

1. LATAR BELAKANG

Animasi berasal dari kata “*to animate*” yang memiliki arti menghidupkan dan menggerakkan. Salah satu contohnya seperti sebuah benda yang diam, diberikan kesan hidup sehingga benda tersebut dapat digerakkan perlahan-lahan melalui perubahan yang diciptakan. Adapun animasi juga merupakan proses dalam menciptakan suatu gerakan atau efek perubahan pada bentuk yang terjadi. Animasi adalah teknik dalam menampilkan gambar berurutan yang mampu menciptakan adanya ilustrasi gerak dari tampilan tersebut (Salmon et al., 2017).

Game merupakan sebuah konteks pada kegiatan bermain dimana secara keseluruhan hanya berpura-pura, tetapi semua terlihat seperti nyata. Tujuan pemainnya untuk memperoleh sebuah *score* tertinggi pada aturan permainan yang dibuat (Satria, 2018, p. 98). Adapun penerapan *cycle animation* yang menjadi salah satu gerakan dalam membuat animasi yang berulang-ulang. Salah satu yang paling umum seperti *idle* yang dimana tokoh bernapas dengan *pose* yang sama di awal dan akhir. Adapun gerakan ini juga diperlukan kurva yang rapih dengan kecocokan antara awal dan akhir supaya dapat menghasilkan *cycle animation* (Cooper, 2019, p. 57).

Lokapala merupakan game yang berasal dari Indonesia dan dikembangkan oleh Anantarupa studio. Pembuatan animasi tokoh lokapala ini menggunakan teknik penganimasian dalam bentuk 3D seperti menggunakan model 3D yang sudah ada dan juga asset senjata yang akan digunakan untuk animasi. Adapun penerapan prinsip-prinsip animasi yang akan digunakan dalam membuat animasi tokoh lokapala. Beberapa prinsip animasinya seperti *squash and stretch*, *anticipation*, *straight to head & pose to pose*, *follow throught*, *slow in and slow out*, *arcs*, *secondary action*, dan *exaggeration*. Terutama dengan menggunakan gerakan *cycle animation* yang sesuai supaya dapat menghasilkan teknik berulang-ulang seperti *games* pada umumnya.

Pada latar belakang yang telah dibuat, maka rumusan masalah yang akan dijelaskan penulis yaitu: Bagaimana pembuatan *cycle animation* pada tokoh *game* Lokapala?

Sedangkan untuk batasan masalah yang ingin penulis bahas adalah proses pembuatan animasi *idle* dan *attack* pada tokoh Kanta yang ahli dalam muay thai. Adapun teori *cycle animation* yang akan digunakan dalam membuat gerakan tokoh pada *game* umumnya. Terakhir, untuk memperlihatkan gerakan keseluruhan tubuh yang difokuskan pada metode *pose to pose idle* dan *attack* dengan beberapa gerakan untuk bagian pose *attack* seperti *anticipation*, *power charge*, *strike*, *follow through* dan menambahkan adanya *exaggeration*, *slow in* dan *slow out* di dalamnya.

Tujuan penulis dalam membuat skripsi ini untuk menunjukkan cara membuat *cycle animation* dengan beberapa teknik animasi. Manfaat yang penulis dapatkan pada penulisan skripsi ini, seperti menambahkan pengalaman penulis dalam memahami teknik-teknik untuk menghasilkan *cycle animation* yang baik dan benar. Adapun untuk orang lain sebagai bahan untuk referensi *game* dalam membuat *cycle animation*. Sedangkan untuk Universitas, diharapkan dapat menjadi bahan referensi sebagai acuan untuk mahasiswa dan mahasiswi yang akan membahas tentang pembuatan *cycle animation*.

