Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pengertian Animasi

Animasi berasal dari bahasa Inggris yaitu kata benda "*animation*" dengan kata kerja "*animate*" yang menurut John M. Echols dan Hassan Shadily dalam Kamus Inggris Indonesia artinya yang hidup, bernyawa, menghidupkan, dan menjiwai. "*animate*" sendiri menurut Oxford Learner's Pocket Dictionary berarti memberikan kehidupan dan energi kepada sesuatu. Asal kata "*animation*" sendiri menurut Merriam-Webster Encyclopedia Britannica dalam situsnya (http://www.merriam-webster.com) berasal dari bahasa Latin "*animatus*", bentuk kata kerja lampau dari "*animare*" yang berarti memberikan kehidupan kepada; dari "*animus*" yang artinya roh atau jiwa. Juga berasal dari bahasa Yunani "*anemos*" yang berarti angin dan "*anima*" yang berarti nafas yang identik dengan hidup, hingga animasi secara sederhana adalah memberi hidup pada sesuatu yang tidak hidup sebelumnya. Secara garis besar, animasi diartikan sebagai proses menghidupkan, seperti menurut Ibiz Fernandes dalam bukunya Macromedia Flash Animation & Cartooning: A Creative Guide (2002), animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan.

Menurut World Book Encyclopedia, animasi diartikan sebagai teknik film di mana pembuat filmnya menciptakan ilusi gerak, bukan merekam dengan

Penganimasian Film Kubil..., Hugo Paramananda, FSD UMN, 2013

kamera seperti *live-action*. Dalam pembuatan film animasi, pembuat film yang disebut dengan animator tersebut memotret atau mengambil gambar urutan gambar atau objek secara satu per satu. Setiap satu gambar berarti satu *frame* dalam film. Posisi dari karakter atau adegan berubah sedikit-sedikit dari *frame* ke *frame*. Ketika film itu ditayangkan menggunakan proyektor, maka subyeknya yang berupa gambar tadi menjadi terlihat bergerak.

Animasi paling populer digunakan untuk membuat film-film kartun. Pembuat-pembuat iklan juga bisa menggunakan teknik animasi untuk mengiklankan produk-produk mereka di televisi. Produser-produser film bisa menggunakan beberapa jenis animasi untuk membantu menjelaskan ide-ide yang kompleks atau ide-ide yang tidak bisa direalisasikan menggunakan *live-action*. Animasi juga bisa dikombinasikan dengan *live-action* dalam film.

Richard Taylor dalam bukunya Encyclopedia of Animation Techniques (1996) menjelaskan animasi sebagai penciptaan sebuah ilusi gerak dengan cara menyatukan urutan-urutan gambar. Animasi bukan membuat sebuah gambar bergerak, tapi esensinya, menggambar sebuah gerakan. Norman McLaren, dalam bukunya On the Creative Process, menyatakan bahwa bagaimana sesuatu bergerak lebih penting daripada apa gerakannya.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.2. Sejarah Singkat Animasi

Menurut Richard Williams dalam bukunya *The Animator's Survival Kit* (2002), lebih dari 35.000 tahun yang lalu manusia melukis hewan-hewan di dinding-dinding gua, kadang mereka menggambarkan empat pasang kaki untuk menunjukkan gerakan. Pada tahun 1600 SM Firaun Mesir Ramses II membangun kuil yang memiliki 110 pilar untuk Dewi Isis. Setiap pilar memiliki lukisan figur sang dewi dengan posisi yang selalu berubah. Sehingga bagi penunggang kuda yang melewatinya – Dewi Isis terlihat bergerak. Peradaban Yunani kuno kadang menghias kendi atau pot dengan figur yang sedang melakukan gerakan secara berurutan. Jika kendi atau pot itu diputar, maka figur-figur tadi menimbulkan sebuah gambar bergerak. Usaha pertama untuk memproyeksikan gambar ke dinding dibuat tahun 1640 oleh Athanasius Kircher dengan alat yang dibuatnya "*Magic Lantern*". Kircher menarik setiap gambar pada lembaran-lembaran terpisah dari kaca dengan benang dari atas. Gambar di tiap-tiap kaca berbeda-beda dan membentuk suatu gerakan. Meskipun fotografi telah ditemukan pada awal tahun 1830-an, sebagian besar perangkat-perangkat baru yang dibuat untuk menciptakan ilusi gerak, menggunakan media gambar, bukan foto.

Bill Davis (2006) mengatakan, setelah Kircher kemudian muncul Claude Milliet de Chales yang bekerja menggunakan lensa, mata, dan optik secara umum. Dia mengembangkan sistem dua-lensa untuk rancangan *magic-lantern* milik Kircher. Perangkat yang ia kembangkan memungkinkan untuk memproyeksikan gambar yang lebih fokus untuk jarak yang lebih jauh. Claude Milliet juga menemukan bahwa mata manusia benar-benar merasakan warna dan cahaya, tidak

Penganimasian Film Kubil..., Hugo Paramananda, FSD UMN, 2013

hanya objek dan gerakan. Ilmuwan dan guru bernama William Molyneux di tahun 1690-an menyempurnakan *magic-lantern* dengan cara mengembangkan lensa dengan fokus yang bisa diatur. Hal tersebut merupakan penemuan pertama dari proyektor-proyektor sekarang.

Perangkat pertama yang memproduksi animasi dalam rangkaian gambar 2D adalah *thaumatrope*. Perangkat ini adalah sebuah piringan berdiameter sekitar 1,25-1,5 inci dengan gambar seekor burung di satu sisi dan sebuah sangkar burung kosong di sisi yang lain. Piringan tadi diikat oleh dua benang di sisi kiri dan kanan yang sudah dipelintir, sehingga ketika lilitan benang yang dipelintir tadi dilepas, maka piringan tadi berputar cepat dan menghasilkan satu gambar yang terlihat oleh mata, yaitu gambar burung dalam sangkarnya.

Perangkat-perangkat kemudian bermunculan seperti '*The Wheel of Life*' atau dikenal dengan *zoetrope*. Perangkat ini muncul pertama kali di Amerika Serikat pada tahun 1867 dan dijual sebagai mainan. Sebuah bidang kertas panjang dengan gambar yang berurutan sepanjang bidang tersebut. Bidang tadi dimasukan ke dalam silinder dengan banyak celah di sisi silinder itu. Putar silinder, lihat ke dalam dari celah-celah di sisi silinder dan gambar-gambar yang ada di dalamnya menghasilkan sebuah gerakan (Richard Williams, 2002). Selain *zoetrope*, ada pula *praxinoscope* buatan seorang Perancis Emile Reynaud di tahun 1877. Tahun sebelumnya, tepatnya 1868, muncul cara sederhana membuat ilusi gerak yang sangat dikenal luas yang disebut *Flipper book*. Perangkat sederhana ini berupa tumpukan kertas berisi susunan gambar yang berurutan. Pegang salah satu ujung tumpukannya seperti memegang buku, kemudian bukalah salah satu ujung

Penganimasian Film Kubil..., Hugo Paramananda, FSD UMN, 2013

tumpukan yang lain dengan jari seperti membalikan kertas pada sebuah buku sampai kertasnya habis, maka gambar pada kertas tersebut akan terlihat bergerak.

