

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

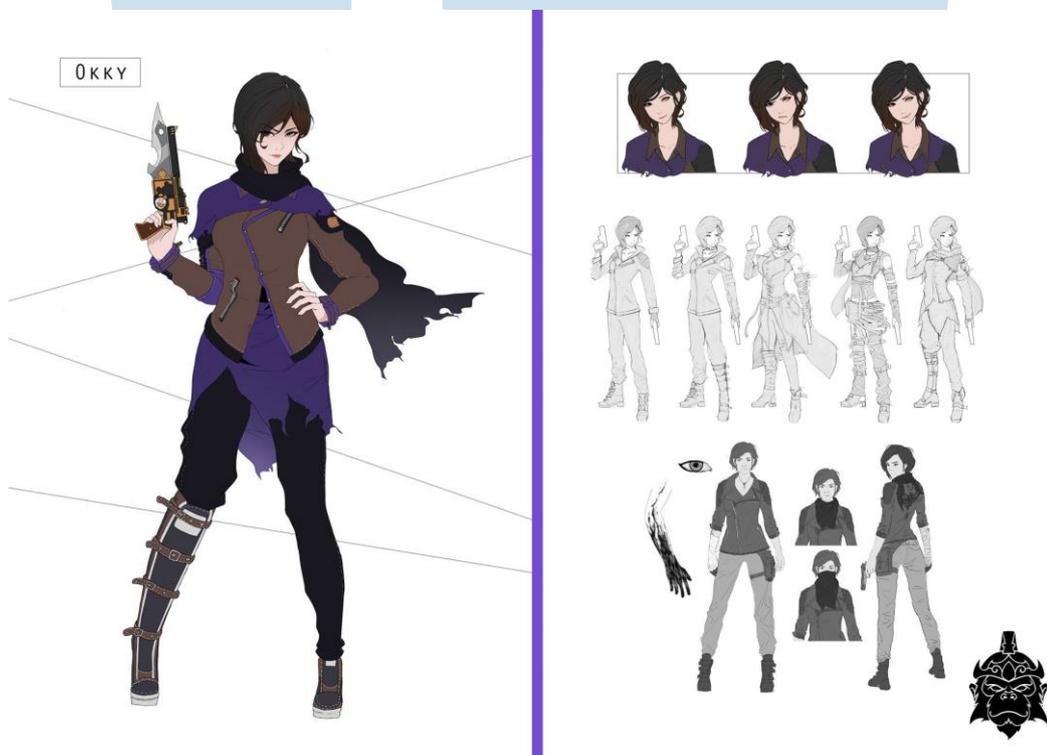
Project Darma merupakan sebuah *game* besutan Anoman Studio di tahun 2019 dan 2020. *Project Darma* di tahun 2019 ke 2020 memiliki beberapa perubahan seperti latar belakang cerita, konsep dan *gameplay* oleh *supervisor*, *art director* dan *publisher*. *Project Darma* yang sekarang lebih mengusung tema budaya Indonesia dan mengambil latar waktu di 1800-an dalam konsepnya. Mutan yang akan ada didalam *game* juga berdasar dari mahluk-mahluk mitologi atau fantasi Indonesia. *Project Darma* sendiri memiliki *genre role-playing games*, *action*, *open world*, dan *fighting (combat)*. Mengusung konsep 3D *Project Darma* menggunakan *game engine Unity* dalam pembuatannya.

Karakter utama dari *game* ini yaitu Okky, seorang pemburu mutan memiliki tujuan utama untuk mencari ayahnya yang hilang di tengah dunia yang telah hancur (*post-apocalypse*) oleh mutan. Dunia yang penuh dengan mutan inilah yang harus dilalui oleh Okky, namun Okky dalam misinya tidak sendiri. Okky ditemani oleh mutan yang berdampingan dengan dirinya yaitu Andras. Pemain sendiri akan memainkan Okky sebagai karakter utama dan menjelajahi dunia sembari mengalahkan mutan yang ada dengan bela diri, senjata yang ia bawa, hingga memanfaatkan *environment* yang ada. Petualangan inilah yang akan menjadi garis besar cerita dari *game Project Darma*.

Penulis sebagai 3D *Animator* dalam *Project Darma* menghasilkan sebuah *combo attack* yang memiliki 7 bentuk gerakan. Animasi yang dikerjakan penulis meliputi gerakan serangan beruntun yang menggunakan seluruh tubuhnya sebagai senjata. Gerakan tersebut terdiri atas gerakan pukulan, tendangan dan hantaman. Animasi dalam *game Project Darma* dikerjakan menggunakan *software Autodesk Maya* dalam 24 fps yang akan di *export* dalam bentuk *.fbx* ke dalam *Unity*.

