

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Pembuatan *cycle animation* pada tokoh game Lokapala dengan salah satu tokoh yang akan digunakan dalam animasi adalah Kanta. Beberapa animasi yang dibuat terbagi menjadi 2 yaitu *idle* dan *attack*. Waktu yang ditentukan dalam pengerjaan 2 minggu untuk menyelesaikan beserta revisi. Selain itu, durasi animasi tergantung pada gerakan yang dibuat.

Konsep Karya

Konsep karya yang akan penulis buat terbagi menjadi beberapa bagian yaitu Konsep Penciptaan, Konsep Bentuk dan Konsep Penyajian Karya. Pada konsep Penciptaan, penulis menciptakan animasi gerakan *idle* dan *attack* untuk *video Game*. Pada konsep bentuk, animasi 3d dengan *visual* yang *realist* mirip seperti pada gerakan manusia umumnya dengan menggunakan teknik muay thai. Adapun penerapan prinsip animasi seperti membuat *keypose* yang kuat dengan *anticipation*, *strike* dan *follow through*. Untuk *treatmentnya* seperti: *Idle*, tokoh Kanta mengangkat satu kaki dengan posisi siap untuk menyerang sekaligus bertahan. *Attack*, tokoh Kanta menyerang musuhnya dengan menggunakan siku tangan kiri.

Tahapan Kerja

1. Pra produksi:

a. Ide

Pada penentuan ide, penulis melakukan *briefing* bersama pembimbing dalam melakukan ujian berikutnya setelah melakukan 800 jam kerja. Salah satu tokoh yang digunakan yaitu Kanta, sebelum menjelaskan lebih lanjut, Kanta adalah seorang *fighter* yang sangat menguasai seni beladiri dari muay thai dan *kick boxing*. Gerakan yang telah ditentukan oleh pembimbing antara lain *idle* dan *Attack*.

Penulis mencari beberapa referensi gerakan muay thai sebagai acuan untuk membuat animasi Kanta. Pada bagian untuk membuat pose beladiri

yang menarik, referensi yang penulis dapatkan sebagai tahap dalam memulai animasi berupa:



Gambar 3.1. Muay thai by Kimsiang on DevianArt

(Sumber: Kimsiang. Diakses melalui <https://id.pinterest.com>)

Referensi pertama ini digunakan sebagai bagian utama penulis untuk membuat *idle*. Mulai dari postur tubuh sampai bagian kaki yang mengangkat sedikit.



Gambar 3.2. Muay thai thai Boxing

(Sumber: <https://id.pinterest.com>)

Referensi kedua ini penulis gunakan sebagai acuan muay thai karena bagian tangan yang terlihat kokoh untuk menghadapi lawan.



Gambar 3.3. Goku ssj kamehameha

(Sumber: Capitaine Weskear. Diakses melalui <https://id.pinterest.com>)

Referensi ketiga ini digunakan sebagai *pose attack* bagian *power charge*. Penulis membuat gerakan *attack* dengan membutuhkan adanya tenaga pose untuk *power charge*. Secara keseluruhan penulis melihat bagian kaki, tangan dan tubuh sebagai acuan untuk membuat pose tersebut.

Referensi keempat untuk *pose attack* bagian *strike*, terdapat pada video muay thai. Penulis mendapatkan referensi dari salah satu video yang membahas tentang gerakan muay thai. Durasi videonya sekitar 10.07 menit dengan judul “*all elbow strike and how to block*”. Referensi ini didapatkan pada menit 2:08 dengan gerakan serangan siku kiri sebagai acuan untuk membuat serangan tokoh Kanta.

2. Produksi:

Selama melakukan proses produksi, penulis menganimasikan beberapa gerakan seperti *idle* dan *attack*. Semua diawali dengan membuat animasi *idle* karena sebagai bagian utama untuk membuat tokoh Kanta bernafas. Pada pembuatan animasi idle dimulai dengan menentukan *keypose* sebagai kunci untuk pose awal dalam keseluruhan animasi. Kemudian dilanjutkan dengan membuat *blocking* animasi supaya dapat mengetahui *timing* dan penempatan pose yang dibuat.



Gambar 3.4. *Blocking idle*

Setelah menyelesaikan *blocking* animasi, penulis mengatur gerakan keseluruhan tubuh supaya dapat bergerak tidak berbarengan. Salah satunya pada saat bernafas, tidak mungkin dapat bergerak bersamaan dengan tangan

dan kaki. Terakhir, penulis melakukan *polishing* dengan melihat bagian *garph* editor untuk mengatur *curve idle* dan membuat bagian pose utama *frame* awal sama dengan *frame* akhir supaya pada saat *cycle animation* dijalankan, tidak terjadi gerakan patah-patah.

Setelah menganimasikan gerakan *idle*, penulis melanjutkan pembuatan animasi *attack*. Pose awal *idle* digunakan kembali sebagai pose akhir untuk animasi *attack* sehingga gerakan menyerang akan kembali ke pose *idle*. Kemudian penulis mulai membuat 5 pose seperti gerakan menuju *anticipation*, *anticipation*, *power charge*, *strike* dan *follow through*.



Gambar 3.5. *Blocking attack*

Kemudian dibuatkan waktu gerakan dan mengatur cara untuk mengembalikan ke pose *idle*. Pada saat *polishing*, penulis mengatur *timing* gerakan kecil seperti tangan, kaki, tubuh. Kemudian masuk pada tahap pengaturan *garph editor* untuk membuat bagian *follow through* yang semakin terlihat.

3. Pascaproduksi:

Setelah menyelesaikan pembuatan animasi tokoh Kanta, penulis memasuki tahapan *in-game*. Hasil animasi dari setiap *cycle animation* yang dikerjakan, mulai dimasukkan kedalam tahapan gabungan. Semua jenis gerakan digabung menjadi satu supaya menghasilkan gerakan yang berkelanjutan.