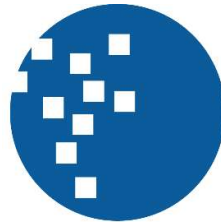


PEMBUATAN *CYCLE ANIMATION* PADA TOKOH *GAME*

LOKAPALA



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI

Jose Feliciano Wicaksono

0000026805

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

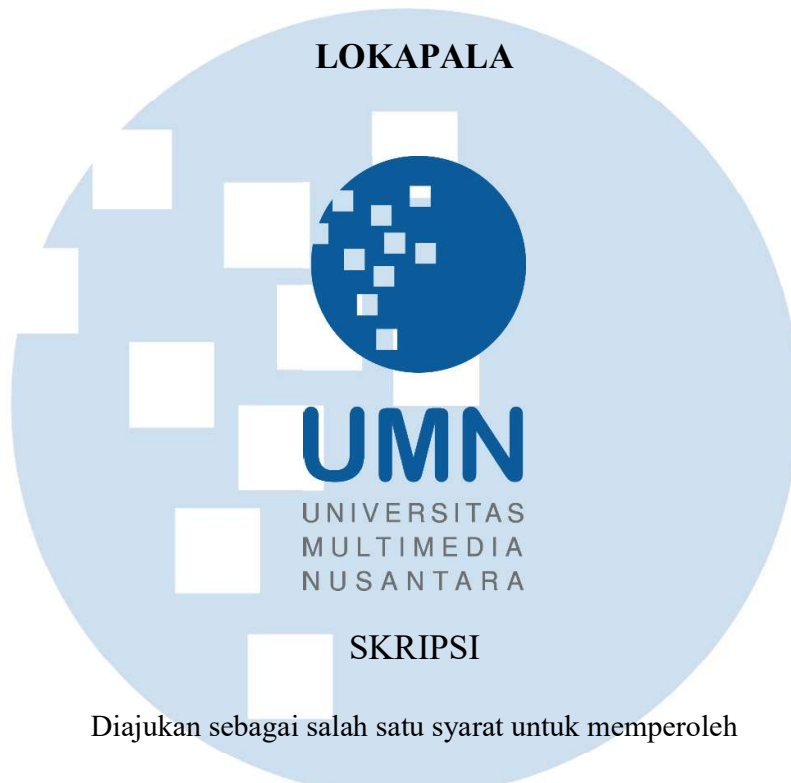
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2021

PEMBUATAN *CYCLE ANIMATION* PADA TOKOH *GAME*

LOKAPALA



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Jose Feliciano Wicaksono

0000026805

UMN

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2021

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Jose Feliciano Wicaksono

Nomor Induk Mahasiswa : 00000026805

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

PEMBUATAN CYCLE ANIMATION PADA TOKOH GAME LOKAPALA

Merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 24 November 2021.



(Jose Feliciano Wicaksono)

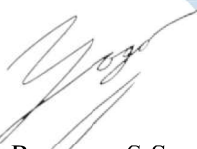
HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul
PEMBUATAN *CYCLE ANIMATION* PADA TOKOH *GAME* LOKAPALA


Oleh
Nama : Jose Feliciano Wicaksono
NIM : 00000026805
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan desain

Telah diujikan pada hari Senin, 06 Desember 2021.
Pukul 11.00 s/d 11.45 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Matheus Prayogo, S.Sn., M.Ds.
0318049102

Pembimbing


Christine M. Lukmanto, S.Sn., M.Anim.
0311089001

Ketua Program Studi Film

Penguji


Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn.
031273

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
0328097503

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Jose Feliciano Wicaksono

NIM : 00000026805

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan desain

Jenis Karya : *Tesis/Skripsi/Laporan Magang (*coret salah satu)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

PEMBUATAN *CYCLE ANIMATION* PADA TOKOH *GAME* LOKAPALA

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 24 November 2021.

Yang menyatakan,



(Jose Feliciano Wicaksono)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan Skripsi ini dengan judul: “PEMBUATAN *CYCLE ANIMATION* PADA TOKOH *GAME* LOKAPALA” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Jurusan Film Pada Seni dan desain Universitas Multimedia Nusantara. Penulis menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Christine Mersiana L., S.Sn., M.Anim, sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Ericho Lunrang dan Mario Sigit, sebagai Pembimbing divisi animasi.
6. Orang Tua, penulis yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama pembuatan skripsi ini.