Konsep Karya

Penulis dalam mengerjakan animasi *combo attack* ini memiliki tujuan untuk menggambarkan gerakan animasi serangan yang terlihat kuat dan menggunakan seluruh badan. Penulis juga menjadikan beberapa teknik bela diri, khususnya taekwondo menjadi referensi gerakan. Selain bela diri, penulis juga mengambil referensi gerakan karakter petarung wanita dari beberapa *game* seperti *Nier Automata* dan *Bayonetta*. Animasi yang dibuat akan digunakan dalam karakter *game* “Okky”. Okky yang dikendalikan oleh pemain akan menghasilkan *combo attack* sebanyak 7 serangan.



Gambar 3.1 Desain Awal Karakter Okky

(Sumber: Anoman Studio)

Tahapan Kerja

Project Darma merupakan salah satu *game* yang digarap oleh Anoman Studio di tahun 2020. Penulis sendiri sebagai *3D Animator* memiliki peran untuk menyelesaikan sebuah animasi *combo attack* yang akan digunakan si karakter

utama. Tahap pengerjaannya sendiri akan dijabarkan dalam bagian pra produksi dan produksi.

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan

Okky, seorang wanita yang kuat dan bisa mengalahkan musuh bahkan dengan tangan kosong harus memiliki karakteristik yang kuat. Namun dengan tokoh utama wanita, penulis harus lebih lagi menunjukkan karakteristik yang kuat. Sebagai kesimpulan animasi serangan yang ingin dicapai berbentuk sebuah pola serangan yang kuat meskipun tokoh utama dalam *game* adalah wanita.

b. Observasi

Penulis diberikan tugas untuk melakukan brainstorming dari konsep *storyboard* animasi gerakan *Project Darma* yang lama untuk membuat sebuah gerakan animasi baru yang sesuai dengan konsep. Penulis mencari referensi video dari gerakan-gerakan bela diri seperti pencak silat, taekwondo, dan muay-thai. Penulis juga mencari referensi *game* yang kurang lebih ber-*genre* sama seperti, *Blade & Soul*, *Devil May Cry*, *Absolver*, *Yakuza*, dan *Sifu*. Penulis juga mencari referensi *game* yang memiliki tokoh utama wanita yaitu *Nier Automata* dan *Bayonetta*.



Gambar 3.2 *Storyboard* gerakan awal Okky

(Sumber: Anoman Studio)

c. Studi Pustaka

Penulis menggunakan 12 prinsip animasi sebagai teori utama dalam pembuatan karya. 12 prinsip animasi yang ditulis oleh Ollie Johnston dan Frank Thomas pada tahun 1981 melalui buku "*The Illusion of Life: Disney Animation*" merupakan dasar dari pembuatan animasi yang menjadikan teori utama dari pembuatan karya. Adapun teori pendukung seperti animasi secara general, *video games* dari buku "*Educational Game Design Fundamentals: A Journey to Creating Intrinsically Motivating Learning Experiences*", dan Fighting Games, Martial Arts Games, Combos dari buku "*Fighting Games, Martial Arts and Gamic Orientalism*" dan "*Game Anim: Video Game Animation Explained*" yang memang diperlukan karena sedikit banyak termasuk dalam karya.

d. Eksperimen Bentuk dan Teknis

Alur pembuatan gerakan animasi *combo attack* pada awalnya tidak menggunakan *storyboard* sebagai acuan. Namun penulis merasakan pengerjaan animasi yang kurang efisien untuk gerakan selanjutnya ketika melakukan animasi didalam *software Autodesk Maya*. Penulis selanjutnya pun membuat *storyboard* berupa panduan urutan gerakan serangan yang memiliki tiga opsi di serangan keempat untuk dikembangkan selanjutnya, beriringan dengan dibuatnya animasi.

Rigging karakter yang penulis pakai juga sempat mengalami pergantian. Pergantian ini karena *rigging* karakter yang penulis gunakan haruslah sesuai dan bisa dipakai oleh *game engine*. *Rigging* karakter yang tidak sesuai bisa menyebabkan animasi yang tidak sesuai dan karakter berpindah ke tempat yang tidak diinginkan.

e. Eksplorasi Bentuk dan Teknis

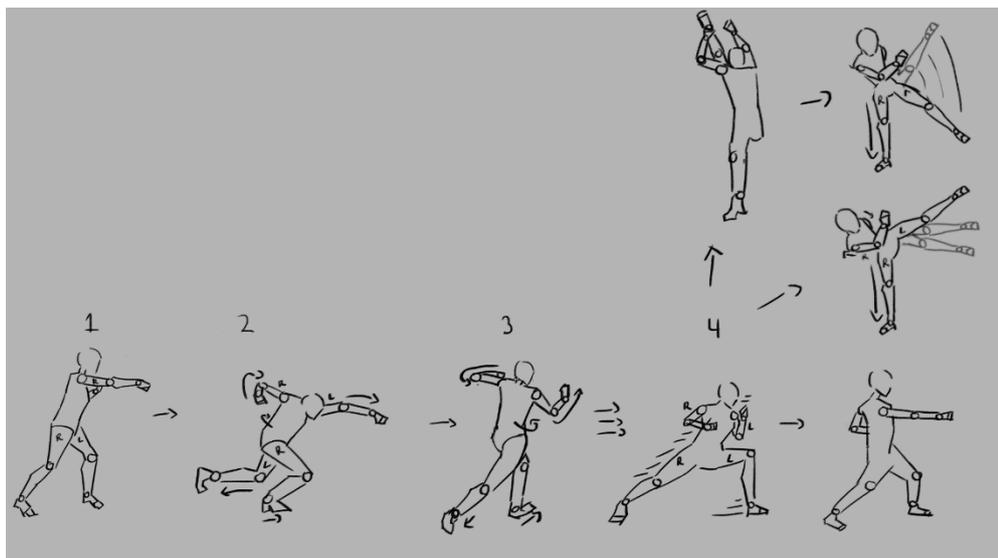
Storyboard yang telah ditambahkan sebagai panduan animasi cukup membuat pembuatan animasi lebih efisien. *Storyboard* yang menjadi acuan tidak menjadi mutlak harus diikuti, namun menjadi dasar dan pada akhirnya penulis juga menambahkan gerakan serangan diluar *storyboard*

ditengah pengerjaan. Animasi *combo attack* dikerjakan dalam satu rangkaian panjang terlebih dahulu. Setelah animasi tersebut selesai barulah penulis membagi animasi tersebut per gerakan serangan.

2. Produksi:

Dalam projek ini penulis berperan sebagai 3D *Animator* di *game Project Darma*. Penulis sebagai 3D *Animator* bertanggung jawab dalam pembuatan animasi dalam gerakan pertarungan (*combo attack*). Proses pengerjaan animasi pertarungan ini sendiri dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu, mencari referensi, pembuatan *storyboard*, pembuatan *pose to pose*, lalu proses *animating*. Tahapan-tahapan yang dilakukan juga tidak menutup kemungkinan untuk adanya revisi disetiap pengerjaannya untuk mendapatkan hasil yang sesuai menurut adegan yang dibutuhkan.

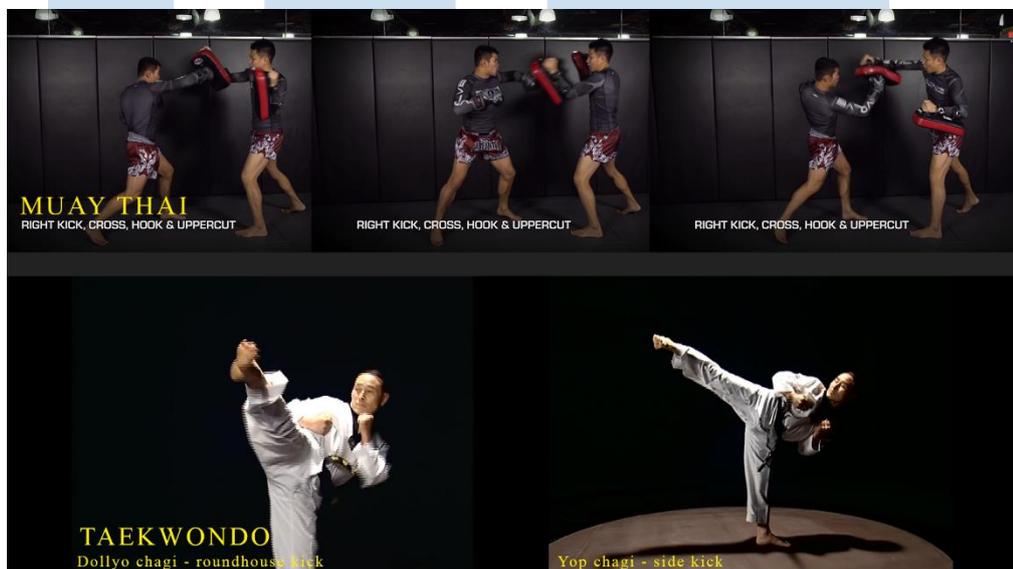
Pengerjaan dimulai dengan mencari referensi gerakan dari referensi *game* dan video yang bersangkutan dan dibutuhkan untuk konsep gerakan. Penulis mencari beberapa referensi video bela diri. Penulis juga mencari beberapa gerakan serangan dari beberapa *game*. Setelah referensi yang didapat dirasa cukup, penulis melanjutkan pekerjaan ke bagian *storyboard*.



Gambar 3.3 Storyboard Gerakan *Combo Attack*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dalam pembuatan *storyboard* diatas ada beberapa gerakan bela diri yang dipakai dan dimodifikasi mengikuti pembuatan *storyboard*. Gerakan serangan pertama sampai terinspirasi dari gerakan pencak silat dan muay thai. Gerakan yang diambil dari pencak silat bernama pukulan lurus dan pukulan depan, sedangkan gerakan yang diambil dari muaythai bernama *cross*, *hook*, & *uppercut*. Serangan ke empat dan lima yaitu serangan tendangan terinspirasi dari gerakan taekwondo yang bernama gerakan *dolly chagi round house kick* & *yeop chagi* atau *side kick*.



Gambar 3.4 Referensi Gerakan Bela Diri Muaythai & Taekwondo

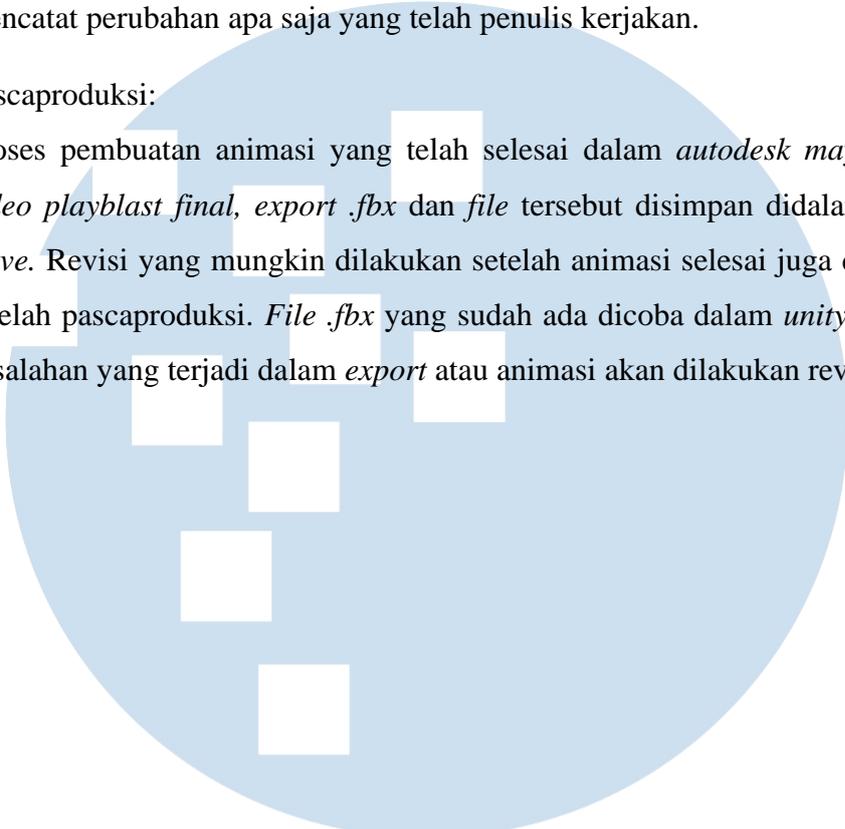
(Sumber: Youtube.com)

Storyboard yang dibuat memuat beberapa pose gerakan yang berkesinambungan. Kemudian setelah adanya *storyboard* yang dikira telah cukup, penulis membuat *pose-to-pose* gerakan karakter menggunakan *software autodesk maya 2019*. Setelah timing dan pose dari *pose-to-pose* dirasa cukup, penulis melakukan pengerjaan tahap akhir yaitu *animating*. Pada tahap *animating* penulis cukup memperhatikan timing, antisipasi gerakan, hingga gerakan akhir di setiap serangan. Setelah animasi sebanyak 7 *combo attack* selesai, penulis memotong animasi tersebut per gerakan serangan dan memberikan gerakan akhir. Gerakan akhir di setiap serangan harus kembali ke posisi *idle* supaya ketika karakter tidak melanjutkan serangan, gerakan karakter

tidak terpotong. *Playblast* video gerakan animasi juga selalu dibuat untuk mencatat perubahan apa saja yang telah penulis kerjakan.

3. Pascaproduksi:

Proses pembuatan animasi yang telah selesai dalam *autodesk maya* dibuat *video playblast final*, *export .fbx* dan *file* tersebut disimpan didalam *google drive*. Revisi yang mungkin dilakukan setelah animasi selesai juga dilakukan setelah pascaproduksi. *File .fbx* yang sudah ada dicoba dalam *unity*, jika ada kesalahan yang terjadi dalam *export* atau animasi akan dilakukan revisi.

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features a stylized 'U' shape with several white rectangular blocks of varying sizes arranged vertically inside it.

UMMN

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