Pada 1906, James S. Blackton memproduksi film animasi gambar wajah di papan tulis. Wajah tersebut di animasikan dengan cara mengambil gambar *frame-by-frame*, menghapus bagian-bagian wajah, menggambar ulang wajah tadi supaya terlihat bergerak, lalu mengambil gambar yang tadi baru dibuat. Proses ini diulang terus sampai proyeknya selesai. Berantakan tapi menghasilkan sebuah karya animasi. Blackton kemudian menjadi pendiri Vitagraph, pelopor studio film. James Blackton dianggap sebagai animator Amerika pertama, meskipun titelnya itu sering disangkal oleh Winsor McCay, orang yang dibukakan jalannya oleh James Blackton. Winsor McCay adalah seorang seniman yang fantastis bahkan jenius. Ia adalah mantan kartunis/seniman sebuah surat kabar yang terinspirasi untuk mencoba *frame-by-frame*, animasi gambar-tangan dari *flipbook* yang ditunjukan oleh anak laki-lakinya. Dia memproduksi sebuah film animasi keseluruhan setelah menyaksikan animasi yang dihasilkan oleh seorang teman dan rekan kartunis bernama George MacManus (kreator *komik-strip*, "Jiggs and Maggie"). McCay menghasilkan film animasi 3-menit pertamanya, "Little Nemo in Slumberland," setelah menggambar 4000 *frame* yang diproduksi dengan bantuan studio film Vitagraph dan James S. Blackton. Film tersebut ditayangkan tahun 1911. "Gertie the Dinosaur," film ketiga McCay, merupakan karyanya yang paling terkenal. Dalam penampilan tayangan film tersebut, McCay seolah berinteraksi dengan gambar proyeksinya di atas panggung. "Gertie the Dinosaur" menjadi sukses besar dan membuka jalan bagi animator-animator selanjutnya

Penganimasian Film Kubil..., Hugo Paramananda, FSD UMN, 2013

seperti Walter Elias Disney, Fleischer, departemen animasi The Warner Brothers, dan lain-lain (Bill Davis, 2006).

2.3. Gaya Animasi

Menurut Gumelar (2011), film animasi memiliki gaya yang berbeda-beda, tergantung dari gaya gambar animatornya dan budaya yang mempengaruhinya. Berdasarkan faktor gaya gambar, jenis gaya animasi dibagi menjadi 4 yaitu gaya kartun, semi realis, realis, dan *fine art*.

Animasi gaya kartun menurutnya bergaya gambar lucu, gambar karakter dan animasinya memiliki bentuk yang sederhana dan karena lucu, menjadikan gaya ini lebih dekat dengan anak-anak usia dini. Awalnya menurut Brian Fairrington, kartun awalnya menjadi konsumsi orang dewasa, karena berangkat dari tema politik dan kejadian-kejadian dunia. Kartun mulai dikenalkan awalnya tahun 1930an, yaitu sebagai lelucon orang dewasa pada koran-koran pagi di Amerika. Kemudian kartun berkembang dan terkenal dengan gaya komik strip, setelah itu baru muncul kartun yang dianimasikan, atau kartun yang dibuatkan filmnya.

2.4. Teknik Animasi

Teknik animasi klasik atau tradisional menurut Bill Davis (2006), adalah animasi yang digambar diatas kertas atau media apapun yang bisa digunakan secara eksperimental. Menggambar dengan tangan *frame-by-frame*, menggabungkan dengan latar belakang yang juga lukisan tangan, kemudian mengambil gambar

Penganimasian Film Kubil..., Hugo Paramananda, FSD UMN, 2013

atau merekamnya dengan kamera untuk dijadikan film. Perkembangan teknologi kemudian mengenalkan teknik animasi 2D *hybrid*, yang menurut Gumelar (2011), adalah menggabungkan kemampuan gambar tradisional dengan digital. Animasi dibuat dengan cara menggambar tradisional di kertas *frame-by-frame*, kemudian di-*scan*, dan ditransfer ke komputer sehingga menjadi format digital. Selanjutnya akan mempermudah pengerjaan pemberian warna, *editing*, dan penggabungan karakter dengan latar belakang (*compositing*).

2.4.1. Prinsip-prinsip Animasi

Menurut Frank Thomas dan Ollie Johnston dalam bukunya The Illusion of Life: Disney Animation (1981), untuk menciptakan sebuah gerakan, agar bisa terlihat hidup, maka dalam pembuatan animasi yang baik mengacu pada 12 prinsip animasi. Ke dua belas prinsip tersebut adalah:

1. *Squash* & *Stretch*

Ketika sebuah benda digerakan, maka ada sebuah deformasi yang ditekankan oleh gerakan tersebut. Dalam dunia nyata, hal ini tidak terjadi pada benda-benda yang kaku seperti bangku, piring. Semua yang terbuat dari daging, seberapa kurusnya itu, ketika digerakan pasti ada perubahan bentuk yang terjadi.

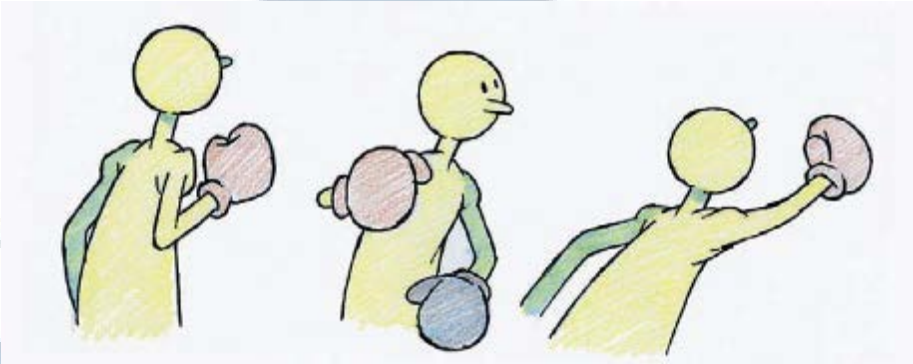
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Gambar 2.1. *Squash & Stretch* Objek.
(*The Animator's Workbook*, 1988)

2. *Anticipation*

Ketika seseorang melihat sebuah animasi, ia tidak akan mungkin bisa mengerti apa yang sedang terjadi jika ia tidak merencanakan apa yang akan terjadi setelahnya. Para penonton harus dipersiapkan untuk gerakan selanjutnya dan sudah mengetahui sebelum gerakan tersebut terjadi. Biasanya gerakan antisipasi ini adalah gerakan yang berlawanan arah. Seperti pada gambar 2.2, gerakan antisipasi dari ingin memukul (kiri), mengambil ancang-ancang ke arah berlawanan dahulu ke belakang (tengah), baru kemudian gerakan memukul ke depan (kanan).

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA



Gambar 2.2. Gerakan Antisipasi.
(*Tony White's Animator's Notebook: Personal Observations on the Principles of Movement*, 2012)

3. *Staging*

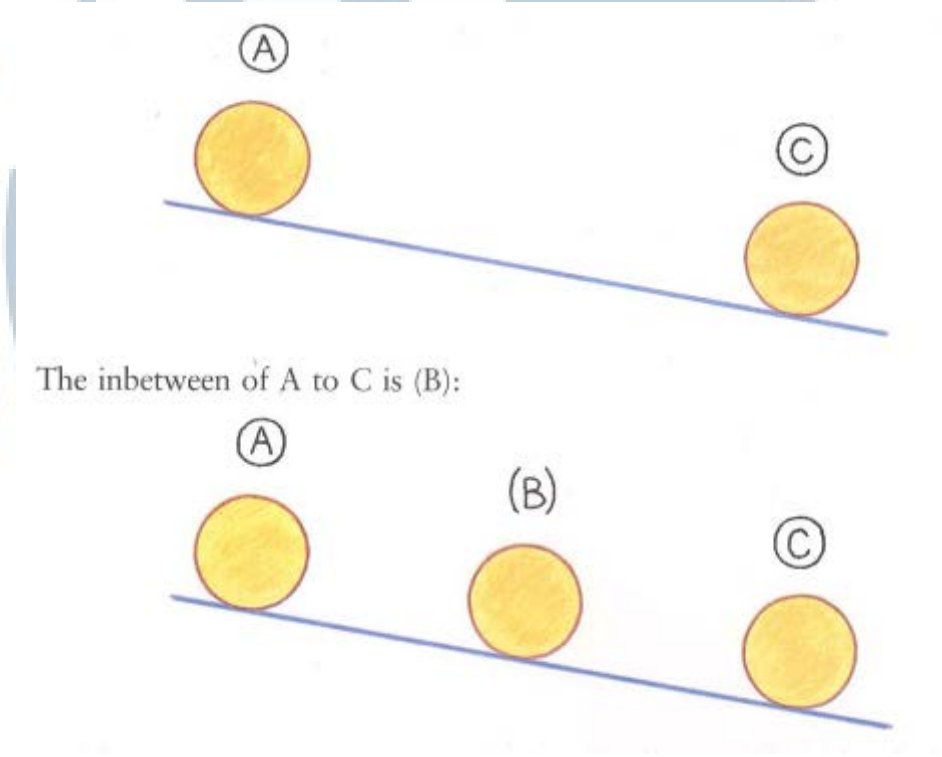
Staging diperlukan untuk menggambarkan suasana dengan lebih jelas sehingga pesan dalam cerita dapat tersampaikan dengan lebih baik kepada penonton. *Staging* berkaitan dengan pengambilan gambar dan pemilihan sudut kamera.

4. *Straight Ahead Action and Pose to Pose*

Ada dua pendekatan utama pada pembuatan gerakan animasi, yang pertama adalah *Straight Ahead* dan yang kedua adalah *Pose to Pose*. *Straight Ahead* adalah menggambarkan sebuah adegan langsung digambar dari awal gerakan hingga akhir gerakan tanpa membuat gerakan kunci terlebih dahulu. Sedangkan *Pose to Pose* adalah pendekatan di mana animator merencanakan gerakannya, membuat gambar pose kunci yang dibutuhkan untuk membuat suatu adegan. Biasanya animator akan membuat pose kunci awal dan akhir, diantaranya baru dibuat *breakdowns* dan *in-betweens*. *Straight ahead* cocok digunakan untuk animator tunggal yang bekerja sendiri, sedangkan *Pose to pose* digunakan untuk produksi tim yang memiliki animator yang banyak. Seperti pada gambar 2.3, *Pose*

Penganimasian Film Kubil..., Hugo Paramananda, FSD UMN, 2013

to pose sebuah bola yang bergerak dari A ke C. pose kunci awal (A) dan pose kunci akhir (C), kemudian diantaranya (*in-between*) adalah (B).



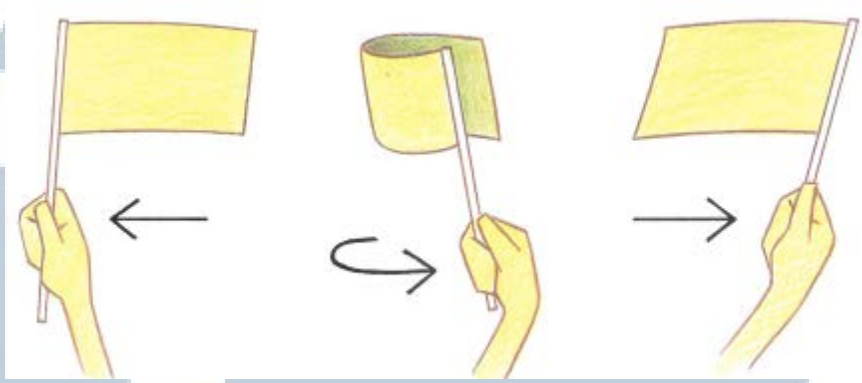
Gambar 2.3. *Pose to Pose* Sebuah Bola.
(*The Animator's Workbook*, 1988)

5. *Follow Through and Overlapping Action*

Follow through berguna untuk mengakhiri sebuah gerakan secara halus dan memberikan kesan yang mendalam terhadap gerakan tersebut. Sedangkan *Overlapping Action* maksudnya memberikan jeda waktu sedikit atau menghentikan suatu tindakan dan memberikan hubungan dengan tindakan selanjutnya. Prinsip ini sangat digunakan terutama untuk benda yang berupa kain dan rambut, karena kelenturannya sangat menggambarkan bahan benda tersebut.

Penganimasian Film Kubil..., Hugo Paramananda, FSD UMN, 2013

Pada gerakan sebuah bendera berkibar (gambar 2.4), dia juga tidak langsung berubah arah, tapi terlipat dulu (tengah) supaya terlihat lentur dan natural.

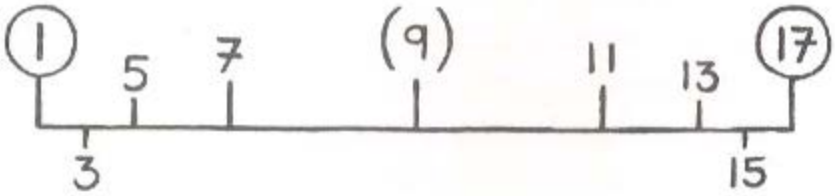


Gambar 2.4. Gerakan *Overlapping Action.*
(*The Animator's Workbook*, 1988)

6. *Slow In and Slow Out*

Pengaturan jarak *frame in-between* sesuai dengan *timing* dan gaya yang diterimanya. *Slow In*, menggambar lebih banyak *in between* dan *slow Out*, menggambar lebih sedikit *in between*, tergantung dari gaya yang diterimanya, entah cepat, melambat, gravitasi, atau bertabrakan. *Slow in* digunakan sebagai gaya perlambatan dan *slow out* digunakan sebagai gaya percepatan. Seperti pada gambar 2.5, grafik *frame* yang digunakan untuk percepatan ada di *frame* 7 ke 9 (jumlah frame yang sedikit), sedangkan untuk perlambatan ada di *frame* 1 ke 7 dan 11 ke 17 (jumlah frame lebih banyak) dengan catatan jarak antara *frame* 1 ke 7 sama dengan jarak antara *frame* 7 ke 9.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.5. Grafik *Slow In Slow Out*.
(*The Animator's Workbook*, 1899)

7. *Arcs*

Untuk sebuah gerakan yang natural, jika diberi garis imaginer, garis tersebut pasti akan berupa suatu kurva, bukan garis tegak lurus. Jika garis atau jalur gerakan tadi berupa kurva, maka gerakan tersebut akan terlihat natural dan realistis.

Gambar 2.6. Gerakan Ayunan Tangan.
(*The Illusion of Life*, 1981)

8. *Secondary Action*

Membuat gerakan sekunder, yang dihasilkan akibat dari gerakan utama. Seperti pada gambar 2.7, dari berbagai pose gerakan, ketika badan dan kakinya bergerak,

Penganimasian Film Kubil..., Hugo Paramananda, FSD UMN, 2013

agar tidak kaku, kepala juga ikut bergerak. Gerakan kepala ini yang disebut *secondary action*.

Gambar 2.7. Gerakan *Secondary Action*.
(*The Illusion of Life*, 1981)

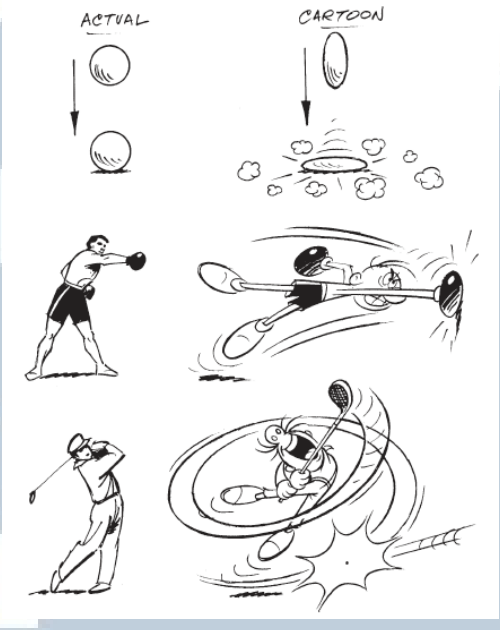
9. *Timing*

Timing merupakan kunci dari pergerakan animasi. Penempatan waktu harus tepat. Timing juga penting untuk merepresentasikan berat atau materi sebuah benda yang digambar.

10. *Exaggeration*

Melebih-lebihkan gestur, gerakan, atau ekspresi dalam animasi, sehingga penonton bisa langsung mengenali situasi apa yang sedang terjadi tanpa menebak-nebak. *Exaggeration* merupakan ciri khas dari animasi kartun yang melebih-lebihkan sebuah aksi atau gerakan jika dibandingkan dengan gerakan atau pose aslinya seperti gambar 2.8.

Penganimasian Film Kubil..., Hugo Paramananda, FSD UMN, 2013



Gambar 2.8. Gerakan *Exaggeration.*
(*Timing for Animation*, 2009)

11. *Solid Drawing*

Menggambar dengan solid, artinya harus bisa menggambar suatu karakter dengan sama semua dari segala sudut pandang, posisi, jarak, dan perspektif (gambar 2.9). Grim Natwick, animator yang bekerja di New York tahun 1924 mengatakan, kamu bisa menggambar lebih baik, itu akan mempermudah kamu.

Gambar 2.9. Gambar Solid Karakter.
(*The Animator's Workbook*, 1988)

12. *Appeal*

Menambahkan atau memberikan daya tarik tersendiri yang khas pada suatu karakter sehingga karakter tersebut lebih kuat pencitraannya. Seperti pada gambar 2.10, Pose Donald Duck ketika sedang marah memiliki ciri khas sendiri yang kuat dengan tangan mengepal dan gerakan hiperaktif.

Gambar 2.10. Appeal Donald Duck.
(*http://3.bp.blogspot.com/_Asm1iAEmZA4/TCfLpjjbcsI/AAAAAAAAA8s/6V4iFPYNkqI/s400/Uncle 3.jpg*)

2.4.2. *Timing*

Menurut Harold Whitaker, John Halas, dan Tom Sito dalam bukunya Timing for Animation (2009), dalam sebuah film, ide-ide atau apa yang mau disampaikan kreator harus muncul seketika kepada penonton, tidak ada kesempatan untuk memutar ke belakang. Apakah ide-ide tersebut bisa jelas dan tersampaikan kepada penonton, jawabannya tergantung dari dua faktor kunci:

1. *Staging* & *Layout* yang baik, sehingga seluruh adegan dan aksi-aksi penting dapat terpresentasikan dengan jelas dan efektif.

Penganimasian Film Kubil..., Hugo Paramananda, FSD UMN, 2013

2. *Timing* yang baik, atau waktu yang cukup. *timing* yang terlalu lama dapat membuyarkan perhatian penonton dan membuat bosan. *Timing* yang terlalu cepat juga tidak efektif, karena penonton bisa tidak mengerti akibat dari terlalu cepatnya sebuah aksi atau adegan, sehingga ide-ide atau apa yang mau disampaikan menjadi terbuang percuma.

Timing untuk serial TV yang identik dengan film kartun berbeda dengan film *full animation*. Waktu dalam serial TV sangat berharga, mereka harus memperhatikan dan merencanakannya dengan matang, juga dengan pendekatan ekonomis. Pendekatan ini kemudian memunculkan teknik animasi '*Limited*' atau animasi terbatas. *Limited animation* memiliki prinsip banyak repetisi atau pengulangan (*looping*) sebisa mungkin dalam 24 *fps*. Efisiensi jumlah gambar adalah kuncinya.