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 24 November 2021.



(Jose Feliciano Wicaksono)

PEMBUATAN *CYCLE ANIMATION* PADA TOKOH *GAME*

LOKAPALA

Jose Feliciano Wicaksono

ABSTRAK

Selama pembuatan animasi *game* Lokapala, setiap gerakan tokoh ditentukan oleh animator. Dalam menghasilkan animasi yang menarik, diperlukan adanya gerakan pada tokoh yang harus terlihat hidup. Salah satunya dari gerakan pose yang kuat sebagai acuan untuk menentukan gerakan-gerakan selanjutnya pada tokoh. Selain itu, perlu menambahkan adanya prinsip animasi karena untuk membantu gerakan yang kaku menjadi lebih menarik dan realistis. Dalam pembuatan Karya tulis ini, penulis akan membahas tentang pembuatan *cycle animation* pada gerakan *idle* dan juga *attack*. Secara keseluruhan, sumber informasi yang penulis gunakan berupa jurnal, buku dan observasi melalui referensi gambar maupun video. Hasil dari karya tulis yang dibuat mengenai beberapa prinsip animasi, pose tubuh dan gerakan muay thai. Semua diterapkan dari ilmu yang diperoleh selama latihan dan tugas yang diberikan dan penulis dapat membuat gerakan animasi untuk *game*.

Kata kunci: prinsip animasi, pose, *cycle animation*, *game* Lokapala

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

MAKING CYCLE ANIMATION ON CHARACTER GAME

LOKAPALA

Jose Feliciano Wicaksono

ABSTRACT

During the creation of the Lokapala game animation, each character movement is determined by the animator. In producing an interesting animation, it is necessary to have movement in the character that must look alive. One of them is from a strong pose movement as a reference to determine the next movement in the character. In addition, it is necessary to add the principle of animation because to help stiff movements become more attractive and realistic. In making this paper, the author will discuss about making cycle animations on idle and attack movements. Overall, the sources of information that the author uses are journals, books, and observations through image and video references. The results of written work about several principles of animation, body poses and muay thai movement. All are applied from the knowledge gained during the exercises and assignments given and the author can make motion animation for games.

Keywords: *principle of animation, pose, cycle animation, game Lokapala*

UMN

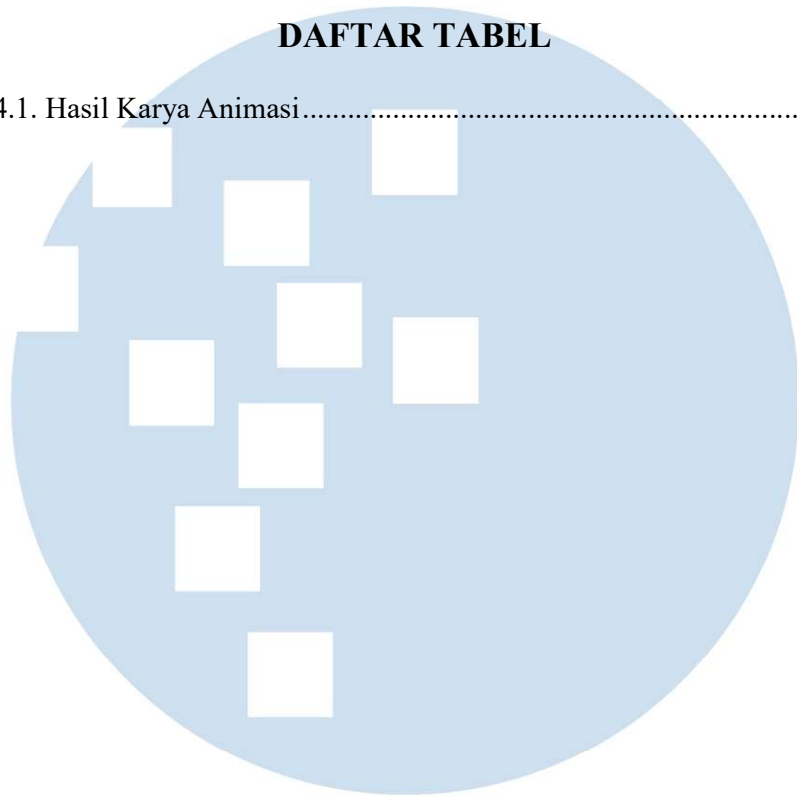
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT (English).....</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
1. LATAR BELAKANG.....	1
2. STUDI LITERATUR.....	3
Landasan Teori Penciptaan.....	3
2.1. Animasi 3D	3
2.2. <i>Cycle Animation</i>	3
2.3. Prinsip Animasi.....	4
2.4. <i>Game MOBA</i>	5
2.5. Muay thai	5
2.6. Gerakan Animasi <i>Game</i>	5
3. METODE PENCIPTAAN.....	6
Deskripsi Karya	6
Konsep Karya	6
Tahapan Kerja.....	6
4. HASIL KARYA.....	10
5. ANALISIS.....	12
5.1. Analisis Gerakan <i>Idle</i>	12
5.2. Analisis Gerakan <i>Attack</i>	13
6. KESIMPULAN.....	18
7. DAFTAR PUSTAKA	20

