of Wonderland yang mencakup gerakan pada karakter utama dalam pembahasan ini adalah gerakan tokoh utama yang mengantuk ketika membaca buku, kedua gerakan tokoh utama yang berjalan dengan luka di tangan kanan, ketiga adalah gerakan tokoh utama ketika menyerang menggunakan pedang.

3.3. Hasil Penelitian

Dari observasi yang telah dilakukan terdapat dua hasil penelitian yang dapat disimpulkan oleh penulis, yang diperoleh dari hasil pengumpulan data atau referensi yang digunakan, yang pertama dimulai dengan pendeskripsian tokoh

utama dalam animasi *trailer game* Dream of Wonderland. Kemudian, yang kedua adalah pendeskripsian gerakan tokoh utama dalam animasi *trailer* Dream of Wonderland.

3.3.1. Deskripsi Tokoh Utama.

Deskripsi tokoh utama dalam proyek ini akan dibahas dengan menggunakan sudut pandang dari aspek fisiologis, sosiologis dan psikologis. Karakter dalam trailer ini berjumlah empat karakter, yang disesuaikan dengan jumlah karakter yang digunakan dalam trailer game Dream of Wonderland ini. Namun, karakter yang ada berperan sebagai tokoh utama, yaitu Alice, akan menjadi fokus dalam penganimasian dan pembahasan.



Gambar 3.1 Karakter Alice

Dilihat dari aspek fisiologi karakter Alice adalah seorang gadis kecil berusia 12 tahun dari Inggris. Ia berambut pirang panjang dan bermata biru. Ciri khas Alice adalah pita besar berwarna merah di rambutnya. Alice suka memakai

pakaian yang memudahkannya untuk bergerak. Di dalam desainnya, ia memakai baju kaos bergaris dengan dominasi jeans biru, *stocking* dan sepatu merah.

Kemudian dilihat dari aspek sosiologi Alice berasal dari keluarga yang cukup berada dan bahagia. Ia adalah seorang anak tunggal yang senang bermain sendiri di rumah pohonnya. Hobi Alice adalah membaca buku dongeng, hal ini juga dikarenakan ia tidak mempunyai banyak teman bermain.

Dari aspek psikologi, Alice adalah anak yang suka berkhayal, cerdas, dan suka bersikap lebih dewasa dari anak seumurannya. Ia juga merupakan anak yang pemberani yang kadang suka bertindak tanpa pikir panjang. Alice mempunyai rasa keadilan yang tinggi.

3.3.2. Deskripsi Gerakan Tokoh Utama dalam *Trailer Game*.

Dalam mendeskripsikan gerakan karakter dalam *trailer game* Dream of Wonderland ini dibatasi dengan pembahasan untuk karakter utama saja, yaitu karakter Alice. Hal ini dikarenakan dalam trailer ini cerita lebih berfokus kepada karakter dari Alice yang menjadi pusat dari cerita dalam trailer ini. Sehingga karakter yang lainnya hanya menjadi peran pendukung di dalam *game* ini meskipun terdapat gerakan-gerakan dan juga interaksi antara karakter utamanya dengan karakter pendukung.

Penganimasian pada karakter Alice dalam *trailer* ini akan difokuskan lagi lewat gerakan-gerakan yang ditampilkan dalam *trailer* ini. Karena itu sebelum melakukan penganimasian terhadap karakter, pertama dilakukan pembuatan

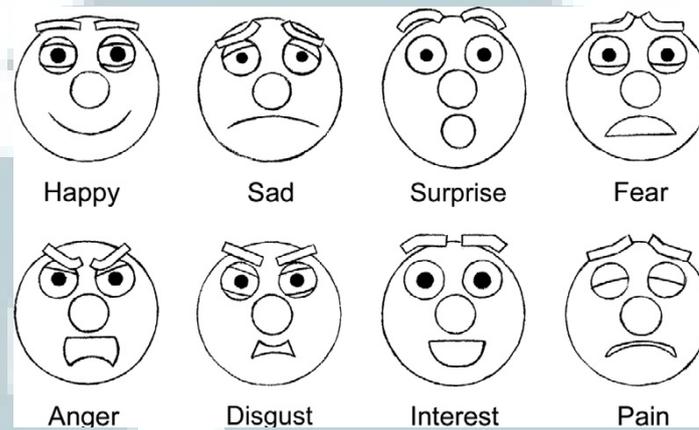
storyline yang kemudian diikuti dengan pembuatan *storyboard* dari alur cerita dalam trailer ini. Dalam suatu *storyboard* akan terlihat suatu gerakan-gerakan yang akan dihasilkan dalam trailer ini. Dengan mengambil tiga *scene* yang akan menjadi topik pembahasan utama mengenai gerakan animasi tokoh utama. Ketiga gerakan animasi yang akan dibahas antara lain gerakan karakter ketika mengantuk, berjalan kesakitan, dan karakter ketika menyerang. Dari ketiga gerakan yang dibahas tersebut, gerakan tersebut berdasarkan pada ekspresi wajah dan tubuh karakter, gerakan berjalan, dan gerakan berlari dan serangan.

3.3.2.1. Ekspresi Karakter.

Dalam menciptakan suatu animasi yang baik tidak hanya terpaku kepada suatu gerakan dalam suatu animasi. Tetapi terdapat hal penting lainnya yaitu ekspresi yang ditimbulkan oleh karakter. Ekspresi ini erat kaitannya dengan sebab-akibat, dimana suatu karakter akan menampilkan suatu ekspresi yang berbeda-beda sesuai dengan emosinya atau hal yang dilakukannya. Ekspresi karakter biasanya lebih dapat terlihat pada bagian wajah karakter yang diikuti dengan gerakan pada anggota tubuh lainnya untuk mendukung ekspresi karakter tersebut.

Suatu ekspresi wajah pada karakter merupakan hal yang dilakukan untuk menunjukkan emosi yang dialami oleh karakter dan mengkomunikasikannya kepada penonton. Ekspresi pada wajah terjadi disebabkan adanya kontraksi atau pelemasan pada otot-otot wajah. Ekspresi pada wajah ditimbulkan ketika seseorang mendengar sesuatu, melihat sesuatu, mencium sesuatu, mengecap sesuatu, merasakan sesuatu, atau juga memikirkan sesuatu hal. Dalam penampilan karakter

seringkali ekspresi wajah pada karakter berganti-ganti. Terdapat delapan ekspresi dasar dari wajah dari suatu karakter, diantaranya adalah senang, sedih, terkejut, takut, marah, jijik, tertarik, dan sakit.



Gambar 3.2 Facial Expression

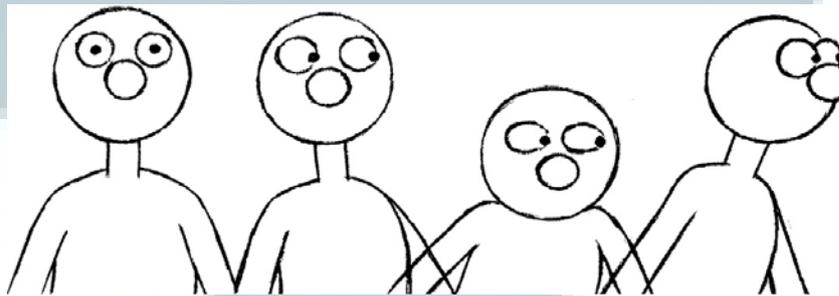
(Character Animation Fundamentals hal 330)

Suatu ekspresi dasar pada wajah pada karakter dapat dikombinasikan pada waktu yang bersamaan, seperti ekspresi senang dan terkejut. Semua ekspresi dasar pada wajah dapat divariasikan sesuai dengan intensitas emosi yang digambarkan. Dengan mengubah suatu gerakan pada wajah karakter dapat membuat kesan tersendiri pada karakter, misalnya dengan menurunkan ujung sisi pada bibir yang membuat karakter nampak murung, sedih, marah, atau pemarah. Hal tersebut juga dapat dilakukan dengan merubah suatu tatanan pada alis mata.

Bagian pada wajah lainnya yang dapat memengaruhi suatu ekspresi pada karakter adalah mata. Beberapa orang mengatakan bahwa mata merupakan jendela jiwa, dan suatu hal yang dapat membuat karakter hidup adalah melalui

matanya. Tatapan pada mata selalu terfokus pada suatu hal, hal inilah yang dapat digunakan kepada karakter dalam animasi dengan memberikan fokus mata mata si karakter.

Selain ekspresi pada wajah, gerakan suatu karakter juga dapat didukung dengan gerakan ekspresi pada bagian tubuh tertentu yang dapat mendukungnya. Misalnya seperti gerakan pada mata, dimana mata juga mengawali gerakan pada bagian anggota tubuh lainnya. Ketika karakter melihat sesuatu di luar, mata yang bergerak pertama kali, kemudian diikuti dengan kepala, kemudian bahu, lalu tubuh diputar melalui gerakan di pinggang.

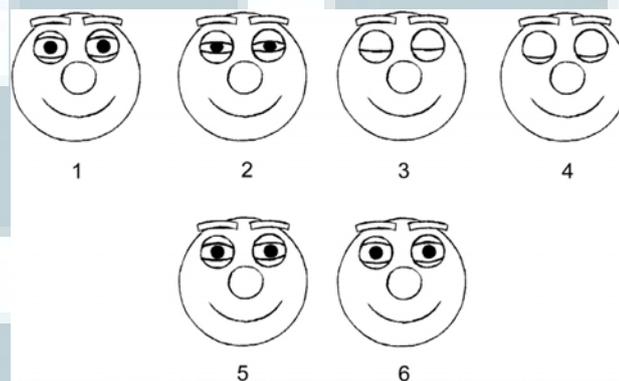


Gambar 3.3 Gerakan pada mata memengaruhi gerakan anggota tubuh lainnya

(Character Animation Fundamentals hal 332)

Gerakan kedipan pada mata juga dapat menimbulkan suatu kesan pada karakter. Suatu gerakan kedipan pada mata menegaskan bahwa karakter tampak hidup dan terlihat natural. Karena jika tidak adanya kedipan mata pada suatu karakter maka hal tersebut akan menyebabkan hal yang aneh pada karakter. Fungsi utama suatu kedipan pada mata adalah untuk membersihkan permukaan mata, dan juga untuk melindungi mata dari bahaya. Suatu kedipan mata juga dapat

menunjukkan suatu keadaan yang dialami oleh karakter, misalnya ketika karakter berada dalam ruangan yang terang maka mata lebih sering berkedip, ataupun ketika seseorang mengantuk gerakan berkedip biasanya lebih lambat dari pada gerakan normal.