Prinsip film kartun salah satunya adalah menghindari *extreme slow motion*. Oleh karena itu *fast action* cocok diterapkan di film kartun. *Fast action* ini juga memberikan kesempatan kepada animator untuk menciptakan ilusi gerak dan energi/daya yang tidak mungkin dilakukan dengan *live action*. Meskipun cepat, poin pentingnya tetap memastikan penonton dapat menikmati dan bisa mengikuti adegan-adegan atau aksi-aksi yang terjadi. Untuk *fast action*, prinsip animasi '*anticipation*' menjadi sangat penting agar penonton bisa paham dan bersiap-siap untuk aksi selanjutnya. Antisipasi yang dimaksud adalah gerakan persiapan sebelum gerakan kunci atau klimaksnya.

Penganimasian Film Kubil..., Hugo Paramananda, FSD UMN, 2013

Timing juga merupakan kunci dari penggambaran berat benda, daya dan energi benda, dan juga untuk melengkapi efek-efek spesial seperti angin, ledakan, air, dan lain-lain.

2.5. Proses Produksi

Proses produksi film animasi 2D dengan teknik *hybrid* atau tradisional pada umumnya sama, hanya berbeda di proses *digitizing* jika menggunakan teknik *hybrid*. Secara umum proses pembuatan film animasi 2D dibagi menjadi 3 tahap:

2.5.1. Pra-produksi

1. *Storyboard*

Menurut Bill Davis dalam bukunya Gardner's Guide to Creating 2D Animation in a Small Studio (2006), konsep, naskah, lagu/musik, ide divisualisasikan dan digambar dalam sebuah susunan yang disebut *storyboard*. Sudut-sudut kamera dan gaya visual dalam film diatur pada tahap ini. Di mana dan kapan sebuah adegan mengambil bagian dalam hubungannya dengan deskripsi naskah, juga diputuskan melalui tahap ini. *Storyboard* ini dikerjakan oleh orang yang disebut *Storyboard Artist*. Dia bertugas menerjemahkan, menafsirkan, dan mengubah dari ide tertulis pada naskah menjadi bahasa visual, yaitu gambar. *Storyboard Artist* sebaiknya memiliki pengetahuan dan skill dibidang penyutradaraan, karena dia harus menggambar sesuai dengan cara pengambilan gambar yang diperlukan seperti komposisi *frame*, pergerakan kamera, transisi, dan sebagainya.

Penganimasian Film Kubil..., Hugo Paramananda, FSD UMN, 2013

Ada 3 ukuran *framing* pada umumnya, yaitu *Wide shots* (keseluruhan subyek terlihat, mulai dari ujung atas hingga ujung bawah), *Medium shots* (sekitar setengah dari keseluruhan subyek), dan *Close shots* (sekitar sepertiga atau seperempat dari keseluruhan subyek). Kemudian ada *Point of View* (*POV*) yaitu melihat dari sudut pandang subyek. *The Over the Shoulder Shot*, yaitu kamera diposisikan berada di belakang subyek untuk memperlihatkan kepada penonton, apa yang subyek ini lihat.

Untuk posisi kamera ada *The Overhead shot* atau *Tilt Down* (posisi kamera berada di atas subyek, sehingga sudut pandang yang diambil dari *high angle*). *The Low angle shot* atau *Tilt Up* adalah posisi sebaliknya. Pergerakan kamera ada beberapa jenis diantaranya, *Zoom In* dan *Zoom Out* yaitu mengubah ukuran *frame* menjadi lebih dekat (*In*) atau lebih jauh (*Out*); *Dolly In* dan *Out*, bedanya dengan sistem *zoom* adalah, *dolly* menggerakan posisi kamera mendekat (*In*) atau menjauh (*Out*) dari subyek; dan *Pan*, yaitu menggerakan kamera secara horisontal atau vertikal. Anda bisa melakukan *Pan Left* (ke kiri), *Pan Right* (ke kanan), *Pan Up* (ke atas), *Pan Down* (ke bawah).

Ketika membuat *storyboard*, maka Anda menceritakan sebuah kisah dalam gambar yang berurutan. Pikiran mata adalah kameranya. Kreatiflah, tapi hati-hati karena ada beberapa hal yang harus diperhatikan seperti *continuity* yang membuat sebuah cerita terus bersambung dari awal hingga akhir.

Pada awal tahap pre-produksi ini, desain karakter, gaya gambar, tema film, konsep desain, konsep film, dan semua visualisasinya diatur dan didesain oleh

Penganimasian Film Kubil..., Hugo Paramananda, FSD UMN, 2013

seorang yang disebut *Designer* atau *Concept Designer*. Barulah setelah itu dilanjutkan dengan membuat *storyboard*.

2. Audio

Sistem audio dasar biasanya diselesaikan dalam tahap pre-produksi. Perekaman audio dikerjakan oleh orang yang disebut *Audio Person* atau *Sound Designer*. Idealnya, seorang *sound designer* adalah seorang musisi, yang bisa memberikan pilihan menggunakan musik original. Dalam tahap ini juga *sound designer* merekam suara untuk dialog dalam film sesuai dengan naskah, untuk nantinya animator yang menyesuaikan waktu dan gerakan pada mulut karakter. Proses tersebut yang dikerjakan di tahap produksi disebut *Lip Sync*.

3. *Layout*

Adegan-adegan dalam *storyboard* di analisis dan dijabarkan menjadi beberapa lapisan (*layer*) elemen animasi, yang pada umumnya terdiri dari, lapisan karakter, lapisan latar belakang, dan lapisan latar depan. Sehingga bisa dipecah, menjadi karakter yang akan diserahkan kepada animator, latar belakang diserahkan kepada *background artist.* Digambar ulang ke dalam gaya yang akan dipakai dalam film. Beberapa pose ditambahkan termasuk pergerakan kamera. Jika sudah ada suara latar (*soundtrack*) dan dialog, maka bisa ditambahkan sehingga animator nantinya bisa lebih tepat mengkalkulasikan waktunya. Pekerjaan ini diselesaikan oleh *Layout Artist*.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

2.5.2. Produksi

1. Animasi

Tahap ini adalah segalanya dalam film animasi. Pembagian dan penentuan waktu (*timing*) dan menggambar sebuah adegan, dikerjakan oleh animator dalam susunan-susunan gambar yang disebut *extremes* atau *key*. *Extreme* atau *key* itu adalah gambar-gambar kunci yang merepresentasikan pose awal dan pose akhir suatu subyek. Untuk menghaluskan sebuah gerakan untuk menghasilkan karya yang sesuai dengan pembagian waktunya, maka ada gambar-gambar yang disebut *breakdowns* dan *in-betweens* yang diletakkan diantara gambar-gambar kunci atau pose awal dan akhir. *Breakdowns* biasanya dikerjakan oleh asisten animator, sedangkan *in-between* dikerjakan oleh *in-betweener*.

Proses animasi menurut Tony White dalam bukunya Tony White's Animator's Notebook: Personal Observations on the Principles of Movement (2012) dimulai dari membuat pose kunci (*key pose*), kemudian untuk merancang gerakan yang baik disarankan untuk menggunakan referensi video dari gerakan orang sungguhan. Gerakan-gerakan yang natural tadi dipelajari dan dibuat gerakan-gerakan kuncinya. Tapi sangat tidak disarankan untuk menjiplak persis gerakan-gerakan orang sungguhan dalam video tersebut (*rotoscoping*), karena itu akan membuat animasi menjadi mati dan kurang cocok digunakan dalam film animasi terutama kartun. Setelah itu, animator membuat pose kunci akhir yang sudah final. Kemudian, setelah pose kunci akhir selesai dibuat, baru masuk tahap *breakdowns* dan *in-betweens*.

Penganimasian Film Kubil..., Hugo Paramananda, FSD UMN, 2013

Idealnya, menurut Bill Davis (2006), sebelum masuk ke tahappemberian tinta dan warna (*inking & coloring*), ada baiknya menguji animasi yang masih berupa pensil secara sederhana, sehingga kalau ada kesalahan atau kurang bagus gerakannya, bisa segera diperbaiki sebelum memasuki tahap pemberian tinta dan warna. Setelah selesai melewati tahap tes pensil ini, menurut Tony White, jika ada yang belum puas dengan gerakannya, maka dibetulkan dan jika sudah puas dengan hasilnya, maka masuk ke dalam tahap *clean-up* atau membersihkan garis-garis pensil yang masih kasar di kertas. Tahap pembersihan ini akan meningkatkan ketepatan dan solidnya sebuah gambar *frame by frame*. Setelah itu tahap animasi terakhir adalah pengujian final. Gerakan yang sudah dibersihkan dan melewati beberapa tahap pengujian tadi, dicek kembali. Jika segala sesuatunya sesuai, maka animasi selesai dan masuk ke bagian pemberian tinta dan warna atau *vectoring*.

2. Pemberian Tinta dan Warna

Menurut Bill Davis pula, ada setelah ini ada pembagian sistem kerja, tradisional atau dengan produksi digital. Jika tradisional, maka teknik pemberian tinta dan warna dilakukan dengan cara manual, yaitu menuangkan tinta di atas kertas langsung, juga dengan warna, baru setelah itu direkam menggunakan kamera. Namun, jika teknik yang dipilih adalah produksi digital, atau menurut Gumelar (2011) teknik ini disebut dengan teknik animasi 2D*hybrid*, adalah dengan cara melakukan proses digitalisasi, yaitu mentransfer atau memindahkan gambar-gambar pada kertas itu ke dalam komputer melalui alat yang disebut *scanner*.

Penganimasian Film Kubil..., Hugo Paramananda, FSD UMN, 2013

Setelah menjadi digital, barulah proses produksi selanjutnya dikerjakan dengan komputer.

Tahap pemberian tinta dilakukan di komputer, bisa tetap dengan teknik *bitmap* atau teknik *vektor* melalui program-program komputer seperti, Adobe Photoshop, Corel Draw, atau Adobe Illustrator. Pemberian warna juga secara digital, baik pewarnaan karakter maupun pewarnaan latar belakang.

2.5.3. Pasca-produksi

Setelah semua sudah selesai, terakhir adalah proses *Composting*, *Editing*, dan *Output*, seperti menurut Gumelar dalam bukunya 2D Animation Hybrid Technique (2011) menjelaskan, pada tahap *compositing*, yaitu menyatukan karakter, latar belakang, dan latar belakang dengan program komputer *compostiting* seperti Adobe After Effects. Lalu tahap *Editing* yang termasuk ada sinkronisasi audio dan video atau biasa disebut dengan *Lip Sync*. Tahap *editing* ini dilakukan menggunakan program komputer khusus *editing film* seperti Adobe Premiere. Setelah semua selesai dan disatukan, langkah terakhir adalah me-*render* keseluruhan film animasi untuk dijadikan *output* satu kesatuan.

2.6. Bahasa Tubuh

2.6.1. Gesture

Semua gerakan di dalam animasi harus dilebih-lebihkan (*exaggerated*) untuk membuatnya lebih meyakinkan, hal yang sama pun berlaku pada akting dalam animasi. Menurut Steve Roberts dalam bukunya Character Animation

Penganimasian Film Kubil..., Hugo Paramananda, FSD UMN, 2013

Fundamentals (2011), akting dalam animasi hampir menyerupai akting teatrikal daripada akting film *live action*. Akting teatrikal dituntut bersifat demonstratif dan besar agar penonton dapat jelas melihat dan paham apa yang terjadi, karena biasanya akting teatrikal tanpa dialog.

Dalam kehidupan nyata, pengungkapan dari emosi melalui bahasa tubuh, ekspresi wajah, dan tekanan suara dirasakan oleh diri sendiri. Dalam akting, emosi-emosi tersebut dibuat oleh aktor yang bertujuan untuk memberikan emosi-emosi tadi ke para penonton, agar bisa ikut larut dalam emosi pada aksinya. Emosi adalah perwujudan dari perasaan secara sadar ataupun tidak sadar. Hal tersebut bisa termasuk suasana hati, sifat, cara pandang, dan ciri khas sebuah karakter. Emosi sendiri dibagi jadi 3 jenis:

1) Positif dan Negatif. Meliputi kebahagiaan, antusiasme (positif) atau kemurkaan, kesedihan, dan kebosanan (negatif).
2) Penerimaan dan Penolakan. Meliputi kaget, kepedulian, perhatian (penerimaan) atau kemuakkan dan penghinaan (penolakan).
3) Netral dan Agresif. Meliputi kalem (netral) atau ambisi, nafsu, perasaan yang meluap-luap (agresif).

Emosi ini bisa bercampur atau bergabung misalnya marah dengan penghinaan. Emosi bisa bertahan dalam jangka waktu yang pendek maupun panjang. Untuk suasana hati (*mood*) biasanya bertahan beberapa jam atau hari, sifat dan pola berpikir (*mindset*) bertahan untuk jangka waktu yang sangat lama.

Penganimasian Film Kubil..., Hugo Paramananda, FSD UMN, 2013

Ciri khas karakter akan terbawa terus ke dalam setiap aksi dan aktingnya, dan akan memberikan sedikit gambaran atau petunjuk tentang bagaimana karakteristiknya. Akting adalah ekspresi tubuh dari emosi-emosi ini.

Memilih bahasa tubuh adalah hal pertama yang sebaiknya dilakukan ketika menganimasikan karakter. Jika animator bisa menggambarkan apa yang karakter pikirkan, lihat, atau lakukan, maka ia melakukan tugasnya dengan benar. Ketika menambahkan ekspresi wajah, itu hanya akan memperkuat bahasa tubuh itu. Dalam kehidupan sehari-hari kita bisa menebak dan mengetahui perasaan dan apa yang orang lain pikirkan dari bahasa tubuh dan ekspresi wajah. Untuk kepentingan animasi karakter, animator dituntut untuk lebih peka terhadap pola pikir sosio-psikologi.