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Hasil Karya Animasi..... 10



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

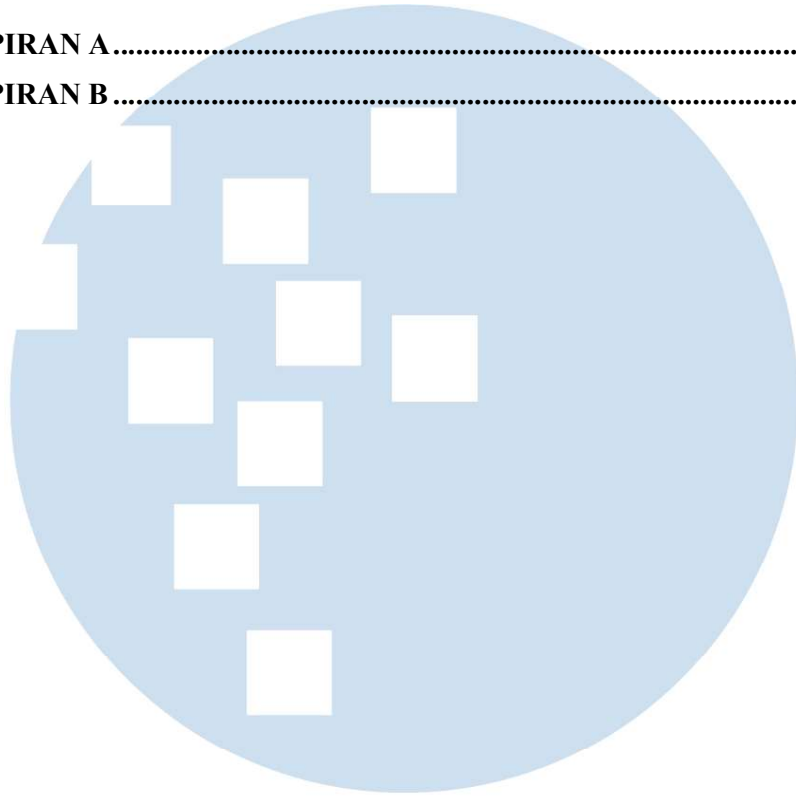
Gambar 3.1. Muay thai <i>by Kimsiang on DevianArt</i>	7
Gambar 3.2 Muay thai <i>Boxing</i>	7
Gambar 3.3 Goku ssj Kamehameha.....	8
Gambar 3.4 <i>Blocking Idle</i>	8
Gambar 3.5 <i>Blocking Attack</i>	8
Gambar 5.1 <i>Keypose Idle</i>	12
Gambar 5.2 <i>Blocking Idle</i>	13
Gambar 5.3 <i>Frame 0, Pose Awal</i>	14
Gambar 5.4 <i>Frame 2, Anticipation</i>	14
Gambar 5.5 <i>Frame 5, Anticipation - charge power</i>	15
Gambar 5.6 <i>Frame 7 - 12, Strike</i>	16
Gambar 5.7 <i>Frame 20, Follow through</i>	17

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A.....	21
LAMPIRAN B.....	25



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA