

2. STUDI LITERATUR

Penulis dalam melengkapi skripsi, diperlukan adanya pemaparan teori dan referensi literatur yang secara keseluruhan terkait dan digunakan sebagai landasan penciptaan karya

Landasan Teori Penciptaan

Beberapa Teori yang digunakan penulis sebagai acuan dalam menjelaskan karya penulis seperti :

2.1. Animasi 3D

Menurut Aditya, animasi 3D merupakan sebuah animasi yang pada wujud 3D tidak sama dengan wujud yang kita rasakan di dunia nyata. Melainkan pada sebuah objek yang tidak dapat di rasakan ataupun di sentuh fisiknya karena hanya bisa dilihat wujud 3D pada layar kaca 2D. Kedua dimensi ini memiliki kedalaman seperti Animasi 2D memiliki sifat yang datar (*flat*). Adapun animasi 3D sebagai sebuah gambar yang memiliki kedalaman (*volume*) pada bentuk (Waeo et al., 2016).

2.2. Cycle Animation

Menurut Jonathan Cooper (2019), *cycle animation* merupakan gerakan yang dapat dimainkan secara berulang-ulang tanpa adanya batasan waktu. *Cycle animation* menjadi paling umum digunakan dalam setiap *game* karena awal mulai pose sampai kecepatan akhir yang dapat cocok untuk membuat perulangan. *Cycle video game* yang baik dapat dibuat dengan membuat kecocokan *pose* pertama dan terakhir (Cooper, 2019, p. 57). Secara garis besar terdapat 2 gerakan pada animasi yaitu, gerak animasi yang *cartoony* dan *realistic*. Semua gerakan animasi memiliki keunikan dan visual yang menarik dan ditonjolkan melalui *style* gerakan animasi. Pada *style* animasi yang realistik, lebih berfokus pada gerakan yang mirip pada manusia umumnya. Secara keseluruhan, semua gerakan *realistic* yang diciptakan akan mirip dengan dunia nyata (Stevani & Santoso, 2019, p. 260).

2.3. Prinsip Animasi

Menurut Jonathan Cooper (2019), tentang Frank Thomas dan Ollie Johnston, terdapat beberapa prinsip dasar animasi:

Squash and stretch, teknik ini mirip seperti bola mantul, di mana pada saat karakter melompat secara vertical dengan menggunakan unsur kekuatan tubuh, akan terjadi peregangan (*stretch*). Adapun saat di mana benda bergerak dapat terlihat perubahan bentuk yang terjadi seperti gepeng (*squash*) (Cooper, 2019, p. 28). *Anticipation*, teknik ini mengarah kepada antisipasi tokoh dalam melakukan suatu tindakan seperti persiapan menyerang musuh. Antisipasi dalam tindakannya diberikan waktu yang cukup lama karena diawali dengan pendahuluan yang biasanya secara keseluruhan berlawanan dengan gerakan awal. (Cooper, 2019, p. 30). *Follow Through and Overlapping action*, teknik ini kebalikan dari antisipasi dimana menggambarkan gerakan setelah menyelesaikan *action*. Salah satunya seperti tokoh yang memberikan pukulan kepada lawan, kemudian bagian tubuh akan terus bergerak dengan kecepatan berbeda (Cooper, 2019, p. 32).

Straight ahead & pose to pose, kedua teknik ini memiliki perbedaan dalam pengerjaan setiap *frame*. Teknik *Straight ahead* dimulai dari *frame* pertama sampai *frame* akhir dari gerakan yang ingin dihasilkan. Sedangkan *pose to pose* lebih mengarah pada pembuatan pose yang kuat (*key poses*) dan Setelah selesai, dilanjutkan dengan membuat beberapa gerakan (Cooper, 2019, p. 31).

Slow in and slow out, prinsip ini menjelaskan dimana terdapat gerakan yang akan mengalami percepatan dan juga perlambatan. Seringkali terjadi karena adanya beban objek atau tokoh yang bertubuh besar atau kecil tergantung konsep yang ingin dibuat (Cooper, 2019, p. 33). *Arcs*, prinsip ini secara keseluruhan mengikuti gerakan tokoh seperti pada saat menggerakkan kaki untuk berjalan. Sebagian besar semua benda atau tokoh yang bergerak memiliki lintasan yang melengkung (Cooper, 2019, p. 35).

Secondary action terjadi pada penambahan beberapa detail ekstra setelah gerakan pertama dilakukan. Tujuan prinsip ini supaya gerakan yang akan muncul

dapat terlihat lebih berkesan dan hidup (Cooper, 2019, p. 36). *Exaggeration*, prinsip *Exaggeration* ini digunakan pada gerakan yang ingin membesar-besarkan. Salah satunya seperti gerakan yang sudah dibuat dapat melebih-lebihkan tampilan dan tekanan pose tokohnya (Cooper, 2019, p. 39).

2.4. Game MOBA

Game Multiplayer online battle arena atau disebut sebagai MOBA adalah salah satu *subgenre* yang terdapat pada permainan *game* strategi. Adapun pengertian lainnya sebagai jenis permainan dalam segi strategi yang dimainkan berkelompok dan terbagi menjadi 2 *team* yang berbeda dengan tujuan untuk menghancurkan markas pemain. *Game* ini berbasis *multiplayer online* yang dapat dimainkan oleh seluruh kalangan baik dari anak-anak sampai dewasa (Pratama et al., 2019, p. 79).

2.5. Muay thai

Muay thai atau disebut tinju thai adalah gerakan seni beladiri dimana berasal dari kerajaan Thailand dan telah turun menurun dari tinju kuno. Gerakan muay thai menggunakan keseluruhan setiap tubuh dimana pinggul memutar untuk melancarkan serangan seperti pukulan, tendangan, lutut, dan siku lengan. Pada garis besarnya, teknik muay thai memiliki berbagai macam seperti siku lengan (*tee sok*), pukulan (*chook*), tendangan (*tai*), dorongan kaki (*tee*) dan terakhir lutut (*tee kao*) (Rahman & Nuzuli, 2019, p. 63).

2.6. Gerakan Animasi Game

Menurut Jonathan Cooper (2019), terdapat gerakan animasi yang biasanya berada di *games* seperti gerakan *idle*, *run*, dan *attack animation*. *Idle animation* merupakan gerakan pernapasan pada tokoh sesuai dengan kepribadian dan tahapan awal *cycle* untuk membuat gerakan lainnya seperti *Run* dan *Attack*. Adapun *run animation* sebagai gerakan pertama setelah *idle* yang biasanya pada saat berlari dan gerakan ini juga sebagai *cycle* utama dalam mendukung tokoh *idle*. Sedangkan *Attack animation* sebagai dasar permainan pertempuran dengan gerakan menyerang musuh yang menyebabkan lawan terhempas atau jatuh (Cooper, 2019).