Ekspresi wajah bisa menipu, tapi bahasa tubuh tidak bisa. Contoh ketika pertunjukan boneka tanggan (*muppet*) yang menggunakan hanya bahasa tubuh untuk menggambarkan emosi mereka, karena wajahnya tidak bisa berubah. Boneka tangan tersebut menjadi lebih ekspresif, sehingga penonton bisa paham dengan emosi yang dibawa boneka tersebut.

Secara umum, ada empat postur tubuh dasar, yaitu:

1. Postur tubuh terbuka. Langsung berhadapan dengan objek yang jadi perhatiannya dan menggambarkan reaksi positif.

2. Postur tubuh tertutup. Biasanya berbalik arah terhadap objek yang jadi perhatiannya dan menggambarkan reaksi negatif, atau menolak objek.

Penganimasian Film Kubil..., Hugo Paramananda, FSD UMN, 2013

3. Postur tubuh ke depan. Posisi tubuh condong ke depan, menggambarkan secara aktif menerima atau bahkan menolak objek. Dia terlibat, terpikat, bergairah dengan objek interaksinya tersebut.

4. Postur tubuh ke belakang. Posisi tubuh condong ke belakang, mengindikasikan secara pasif terlibat atau menolak objek.

Empat postur dasar tadi digabungkan dengan empat mode dasar, yaitu:

1. Responsif. Mengindikasikan suasana hati yang gembira, tertarik, jatuh cinta, menginginkan, menyukai sesuatu. Jenis-jenis responsif diantaranya gembira, tertarik, jatuh cinta, berhasrat, bersemangat, menyukai sesuatu, menginginkan sesuatu, mendengarkan.

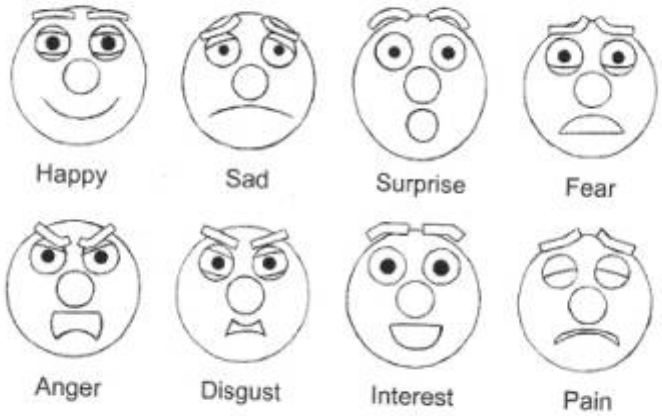
2. Termenung. Digambarkan dengan postur terbuka dan tubuh cenderung condong ke belakang. Jenis-jenis termenung diantaranya berpikir, bingung, dan sikap tidak tahu.

3. Dalam tekanan. Digambarkan dengan postur tertutup dan postur tubuh cenderung ke dalam. Mengindikasikan sedang menolak atau ditolak objek, bosan, sedih, menyangkal, ingin melarikan diri, dan tidak setuju.

4. Agresif. Digambarkan dengan postur tertutup dan posisi tubuh cenderung condong ke depan. Jenis-jenis agresif diantaranya marah, menunjuk/menuding, menantang, berargumen/adu mulut, mendengarkan sesuatu yang ia tolak.

Penganimasian Film Kubil..., Hugo Paramananda, FSD UMN, 2013

2.6.2. Ekspresi Wajah



Gambar 2.11. Delapan Jenis Emosi Wajah.
(*Character Animation Fundamentals, 2011*)

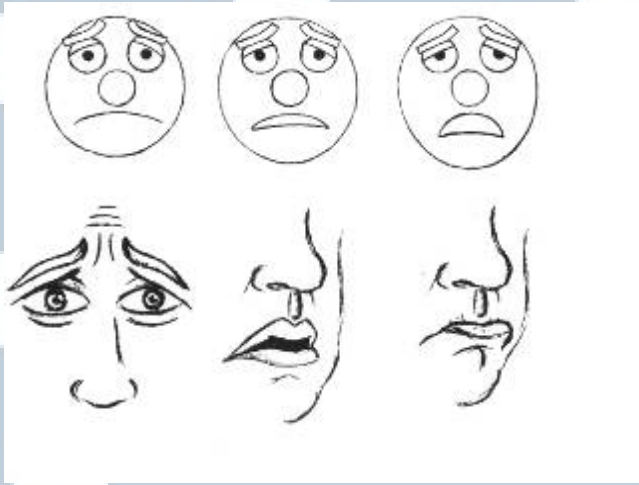
Secara sederhana menurut Steve Roberts, ada 8 jenis emosi wajah, yaitu:

1. Gembira

Gambar 2.12. Ekspresi Wajah Gembira.
(*Character Animation Fundamentals, 2011*)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2. Sedih



Gambar 2.13. Ekspresi Wajah Sedih.
(*Character Animation Fundamentals, 2011*)

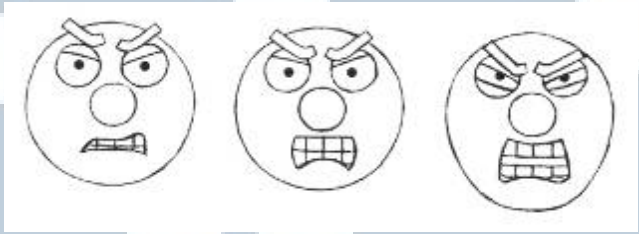
3. Terkejut

Gambar 2.14. Ekspresi Wajah Terkejut.
(*Character Animation Fundamentals, 2011*)

4. Ketakutan

Gambar 2.15. Ekspresi Wajah Ketakutan.
(*Character Animation Fundamentals, 2011*)

5. Marah

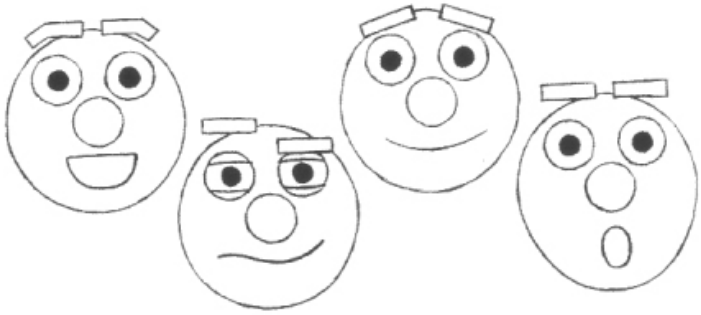


Gambar 2.16. Ekspresi Wajah Marah.
(*Character Animation Fundamentals, 2011*)