Gambar 3.4 Keyframe Gerakan mengedip pada mata

(Character Animation Fundamentals hal 335)

Pembahasan yang digunakan dalam ekspresi pada karakter utama adalah ekspresi mengantuk. Pada ekspresi ini gerakan yang dapat mendukungnya adalah ekspresi pada wajah dimana biasanya ekspresi wajah orang yang mengantuk hingga tertidur bagian yang dapat dilihat adalah mata yang tertutup dan mulut yang sedikit terbuka. Kemudian terdapat bagian tubuh lainnya yang mendukung yaitu gerakan pada leher dan tulang pinggang yang biasanya membuat tubuh manusia ketika mengantuk condong ke depan.



Gambar 3.5 Ekspresi wajah ketika mengantuk

(<http://www.youtube.com/watch?v=3z2Xcj2pOOU>)

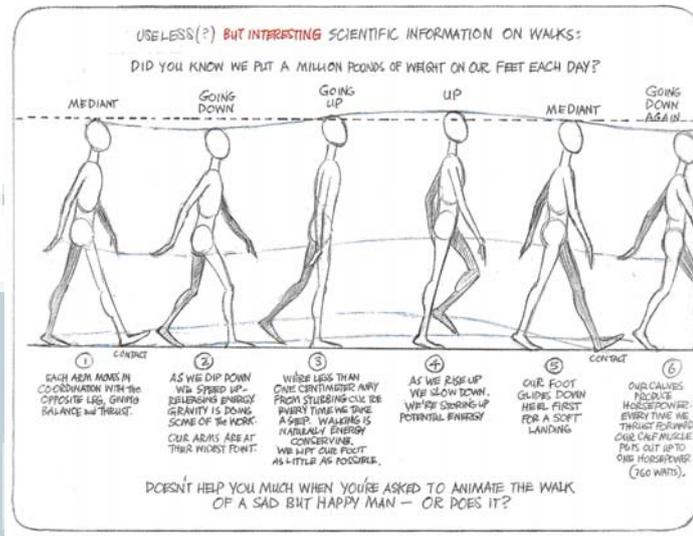


Gambar 3.6 Ekspresi gerakan tubuh ketika mengantuk

(<http://www.youtube.com/watch?v=R1dnSqniv7k>)

UMMN

3.3.2.2. Karakter Berjalan.

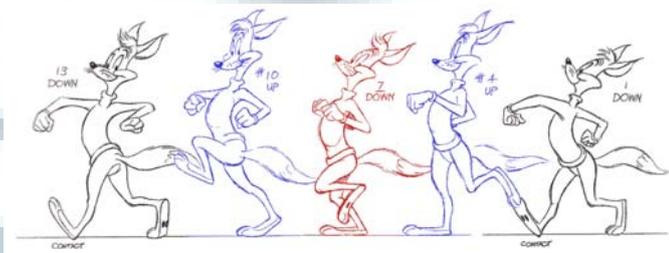


Gambar 3.7 Walk Cycle

(Animation Survival Kit hal 103)

Gerakan berjalan merupakan suatu gerakan dasar dalam suatu animasi. Gerakan ini seperti gerakan pengulangan dan merupakan gerakan yang alami. Ketika menganimasikan gerakan berjalan pada suatu karakter biasanya dipengaruhi oleh sifat, usia, berat ataupun keadaan dari si karakter. Hal tersebut memengaruhi gerakan ketika karakter berjalan, seperti contohnya karakter yang bertubuh besar dan tegak, terlihat kuat, maka gerak berjalannya nampak tegap, maskulin, dan kokoh. Berbeda dengan karakter yang kondisinya sedang lemah atau terluka, gerakan berjalannya akan nampak lemas, tertatih-tatih, dan rapuh. Selain aspek tersebut gerakan berjalan juga dapat dipengaruhi oleh *style* dari karakter, apakah karakter tersebut menganut *style* kartun, semi realis, atau bahkan realis. Karakter yang menganut gaya kartun biasanya dalam pergerakannya terdapat suatu

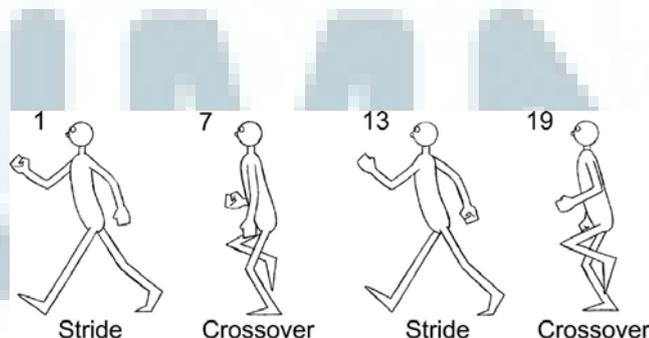
exaggeration dan *squash and stretch* yang lebih dibandingkan pada karakter dengan gaya semi realis dan realis.



Gambar 3.8 Walk cycle pada karakter kartun

(Animation Survival Kit hal 109)

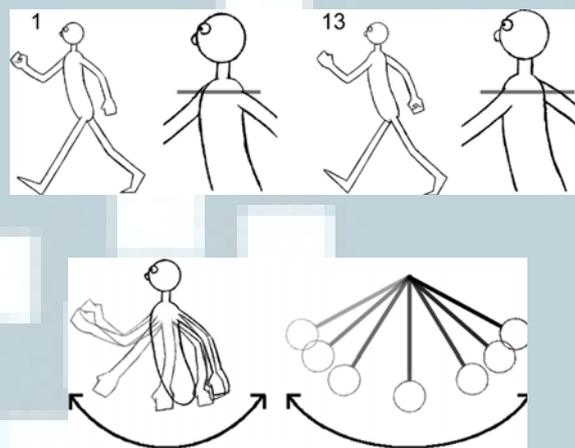
Dalam menganimasikan karakter dengan gerakan berjalan dari satu titik ke titik yang lain, kecepatan dalam suatu gerakan tersebut diambil dalam bentuk nilai. Dalam kecepatan dalam gerakan berjalan ini terdapat beberapa frame dalam mengambil suatu langkah. Dalam gerakan berjalan terdapat dua kunci gerakan yang konsisten, pertama merupakan *stride position*, dimana terdapat posisi kaki yang saling mendahului. Kedua merupakan *crossover position*, posisi ini dimana salah satu kaki terangkat dan kaki yang lain melangkahkan ke titik kaki sebelumnya.



Gambar 3.9 Stride Position dan Crossover Position

(Character Animation Fundamental 224)

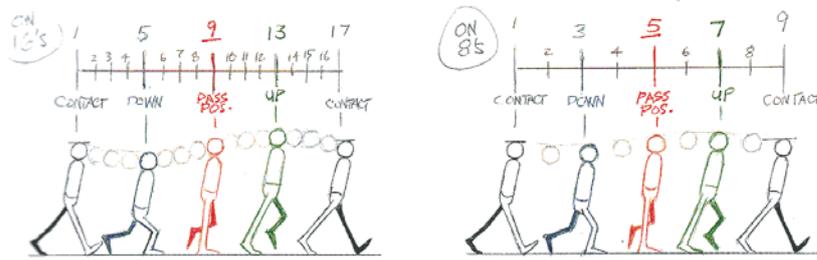
Dalam suatu gerakan berjalan bukan hanya kaki saja yang melakukan suatu gerakan, tetapi tepat beberapa anggota tubuh lain yang bergerak untuk menciptakan kesan natural. Bagian tersebut seperti bahu, lengan, dan gerakan naik dan turun tubuh ketika berjalan.



Gambar 3.10 Bagian tubuh yang ikut bergerak ketika berjalan

(Character Animation Fundamentals hal 230 & 232)

Suatu gerakan berjalan dalam animasi sangat ditentukan oleh penentuan *keyframe*. Yang dimana hal tersebut membentuk suatu tempo dalam pergerakan. Biasanya manusia normal dalam setengah detik menciptakan satu langkah atau dalam satu detik terdapat dua langkah (Animator Survival Kit, page 109). Untuk memudahkan pergerakan jalan animasi Richard Williams, dalam bukunya menjelaskan terdapat dua hal yang memudahkan dimana menggunakan 16 frame dan 8 *frame*. Jika dalam 16 *frame* terdapat 2/3 langkah tiap detik ini merupakan gerakan normal yang biasa digunakan dalam gerak jalan animasi pada umumnya, dan 8 *frame* menghasilkan 3 langkah tiap detik, yang biasa digunakan dalam animasi kartun.



Gambar 3.11 Walk timing

(Animation Survival Kit hal 109)

Sehingga dapat disimpulkan, kecepatan dalam setiap langkah gerakan ditentukan pada seberapa jauh rentang dari tiap-tiap frame tersebut. Richard Williams menyimpulkannya seperti hal berikut:

- a. 4 frame = lari yang sangat cepat (5 langkah per detik)
- b. 5 frame = berlari atau berjalan dengan sangat cepat (4 langkah per detik)
- c. 8 frame = lari pelan atau '*cartoon walk*' (3 langkah per detik)
- d. 12 frame = jalan cepat, seperti pebisnis yang sedang berjalan, '*natural walk*' (2 langkah per detik)
- e. 16 frame = berjalan-jalan, lebih tidak tergesa-gesa (2/3 langkah per detik)
- f. 20 frame = jalan orang yang tua atau orang yang lelah (hampir satu langkah per detik)
- g. 24 frame = langkah yang lambat (satu langkah per detik)
- h. 32 frame = jalan yang sangat lambat

Setelah mengenal gerakan berjalan normal dimana menggunakan 16 *frame* atau 2/3 langkah dalam satu detik. Lalu untuk mengaplikasikan gerakan karakter berjalan dengan keadaan karakter yang terluka. Gerakan berjalan normal dengan gerakan berjalan karakter yang terluka biasanya berbeda dalam timing, dimana pada gerakan berjalan seseorang yang terluka lebih lambat dibandingkan dengan orang normal, contohnya ketika seseorang yang kaki kirinya terluka, *timing* perpindahan langkah kaki sebelah kanan dengan kaki kiri berbeda bila kaki kanan misalkan memerlukan 16 *frame* untuk berpindah, tetapi kaki kiri membutuhkan 24 *frame* untuk berpindah satu langkah.



Gambar 3.12 Gerakan berjalan seseorang yang terluka pada kaki kiri

(<http://www.youtube.com/watch?v=Bwuj4UH1Et8>)

Selain *timing* yang berbeda, pada gerakan berjalan ketika seseorang terluka juga memengaruhi *motion* atau pergerakan dari orang tersebut. Ketika seseorang terluka pada bagian tangan kanannya maka tangan kiri orang tersebut

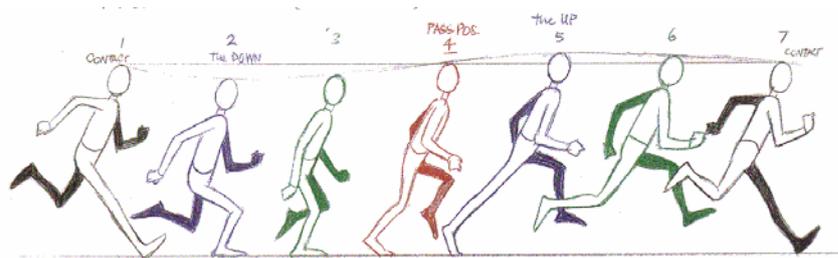
memegang tangan kanannya, dan pergerakan tangan kanan tersebut terbatas akibat luka yang dialaminya, sehingga biasanya gerakan tangan yang bagiannya terluka hanya dengan meluruskan tangannya saja.



Gambar 3.13 Gerakan motion berjalan seseorang yang terluka pada tangan kanan

3.3.2.3. Gerakan Karakter Berlari.

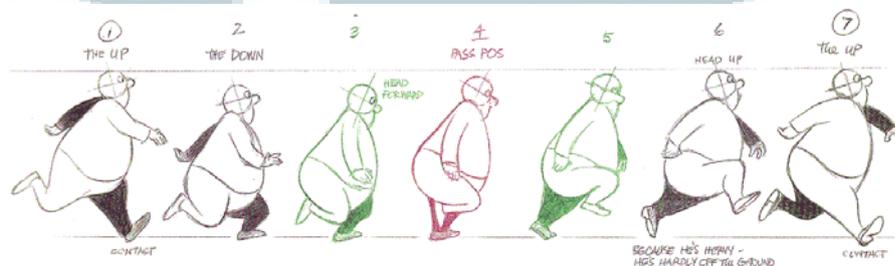
Gerakan berlari pada dasarnya hampir sama pada gerakan berjalan, sama dalam pengertian karakter berpindah dari titik ke titik yang lain. Namun, pada gerakan berlari perpindahan dari titik A ke titik B lebih cepat dibandingkan berjalan. Hal ini bukan dihasilkan dari seberapa cepat langkah dari karakter tersebut, tetapi dari seberapa jauh langkah dari karakter tersebut. Jika pada gerakan berjalan hanya satu kaki yang berada di atas tanah, dan satu kaki lainnya terangkat secara bergantian. Tetapi, pada gerakan berlari ada pada suatu titik dimana kedua kaki tidak menapak di tanah pada saat bersamaan.



Gambar 3.14 Run cycle

(Animation Survival Kit hal 177)

Dalam gerakan berlari tiap karakter juga dipengaruhi oleh sifat, usia, berat ataupun keadaan dari si karakter, hal tersebut hampir sama dengan dengan gerakan berjalan. Seperti contohnya, karakter dengan proporsi tubuh yang besar dan berat, akan menghasilkan langkah yang lebih pendek dan kecepatan yang lebih pelan dari pada karakter dengan tubuh tinggi dan proporsional.

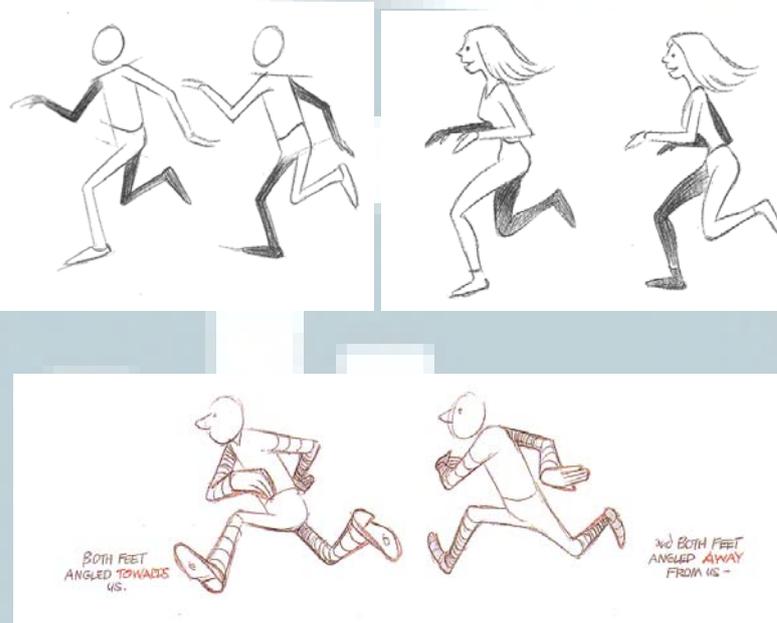


Gambar 3.15 Gerakan berlari karakter yang bertubuh besar

(Animation Survival Kit hal 188)

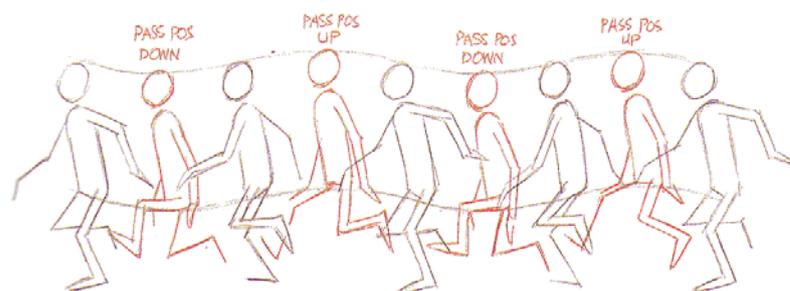
Sama seperti gerakan berjalan, pada gerakan karakter ketika berlari juga tidak hanya kaki pada karakter yang bergerak, namun juga terdapat bagian dari anggota tubuh yang ikut bergerak, seperti ayunan lengan dan gerakan naik turun

dari tubuh. Hal tersebut untuk memberikan gerakan yang alami pada gerakan ketika karakter sedang berlari.



Gambar 3.16 Gerakan tangan ketika berlari

(Animation Survival Kit hal 183&184)



Gambar 3.17 Line cycle dari gerakan berlari

(Animation Survival Kit hal 185)

Gerakan berlari juga dapat dikombinasikan dengan gerakan apa yang akan dilakukan setelah berlari, seperti ketika karakter berlari membawa sesuatu ditangannya seperti senjata atau alat yang dapat memvariasikan suatu gerakan berlari, dimana gerakan tangan yang membawa senjata biasanya berbeda dengan gerakan tangan ketika berlari tanpa membawa sebuah alat apapun.

3.3.2.4. Pola Serangan Karakter.

Dalam animasi *trailer* Dream of Wonderland yang mengangkat tema *Role Playing Game* dimana dalam *game* jenis ini terdapat suatu gerakan yang menyerang. Suatu gerakan menyerang biasanya dilakukan untuk mempertahankan diri atau untuk memberikan kerusakan atau luka kepada karakter yang lain. Gerakan ini dilakukan oleh setiap karakter dan setiap karakter memiliki pola serangan yang berbeda.

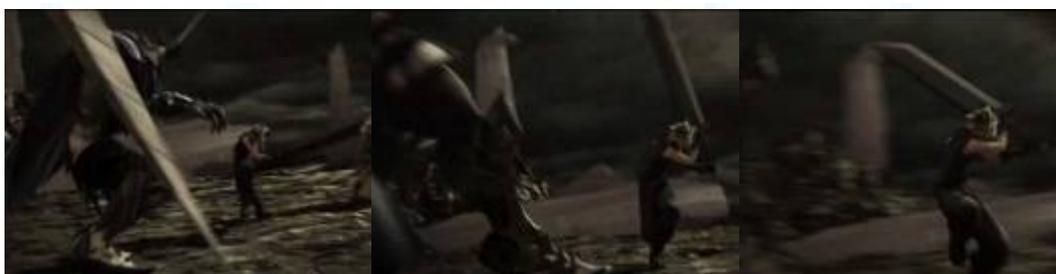
Dalam *game* fantasi biasanya setiap karakter dibekali dengan sebuah senjata sesuai dengan *job* yang ada. Seperti contohnya karakter dengan *job warrior* biasanya menggunakan serangan jarak pendek dengan menggunakan pedang, berbeda dengan karakter dengan *job magician* yang biasanya menggunakan serangan jarak jauh, atau menggunakan kemampuan *magic* mereka.



Gambar 3.18 Serangan dengan pedang dan menggunakan teknik magic

(<http://www.gametrailers.com/videos/4dlu61/dissidia--final-fantasy-e3-09--epic-battle-trailer>)

Dalam setiap melakukan suatu serangan biasanya dalam animasi terdapat adanya prinsip *anticipation*. Dimana karakter yang akan melakukan suatu serangan memulainya dengan gerakan yang berlawanan sebelum menyerang musuh di depannya. Gerakan dapat dipengaruhi dengan apa yang digunakan si karakter untuk menyerang, apakah dengan tangan kosong, atau dengan senjata seperti; pedang, busur panah, dan lain sebagainya, atau dengan serangan *magic*. Dengan menggunakan alat atau senjata, alur dari pola serangan dari karakter dapat berbeda, dimana hal tersebut dipengaruhi oleh massa dari senjata tersebut dan juga ukuran dari senjata tersebut.



Gambar 3.19 Gerakan serangan menggunakan pedang dalam trailer game Dissidia Final Fantasy

(<http://www.gametrailers.com/videos/4dlu61/dissidia--final-fantasy-e3-09--epic-battle-trailer>)



Gambar 3.20 Serangan menggunakan pedang two handed sword

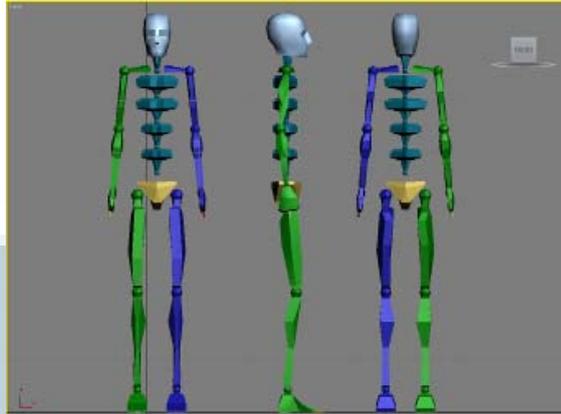
(<http://www.youtube.com/watch?v=w1gj5KZojFQ>)

Gerakan dalam suatu serangan seringkali dikombinasikan dengan gerakan gerakan berlari dan juga gerakan melompat. Hal tersebut bertujuan agar serangan tersebut memiliki variasi, seperti serangan menggunakan pedang dimana karakter dapat berlari sebelum menyerang kemudian dikombinasikan dengan gerakan melompat dan menghempaskan pedangnya dari atas. Tentu saja hal tersebut dapat berpengaruh kepada tingkat kekuatan serangan. Dimana pola serangan seperti ini memiliki tingkat kerusakan pada objek yang diserang lebih besar.

3.4. Percobaan Aplikasi Gerakan Animasi Karakter Utama dalam

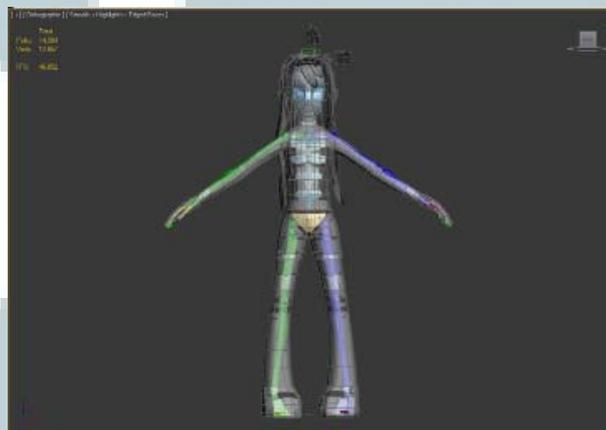
Trailer

Penganimasian karakter utama dalam trailer game Dream of Wonderland ini dengan menggunakan biped, dimana karakter dapat digerakkan dengan biped ini yang berfungsi sebagai tulang-tulang yang dapat menggerakkan anggota tubuh dari karakter.



Gambar 3.21 Struktur Biped

Sebelum karakter dapat digerakkan dengan biped, modelling karakter yang sudah selesai kemudian dilakukan skinning dimana proses ini merupakan penyatuan antara biped dengan karakter modelling, agar karakter tersebut dapat memiliki rangka atau tulang yang dapat menggerakannya.

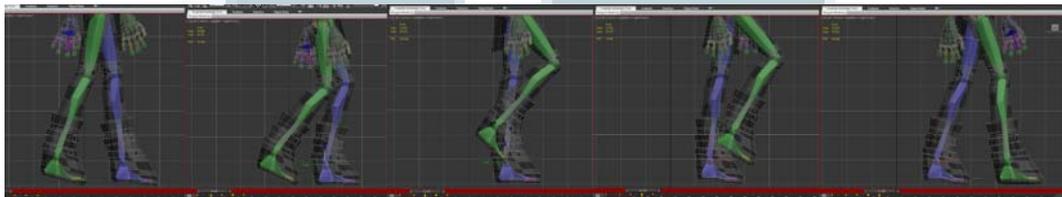


Gambar 3.22 Karakter Alice

3.4.1. Percobaan Gerakan Animasi Berjalan Normal pada Karakter Utama.

Penganimasian gerakan berjalan pada karakter Alice diaplikasikan teori dari Richard Williams pada 16 *frame* dimana dalam satu detik terdapat 2/3 langkah.

Dengan menggunakan *frame rate 24 frame per second*, hal ini dipakai karena sesuai standar animasi dalam video. Pergerakan dalam karakter difokuskan terlebih dahulu pada bagian kaki. Pada *keyframe 0* posisi kaki pada karakter akan tampak seperti gambar di bawah ini.



Gambar 3.23 Motion kaki pada gerakan berjalan normal

Pada *keyframe 0* posisi kaki karakter saling bersilang bagian kiri berada di depan dan bagian kanan berada di belakang, posisi ini disebut dengan *stride position*. Kemudian untuk melakukan langkah berikutnya posisi pada kaki kanan ditarik sedikit ke depan, dan kaki kiri menggunakan *set planted key* yaitu agar posisi kaki tidak berubah. Posisi ini merupakan posisi sebelum *crossover position*. Hingga pada *keyframe 4* akan tampak seperti ini.

Dari *keyframe 4* kemudian gerakan selanjutnya pada *keyframe 8* dimana pada frame ini posisi kaki membentuk *crossover position*, yaitu dimana kaki kanan naik dan kaki kiri tetap pada posisi sebelumnya, namun dalam *crossover position* kaki kiri tegak, tidak seperti pada *keyframe 4* dimana terdapat tekukan.

Setelah posisi *crossover* pada *frame 8* kemudian kaki kanan bergerak maju tetapi masih dalam posisi tertekuk dan kaki kiri tetap tegak dengan posisi tubuh

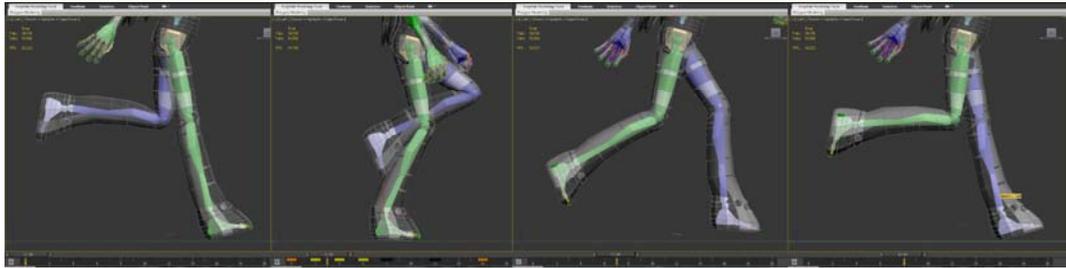
dari karakter dimajukan ke depan. Posisi ini pada *keyframe* 12, dimana pada posisi ini sebelum *stride position* kedua.

Kemudian *keyframe* dipindahkan pada *frame* 16 dimana pada pada posisi ini terjadi *stride position* untuk kedua kalinya. Kaki kanan kemudian turun dan menginjak dasar kemudian diberikan *set planted key* agar kaki tertancap di dasarnya dan sejajar dengan kaki kiri. Pada *keyframe* 16 ini berarti karakter sudah melakukan 1 langkah dalam berjalan.

3.4.2. Percobaan Gerakan Animasi Berlari pada Karakter Utama.

Pada penganimasian gerakan berlari pada karakter utama cara yang diaplikasikan 6 *frame* dimana dalam satu detik terdapat empat langkah dalam berlari sesuai dengan teori Richard William. Gerakan animasi berlari pada dasarnya hampir sama tekniknya dengan animasi berjalan, namun terdapat perbedaan, seperti jangkauan langkah kaki dalam berlari lebih jauh dari berjalan, posisi tubuh pada karakter saat berlari berbeda ketika berjalan, dan penempatan *keyframe* pada animasi berlari lebih berdekatan dari pada animasi berjalan.

Dimulai dari *keyframe* 0 dimana posisi kaki kiri berada di depan dengan posisi kaki yang tegak dan kaki kanan berada di belakang dan tertekuk. Pada posisi ini seperti *stride position* dalam berjalan.



Gambar 3.24 Motion kaki pada gerakan berlari normal

Selanjutnya pada *keyframe* 3 terjadi *crossover position*, dari sinilah terdapat perbedaan antara animasi berjalan dan berlari dimana pada animasi berjalan *crossover position* pertama kali terjadi pada *keyframe* 8.

Pada *keyframe* 6 terlihat bahwa dalam animasi berlari terdapat posisi dimana kedua kaki tidak menyentuh dasar atau dimana kaki seperti melompat kecil. Hal ini sering tidak disadari namun hal ini penting untuk menciptakan suatu gerakan berlari yang natural dalam animasi.

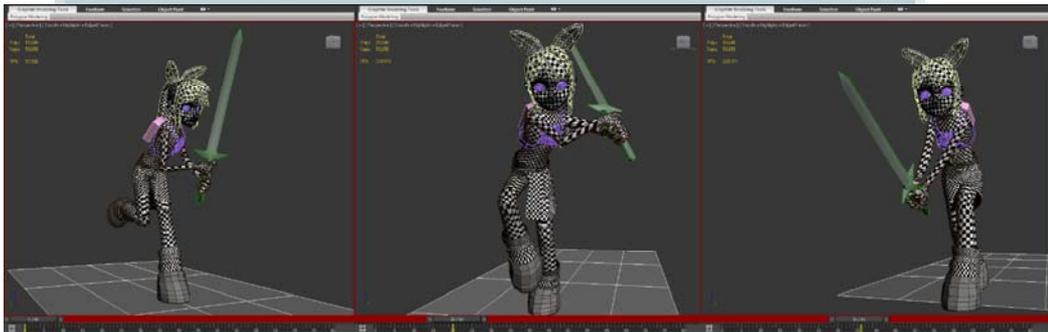
Pada *keyframe* 7 sudah terjadi *stride position* kembali, dimana berarti dalam delapan *frame* terjadi sekali langkah pada karakter utama ketika ia berlari berlari.

3.4.3. Percobaan Gerakan Animasi Berlari, Melompat, dan Menyerang pada Karakter Utama.

Penganimasian serangan tokoh utama menggunakan beberapa referensi video dari trailer game Dissidia Final Fantasy, yang diluncurkan pada tahun 2009. Disana terlihat pada detik 11 sampai 14, terdapat karakter yang menyerang menggunakan

kedua tangannya dengan berlari. Kemudian karakter tersebut menyerang lawannya dengan mengayunkan pedang dengan kedua tangannya.

Kemudian gerakan motion dari referensi video gerakan tersebut, diaplikasikan ke karakter Alice, dengan menggabungkan *timing* dari gerakan berlari, dengan menggunakan *timing 6 frame* untuk satu langkah. Kemudian pada *frame 18* terdapat gerakan antisipasi sebelum karakter melompat. Pada *frame 21* dan *frame 23* karakter melompat dengan mengayuhkan pedang. Sampai pada *frame 30* kaki lalu *contact* dengan dasar kembali dan gerakan tangan karakter yang menghunuskan pedangnya.



Gambar 3.25 Motion pada gerakan menyerang normal

Gerakan animasi ini masih belum dirasa pas karena langkah kaki yang terlalu cepat dengan menggunakan *6 frame* untuk satu langkah, kemudian belum tepatnya gerakan antisipasi melompat pada percobaan ini, dan juga gerakan mengayunkan pedang yang masih belum pas untuk digunakan dalam *trailer*.

3.4.4. Ekspresi pada Karakter Utama.

Ekspresi pada wajah karakter digerakkan dengan menggunakan morpher. Dimana dengan mengatur angka-angka pada *channel list* akan membentuk suatu ekspresi wajah. Dalam *trailer game* ini penggunaan ekspresi wajah sangat membantu, dimana dapat menunjukkan suatu tingkat emosi dari karakter utama. Terdapat empat ekspresi wajah yang dapat diekspresikan oleh karakter utama yaitu, mengantuk, tersenyum, kaget dan sedih.



Gambar 3.26 Ekspresi wajah mengantuk

UMMN