6. Penolakan

Gambar 2.17. Ekspresi Wajah Penolakan.
(*Character Animation Fundamentals, 2011*)

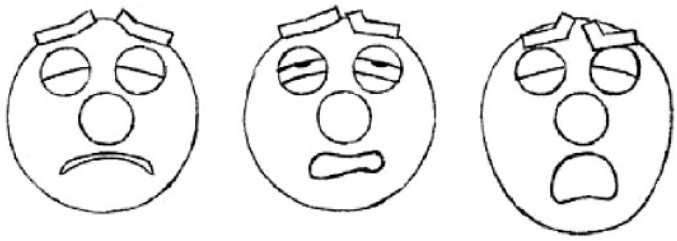
7. Ketertarikan



Gambar 2.18. Ekspresi Wajah Ketertarikan.
(*Character Animation Fundamentals, 2011*)

UN MULTIMEDIA NUSANTARA

8. Kesakitan



Gambar 2.19. Ekspresi Wajah Kesakitan.
(*Character Animation Fundamentals, 2011*)

Gambar 2.20. Macam-Macam Ekspresi Wajah.
(*Character Animation Fundamentals, 2011*)

Dari 8 macam ini, bisa digabung dan dikombinasikan sesuai dengan kebutuhan, juga dilengkapi oleh gestur. Kunci ekspresi wajah ada di mata. Ada yang bilang mata adalah jendela jiwa dan sesuatu yang membuat karakter ataupun objek menjadi hidup. Jika mata tidak fokus pada sesuatu, maka karakter akan terlihat seperti boneka dan tidak hidup. Sehingga buat mata sang karakter fokus

Penganimasian Film Kubil..., Hugo Paramananda, FSD UMN, 2013

terhadap sesuatu, atau sedang melihat sesuatu, atau paling tidak melihat ke arah kamera. Mata menjadi kunci dari gerakan wajah dan tubuh. Ketika karakter ingin melihat keluar layar misalnya, maka matanya yang akan bergerak dahulu, baru diikuti kepala, bahu, dan terakhir badan.

2.7. Genre film

2.7.1. Film action

Menurut sumber dari internet (www.filmsite.org), genre utama ini mencakup film yang memiliki dampak yang luar biasa, berenergi tinggi secara berkelanjutan, banyak menunjukkan keberanian dan aktivitas fisik, sangat memungkinkan untuk ditambahkan adegan kejar-kejaran, balapan, penyelamatan, pertarungan, seni bela diri, bencana (banjir, ledakan, bencana alam, kebakaran, dan lain-lain), perkelahian, pelarian diri, aksi-aksi *non-stop*, ritme yang spektakuler, dan pahlawan berjiwa petualang. Semua dirancang untuk pelepasan diri penonton dengan urutan aksi-aksi pada inti film.

Film laga (*action*) dan film petualangan sangat berpotensi berseberangan sebagai genre film, dan film jalanan (*road films*) sering melengkapi film *action*. Jenis masing-masing film tadi datang dalam berbagai bentuk atau campuran genre seperti fiksi-ilmiah atau luar angkasa, *thriller*, drama-kriminal, perang, horor, *western*, dan lain-lain. Meskipun film *action* adalah sebuah *hit box-office* yang hebat, film ini tidak memiliki daya tarik penting karena bentuk 2 dimensi mereka – pahlawan atau penjahat.

Penganimasian Film Kubil..., Hugo Paramananda, FSD UMN, 2013

Laga utama seputar aksi laki-laki, pahlawan atau tokoh protagonis digambarkan dengan beberapa aktor laga yang menonjol secara global seperti Bruce Lee, Steven Seagal, Sylvester Stallone, Bruce Willis, Chuck Norris, Arnold Schwarzenegger, Jean Claude van Damme, dan lain-lain. Wanita di film *action* biasanya memainkan peran sebagai perhatian romantis seorang pahlawan, meskipun film *action* modern menggunakan karakter wanita yang tangguh untuk memperluas daya tarik demografis.

Jenis film ini hampir selalu memiliki pahlawan yang banyak akal, berjuang melawan rintangan yang luar biasa, situasi yang mengancam nyawa, penjahat kejam, terperangkap atau saling berkejaran dalam berbagai mode transportasi (bus, mobil, kapal, kereta api, pesawat, kuda, bahkan berlari, dan lain-lain), dengan kemenangan atau resolusi dicapai pada akhir laga setelah perjuangan fisik yang berat dan kekerasan (perkelahian, tinju, tembak-menembak). Film *action* secara tradisional ditujukan untuk penonton laki-laki usia 13 sampai 35-an baik di pasar Amerika maupun seluruh dunia.

2.7.2. Film komedi

Masih menurut sumber dari internet (www.filmsite.org), film komedi adalah film – 'buat mereka tertawa' – yang dirancang untuk mendapatkan tawa penonton. Komedi itu drama berhati-ringan, dibuat untuk membuat tertawa, menghibur, dan memancing kenikmatan. Genre film ini penuh canda yang melebih-lebihkan situasi, bahasa, aksi, dan karakter. Komedi mengamati kekurangan, kelemahan, dan frustasi kehidupan, memberikan kegembiraan dan 'melarikan diri' sesaat dari

Penganimasian Film Kubil..., Hugo Paramananda, FSD UMN, 2013

kegiatan sehari-hari yang membuat stres. Film jenis ini biasanya memiliki akhir yang bahagia, meskipun humornya kadang memiliki sisi serius dan pesimis.

Komedi biasanya datang dalam dua format umum: komedian yang dipimpin (dengan lelucon yang tepat pada waktunya, candaan, atau sketsa) dan komedi-situasi (*sit-com*) yang menyampaikan leluconnya dalam narasi. Kedua format tersebut dapat muncul bersama-sama atau bergantian. Campuran komedi dengan genre utama lainnya ada seperti film musikal-komedi, horor-komedi, *thriller*-komedi, *action*-komedi, dan lain-lain. Ada banyak jenis-jenis atau bentuk film komedi, diantaranya *slapstick, deadpan,* komedi verbal, *screwball*, komedi hitam/gelap, parodi, *spoof*, satir, dan lain-lain.

Slapstick dominan di film-film bisu, karena tidak membutuhkan suara untuk menjadi efektif dan populer di kalangan penonton yang tidak – berbahasa Inggris – di area metropolitan. Istilah '*slapstick*' diambil dari batang kayu badut yang 'ditampar' bersamaan untuk menghasilkan tepuk tangan penonton. *Slapstick* merupakan komedi primitif dan universal. Jenis komedi ini meliputi tindakan agresif, fisik, dan visual, termasuk kekejaman berbahaya atau menyakitkan, kekerasan fisik, permainan kasar, dan lelucon yang vulgar. *Slapstick* berkembang dan dilahirkan kembali dalam komedi *screwball* pada tahun 1930-an dan 1940-an.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA