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. Animasi 3 Dimensi

Kundert-Gibbs dan Kundert-Gibbs (2009) mengatakan bahwa animasi dalam bahasa latin berarti "memberikan nafas kepada" yang artinya secara langsung adalah untung membuat benda yang tidak hidup menjadi hidup. Mereka juga mengatakan bahwa secara teknis animasi adalah menggerakkan, menggambar, me-*render*, dari satu posisi ke posisi lain sampai pada suatu tahap ketika seluruh proses ini digabung akan menghasilkan suatu gambar yang bergerak, ilusi dimana pikiran menganggap bahwa objek atau benda mati tersebut bergerak (hlm. 40). Webster (2005) mengatakan bahwa ada 4 tahapan kualitas sebuah animasi, yaitu:

1. *Activity*

   Kategori yang menggambarkan bentuk paling dasar dari animasi dimana pergerakan tidak terhubung dengan apapun dengan bentuk yang tidak memiliki maksud tertentu. Ia mencontohkan sebuah kotak yang bergerak dari ujung kiri layar ke kanan layar. Ia menjelaskan pergerakan terjadi tanpa adanya sebab dan tidak memiliki arti tertentu (hlm. 69).

2. *Action*

   Webster menjelaskan *action* adalah pergerakan dimana sebuah benda melakukan suatu aksi yang dapat dimengerti. Ia melanjutkan bahwa pergerakan tersebut menyesuaikan dengan hukum-hukum fisika secara natural yang terjadi pada suatu benda. Contohnya adalah bola yang memantul, daun yang tertiup angin, dan sebagainya (hlm. 69).

Implementasi Akting..., Dian Lestari, FSD UMN, 2015

3. *Animation*

Webster mengatakan bahwa pergerakan animasi bersumber dari subjek yang melakukan suatu aksi. Ia juga menjelaskan bahwa subjek tersebut masih terpengaruh dengan hukum-hukum fisika dan pengaruh eksternal tetapi pergerakan tersebut berasal dari diri subjek itu sendiri-subjek memiliki keinginan untuk bergerak sendiri. Ia memberi contoh seekor ikan salmon yang melompat dari air, anjing yang menggaruk tubuhnya, dan lain-lain (hlm. 70).

4. Akting

Menurut Webster akting merupakan kategori tertinggi dari gerakan animasi dimana subjek bergerak tidak hanya merupakan objek yang terpengaruh hukum-hukum natural dan keinginan untuk bergerak berasal dari subjek tetapi pergerakan tersebut juga memiliki alasan psikologis mengenai pergerakan tersebut. Ia menyimpulkan bahwa hal ini adalah sebuah penampilan dimana subjek memiliki suatu perasaan dan pikiran yang ditunjukkan dalam pergerakan tersebut. Ia mengartikan bahwa subjek memiliki karakter dan sifat (hlm. 70).

2.1.1. *Facial and Body Animation*

Kelly (2009) mengatakan bahwa animator dalam pembuatan animasi memiliki 2 bagian pekerjaan yaitu animasi wajah dan animasi tubuh dimana animasi wajah mencakup mata, ekspresi wajah dan *lip-sync* dialog tokoh, sedangkan animasi tubuh berhubungan dengan pergerakan, *gesture*, dan pose dari tokoh. Ia lalu menambahkan sebagian besar animator menganggap bahwa animasi tubuh lebih penting dalam pembuatan animasi, tetapi sesungguhnya animasi wajah tidak kalah pentingnya karena pergerakan animasi tubuh yang baik dengan ekspresi yang salah,

Implementasi Akting..., Dian Lestari, FSD UMN, 2015

atau gerakan bola mata yang mengambang akan merusak seluruh animasi tersebut (hlm. 28). Kundert-Gibbs dan Kundert-Gibbs (2009) menambahkan secara umum gerakan tubuh dan animasi wajah bekerja bersama membentuk suatu aksi dan emosi. Mereka membagi manusia secara natural menjadi 2, yang baik dalam membaca tubuh dan membaca ekspresi wajah (hlm. 55).

2.1.1.1. Facial Animation

Menurut Osipa (2007), *facial animation* termasuk pada pembuatan *lip-sync* (pergerakan mulut) dan ekspresi melalui mata (mata, kelopak, dan alis). Ia selanjutnya menyatakan selain hal-hal tersebut akting yang baik juga mengenai pengetahuan bagaimana fitur-fitur dari wajah membuat suatu ekspresi (hlm. 31). Pergerakan mulut tokoh yang berbicara akan memberikan fokus kepada tokoh tersebut, tetapi tanpa emosi yang ditunjukan melalui ekspresi, hal tersebut tidak akan menjadi menarik bagi penonton (Kelly, 2009, hlm. 28).

2.1.1.2. *Body Animation*

Kelly (2009) mengatakan seorang animator harus dapat mengetahui mengenai mekanisme pergerakan yang sebenarnya secara natural terjadi pada tubuh manusia (hlm. 23). Ia selanjutnya menjelaskan bahwa untuk membuat pergerakan animasi yang baik dibutuhkan pengertian mengenai bagaimana anggota tubuh bekerja dan bagaimana suatu bagian tubuh menggerakan bagian tubuh lain. Ia menyimpulkan hal ini sangat diperlukan karena suatu adegan akting yang sangat baik pun dapat dihancurkan oleh pergerakan tubuh yang salah (hlm. 23). Pergerakan tubuh juga mencakup

Implementasi Akting..., Dian Lestari, FSD UMN, 2015

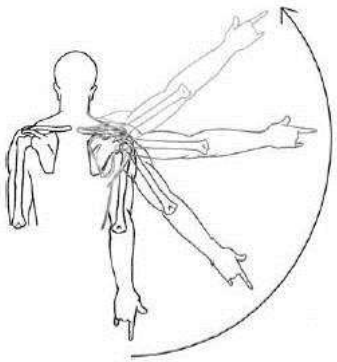
gesture dan pose dari tokoh (Roberts, 2004, hlm. 162). Berikut ini adalah faktor-faktor yang penting dalam pergerakan tubuh menurut Roberts selanjutnya:

1. *Pelvis* atau *hips*

   Merupakan dasar dari tulang belakang dan memiliki otot terbesar dalam tubuh manusia yang menahan tubuh dan menggerakan kaki. Selain itu ia menjelaskan bahwa *hips* juga membantu keseimbangan tubuh. Ia menekankan bahwa seluruh pergerakan tubuh manusia dimulai dan bersumber dari *hips* (hlm. 49) .

2. Pergerakan Bagian Tubuh

   Pergerakan bagian tubuh manusia bergerak berdasarkan suatu lengkungan. Ia mengatakan hal ini berdasarkan pada relasi antar tulang dan sendi. Ia menjelaskan bahwa apabila pergerakan manusia tidak bergerak seperti ini, pergerakan tersebut akan menjadi sesuatu yang aneh, kaku, atau seperti robot (hlm. 53).

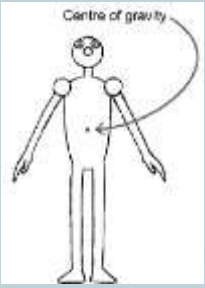


Gambar 2.1. Pergerakan membentuk lengkungan
(Roberts, 2004)

Implementasi Akting..., Dian Lestari, FSD UMN, 2015

3. *Centre of Gravity*

Roberts mengetahui bahwa gravitasi mempengaruhi seluruh benda yang ada, contohnya di planet bumi yang memiliki gravitasi 9,8 m/s^2, atau di bulan yang gravitasinya lebih kecil. Oleh sebab itu ia menjelaskan bahwa objek memiliki berat dan akan selalu jatuh ke bawah. Ia juga menjelaskan bahwa semua objek termasuk tokoh memiliki titik berat atau yang disebut *centre of gravity (cog)* yang pada manusia kira-kira terletak di tengah tubuh. Namun, menurutnya letak *cog* tidak selalu sama tergantung pada postur tubuh (hlm. 57).



Gambar 2.2. *Centre of Gravity*
(Roberts, 2004)

4. *Balance*

Roberts menjelaskan bahwa setiap pergerakan atau pose tokoh yang kuat harus memiliki keseimbangan dimana secara natural manusia akan berusaha untuk mempertahankan keseimbangan tubuh. Ia mengatakan bahwa secara umum caranya adalah dengan memindahkan *cog* sesuai dengan pergerakan. Ia mencontohkan kondisi apabila tokoh membawa sebuah ember berat di tangan kiri maka tubuh akan dimiringkan ke arah berlawanan untuk memberi keseimbangan (hlm. 57).

Implementasi Akting..., Dian Lestari, FSD UMN, 2015

Gambar 2.3. Penyesuaian Titik Berat untuk Mendapatkan Keseimbangan
(Roberts, 2004)

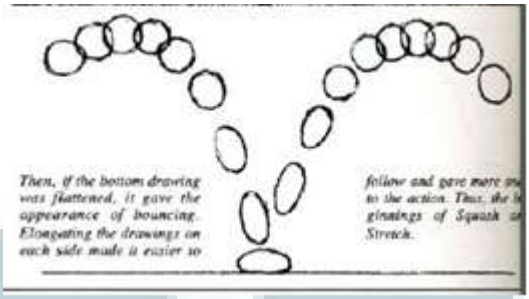
2.2. 12 Prinsip Animasi

Menurut Thomas dan Johnston (1999), terdapat 12 prinsip dasar dalam pembuatan animasi dan prinsip-prinsip tersebut tidak hanya diterapkan pada animasi tokoh tetapi seluruh pergerakan animasi. Mereka menjelaskan prinsip-prinsip tersebut awalnya dianalisa dan disempurnakan, kemudian diajarkan kepada animator-animator baru sebagai latihan. Pada akhirnya prinsip-prinsip tersebut menjadi dasar dari pembuatan animasi (hlm. 47). Prinsip-prinsip tersebut antara lain:

1. *Squash and Stretch*

   Suatu kondisi dimana objek atau tokoh yang bergerak memiliki bentuk yang meregang dan menghimpit. Contohnya dalam gerakan memantul dari sebuah bola karet, bola tersebut akan terlihat meregang dan menghimpit. Gerakan bola memantul ini menjadi pembelajaran standar animator baru dari sesuatu yang tidak rumit tetapi memiliki banyak hal untuk dipelajari (hlm. 47).

Implementasi Akting..., Dian Lestari, FSD UMN, 2015



Gambar 2.4. *Stretch and Squash*

(Thomas & Johnston, 1999)

2. *Anticipation*

Antisipasi adalah suatu gerakan yang menunjukan gerakan apa yang akan terjadi selanjutnya dalam film atau yang sering dikenal dengan nama "ancang-ancang". Gerakan tersebut dapat berupa gerakan kecil seperti ekspresi atau besar seperti gerakan fisik. Contohnya ketika seseorang akan melompat, orang tersebut akan melakukan gerakan sedikit menjongkok terlebih dahulu baru melompat. Hal ini juga seakan-akan memberi penekanan akan aksi yang akan dilakukan. Walt Disney menyadari bahwa gerakan-gerakan animasi awal terlalu tiba-tiba dan tidak tertebak sehingga banyak menonton yang gagal menyadari lelucon dalam film tersebut. Dengan adanya antisipasi, sebuah gerakan atau *gesture* akan terlihat lebih jelas dan lebih natural (hlm. 51).

Gambar 2.5. *Anticipation* Sebelum Melakukan Gerakan Berlari

(Thomas & Johnston, 1999)

Implementasi Akting..., Dian Lestari, FSD UMN, 2015

3. *Staging*

Staging adalah penempatan tokoh dimana suatu pergerakan dapat terlihat jelas, tokoh dapat dikenali dan dimengerti, dan ekspresi dapat terlihat. *Staging* juga penting agar suatu aksi dapat terbaca dengan baik dan sesuai dengan apa yang ingin disampaikan, tidak terdistraksi atau terganggu karena penempatan sudut yang salah, atau gerakan-gerakan pendukung yang terlihat lebih dominan karena staging yang tidak tepat. Staging yang tepat dapat membawa penonton ke alur cerita yang diinginkan, dari 1 aksi ke aksi lainnya secara berurutan (hlm. 53).

Gambar 2.6. Contoh *Staging* yang Baik dan yang Buruk

(Withaker & Halas, 2014)

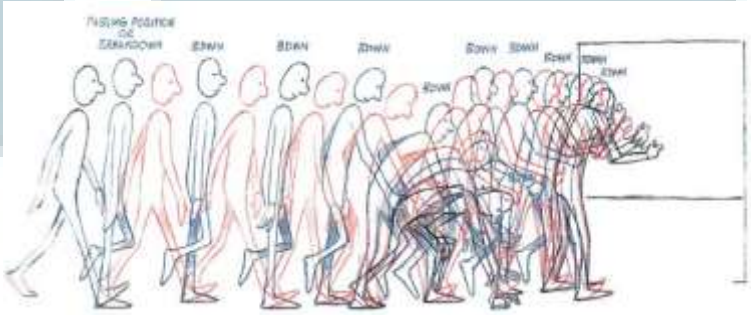
Gambar di atas menunjukkan contoh *Staging* yang benar dan yang salah. Gambar sebelah kiri tidak memberikan siluet yang jelas mengenai tokoh dan wajah tokoh tertutup oleh tangan dan menyebabkan ekspresi tokoh tidak terlihat. Berbeda dengan gambar sebelah kanan menunjukkan siluet yang jelas dan wajah tokoh terlihat jelas.

4. *Straight Ahead Action and Pose to Pose*

Straight ahead action adalah suatu teknik dimana animator langsung melakukan animasi atau awalnya menggambar gerakan-gerakan objek atau karakter dari

Implementasi Akting..., Dian Lestari, FSD UMN, 2015

gambar pertama berlanjut sampai gambar terakhir sembari mendapat ide-ide mengenai sebuah *shot* dengan sedikit perencanaan mengenai *shot* tersebut. Hasilnya *shot* tersebut akan menjadi segar dan kreatif, spontan. Berbeda dengan *pose to pose* dimana seluruh gerakan telah direncanakan sebelumnya, bagaimana *pose* dan *gesture* yang tepat dengan perencanaan *timing* yang tepat agar *shot* tersebut dapat dilanjutkan melalui *inbeetween*-nya. Dengan penggunaan *pose to pose,* alur pergerakan terlihat lebih jelas dan lebih mudah diikuti. Kedua metode ini memiliki keuntungan masing-masing (hlm. 56). Williams (2012) mengatakan bahwa animator dapat menggabungkan kedua metode tersebut dan mengambil keuntungan dari kedua metode tersebut tanpa kekurangan (hlm. 63).



Gambar 2.7. Pembuatan Gerakan Animasi dengan Kombinasi Metode *Pose to Pose* dan *Straight Ahead Action*

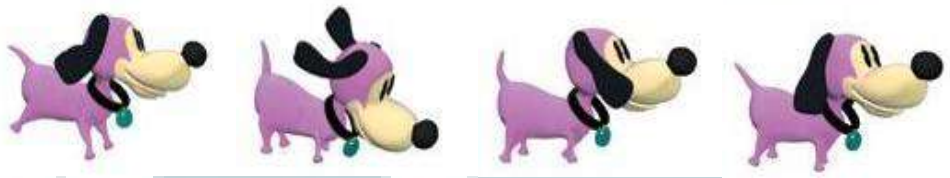
(Williams, 2012)

5. *Follow Through and Overlapping Action*

Suatu gerakan tidak akan mulai dan berhenti secara keseluruhan bersamaan. Beberapa bagian tubuh akan bergerak dan berhenti lebih dahulu daripada bagian tubuh lainnya, hal ini akan menimbulkan pergerakan saling mengikuti dan menimpa. Contohnya ketika seekor kelinci melompat, telinga kelinci tersebut pertama akan tertinggal tetapi ketika kelinci tersebut berhenti melompat,

Implementasi Akting..., Dian Lestari, FSD UMN, 2015

telingan kelinci tersebut masih bergerak menyesuaikan pergerakan yang telah terjadi sebelumnya (hlm. 59).

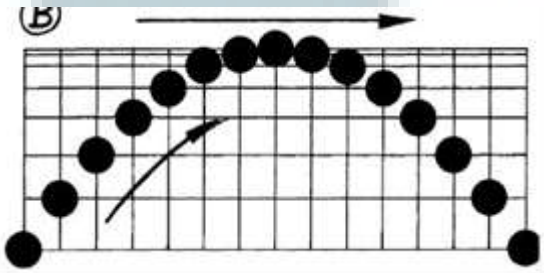


Gambar 2.8. *Follow through* dan *Overlapping Action* pada Telinga Anjing

(Maestri, 2006)

6. *Slow In and Slow Out*

Pergerakan animasi dipengaruhi oleh hukum-hukum fisika termasuk bagaimana tubuh bergerak. Tubuh bergerak tidak dengan cara linear atau dengan kecepatan yang sama. Pergerakan akan memiliki perlambatan di awal dan akhir dan percepatan diantaranya. Hal ini yang disebut *slow in* dan *slow out*, atau *ease in* dan *ease out*. Hal ini berhubungan erat dengan *timing* (hlm. 62).



Gambar 2.9. *Slow In* dan *Slow Out*

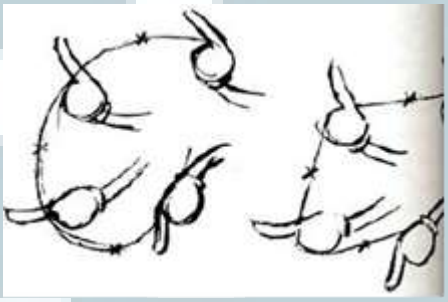
(Withaker & Halas, 2014)

Jarak lingkaran yang lebih dekat menggambarkan pergerakan bola yang lebih lambat (*slow in*). Sedangkan jarak antar lingkaran yang melebar menandakan pergerakan yang lebih cepat (*slow out*).

Implementasi Akting..., Dian Lestari, FSD UMN, 2015

7. *Arcs*

Seluruh makhluk hidup memiliki mekanisme pergerakan dimana makhluk hidup bergerak berdasarkan suatu lengkungan. Hal ini disebabkan oleh mekanisme dan struktur tubuh (hlm. 62).



Gambar 2.10. *Arcs*

(Thomas & Johnston, 1999)

8. *Secondary Action*

Seringkali secara natural makluk hidup yang berada dalam suatu kegiatan atau aksi akan melakukan suatu gerakan tambahan yang mendukung gerakan utama tersebut. Hal ini disebut secondary action. Contohnya gerakan menggelengkan kepala ketika sedang berdiri dari jatuh atau menyentuh topi saat berbicara, dan sebagainya (hlm. 63).

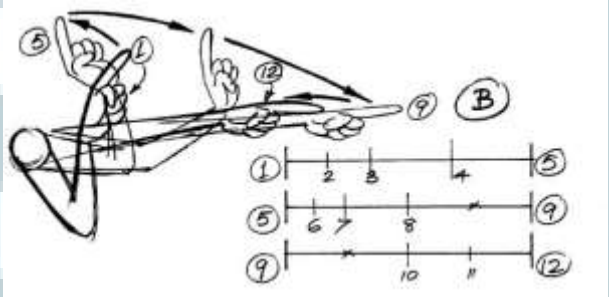
Gambar 2.11. Gerakan Menyentuh Topi saat Berbicara

(Maestri, 2006)

Implementasi Akting..., Dian Lestari, FSD UMN, 2015

9. *Timing*

Timing atau pengaturan waktu dalam animasi menentukan pergerakan. Kecapatan *timing* menentukan aksi yang dilakukan, apakah bersemangat, rileks, panik, dan sebagainya. *Timing* juga menentukan jarak *frame* dalam pergerakan yang berhubungan erat dengan *slow in slow out*, *follow through* dan *overlapping action*, serta *secondary action*. *Timing* menentukan saat yang tepat untuk tokoh memulai suatu pergerakan dan mengakhirinya (hlm. 64).



Gambar 2.12. *Timing* saat Menunjuk

(Withaker & Halas, 2014)

10. *Exaggeration*

Exaggeration memberi efek berlebihan dari realisme dalam animasi (hlm. 65). Hal ini dapat membantu memperjelas adegan apa yang sedang terjadi dalam animasi karena realisme seringkali terjadi terlalu cepat dan penonton menjadi kurang menangkap suatu maksud dari adegan tersebut. Dengan adanya perubahan signifikan dari satu gerakan ke gerakan lain yang dibuat dari *exaggeration*, pergerakan akan menjadi jelas dan memperkuat pergerakan tersebut (Williams, 2012, hlm. 321).

Implementasi Akting..., Dian Lestari, FSD UMN, 2015

Gambar 2.13. *Exaggeration*

(Withaker & Halas, 2014)

11. *Solid Drawing*

Tokoh harus terlihat solid, 3 dimensi dan memiliki berat, kedalaman, dan keseimbangan yang tepat. Dalam animasi berarti tokoh harus memiliki pose yang kuat yang dapat dibaca dengan jelas meskipun hanya dari siluetnya saja (hlm.66).

Gambar 2.14. *Solid Drawing*

(Thomas & Johnston, 1999)

12. *Appeal*

Appeal adalah daya tarik. Tokoh yang jahatpun harus memiliki daya tarik yang membuat penonton tertarik dan bersumber dari hal tersebut penonton bersedia untuk menonton animasi dari tokoh tersebut (hlm. 68). Kelly (2009) menambahkan bahkan tokoh yang memiliki desain yang tidak menarikpun

Implementasi Akting..., Dian Lestari, FSD UMN, 2015

dapat memiliki daya tarik apabila animator dapat terhubung dengan esensi dari tokoh tersebut dan menciptakan penampilan yang menarik (hlm. 37).

Gambar 2.15. *Appeal*

(Kelly, 2009)

2.3. Akting dalam Animasi

Menurut Kundert-Gibbs dan Kundert-Gibbs (2009), animator dasarnya melakukan pekerjaan seorang aktor yang membuat sebuah kehidupan dari sebuah tokoh, yang bercerita, membagikan pengalaman, dan menggugah penontonnya. Mereka menjelaskan bahwa tokoh tersebut bergerak, bersuara, dan memiliki emosi yang diberikan oleh animator. Mereka menyimpulkan hal ini sulit untuk dilakukan tanpa berpartisipasi secara langsung menjadi tokoh tersebut dan dengan menjadi tokoh tersebut seorang animator melakukan akting.

2.3.1. Perbedaan Akting Secara Umum dengan Akting dalam Animasi

Maestri (2006) menjelaskan bahwa akting dalam suatu pementasan terjadi secara *real time* secara langsung di depan penonton sehingga aktor tidak dapat mengulang adegan-adengan yang salah, dan untuk mengubah suatu adegan, sang aktor harus mengulang keseluruhan penampilan. Berbeda dengan pembuatan animasi dimana

Implementasi Akting..., Dian Lestari, FSD UMN, 2015

Maestri menjelaskan animator dapat kembali memperbaiki animasi secara berulang sampai dirasa sempurna (hlm. 246).

Maestri (2006) mendeskripsikan akting sebagai reaksi seorang aktor atau tokoh terhadap kejadian di sekitarnya atau terhadap lawan mainnya. Ia melanjutkan sebagai aktor, suatu reaksi akting harus terjadi secara natural, dari emosi, contohnya ketika tokoh merasa kaget, tokoh tersebut akan menaikan alisnya, tetapi apabila sang aktor melakukan hal tersebut secara sengaja, hal tersebut akan terlihat dibuat-buat dan tidak natural. Sebaliknya, ia menambahkan aktor tersebut harus benar-benar mendalami adegan tersebut dan merasa kaget secara sungguh-sungguh agar reaksi yang didapat adalah natural, seorang animator harus menyadari hal-hal natural tersebut dan menerapkannya dalam animasi. Ia memberi contoh gerakan mengedip yang seringkali tidak disadari oleh manusia, bernapas, bagian tubuh mana yang bergerak terlebih dahulu dan bagian mana yang mengikuti, dan lainnya yang terjadi secara natural harus dapat diterapkan dalam pembuatan animasi (hlm. 247).

Williams (2012) menekankan mengenai pentingnya gerakan yang signifikan dalam akting untuk animasi yang secara natural tidak terlihat dalam kehidupan sehari-hari ataupun akting secara umum. Namun Williams menjelaskan bahwa apabila gerakan-gerakan tersebut tidak ditekankan secara signifikan dalam animasi maka akting tidak akan terlihat jelas. Ia mencontohkan suatu adegan ketika tokoh sedang membaca buku lalu mendengar sesuatu yang mengagetkan dan membuatnya takut, lalu tokoh tersebut melihat ke arah samping. Ia melanjutkan bahwa dalam animasi perubahan emosi dan ekspresi tokoh tidak boleh dilakukan

Implementasi Akting..., Dian Lestari, FSD UMN, 2015

ketika tokoh bergerak, dalam kasus ini ketika karakter menggerkan tubuh dan kepalanya melihat ke arah samping seperti yang dilakukan secara natural oleh manusia. Sebaliknya, Williams menjelaskan yang seharusnya terjadi dalam animasi adalah pergantian ekspresi dilakukan sebelum atau setelah tokoh bergerak melihat ke arah samping agar penonton dapat melihat kejadian tersebut. Ia lalu menyimpulkan hal ini harus dilakukan kecuali tokoh bergerak secara lambat yang menyebabkan penonton dapat melihat rangkaian kejadian secara jelas (hlm. 321).

Williams (2012) juga menjelaskan mengenai pentingnya penekanan akan sebuah aksi atau gerakan apapun yang dilakukan dimana hal ini berhubungan erat dengan prinsip *exaggeration*. Ia menjelaskan hal ini diperlukan agar suatu gerakan terlihat lebih jelas (hlm. 321). Withaker dan Hallas (2014) menambahkan animator bertugas membuat pergerakan secara berlebihan agar gerakan tersebut nampak natural dalam animasi. Artinya mereka menjelaskan bahwa seharusnya gerakan animasi harus berlebihan agar terlihat lebih dramatis dengan tujuan penekanan dalam gerakan dan perbedaan dari setiap gerakan tersebut (hlm. 28).

2.3.2. Akting dan Cerita

Menurut Maestri (2006) tokoh dalam animasi adalah *storyteller* yang bercerita kepada penonton dan harus dapat meyakinkan penonton karena cerita yang bagus akan rusak ketika tidak dapat dimengerti oleh pemirsanya. Ia melanjutkan agar sebuah film dapat bercerita animator harus mengerti mengenai cerita, struktur, dan alur pergerakan setiap adegan agar saling menyambung menghasilkan alur cerita. Ia menjelaskan hal-hal tersebut penting karena setiap adegan dalam film memiliki tujuan dan tokoh dalam adegan tersebut juga memiliki tujuan dimana kedua hal ini

Implementasi Akting..., Dian Lestari, FSD UMN, 2015

menentukan bagaimana cerita berjalan dari adegan ke adegan berikutnya (hlm. 248).

Kundert-Gibbs dan Kundert-Gibbs (2009) menjelaskan bahwa selain daripada tujuan, tokoh dalam cerita juga memiliki halangan dalam usahanya mencapai tujuan tersebut dan hal inilah yang membuat terjadinya konflik dalam suatu cerita. Mereka menambahkan dengan adanya tujuan dan halangan yang dimiliki karakter atau tokoh akan membuat tokoh menunjukkan kepribadiannya yang sesungguhnya, bagaimana tokoh tersebut menentukan pilihan aksi untuk berusaha mencapai tujuannya dengan adanya halangan tersebut (hlm. 74). Maestri menambahkan beberapa hal yang harus diperhatikan dalam hal ini, antara lain:

1. Teknis

   Permasalahan teknikal akan mengakibatkan pembuatan animasi menjadi terhambat. Senyaman apa seorang animator dengan *software* dan *rigging* dari tokoh yang mendukung pengerjaan animasi karena permasalahan teknis dapat mengakibatkan tokoh tidak bisa digerakan secara sempurna dan pergerakan tokoh juga menjadi tidak sempurna (hlm. 247).

2. Penonton

   Seorang aktor akan melakukan akting yang berbeda kepada penonton yang berbeda, contohnya kepada anak-anak atau kepada orang dewasa. Dengan mengenali penonton atau target audiens dari film akan membuat pergerakan yang dibuat menjadi dapat dimengerti oleh penonton. Namun, pergerakan tokoh harus tetap segar dan tidak terbawa oleh penonton, apabila hal tersebut terjadi penonton akan merasa bosan dan adegan menjadi mudah ditebak (hlm. 247).

Implementasi Akting..., Dian Lestari, FSD UMN, 2015

3. Karakter

Mengenali karakter tokoh merupakan dasar dari akting yang baik. Dengan mengenali karakter tersebut, seorang animator atau aktor akan mengetahui bagaimana tokoh bergerak dan bereaksi (Maestri, 2009, hlm. 247). Mengenali karakter berarti menyadari bagaimana tokoh berekspresi dan mengekspresikan dirinya terhadap sekitarnya (Roberts, 2004). McKee (2010) menambahkan karakteristik tokoh akan terlihat dengan jelas ketika tokoh berada dalam suatu halangan yang membuat adanya tekanan terhadap tokoh untuk membuat pilihan. Ia melanjutkan karakteristik natural atau sifat asli tokoh akan semakin terlihat apabila tekanan terhadap tokoh semakin besar (hlm. 101).

2.3.3. Teknik Akting

Akting merupakan ekspresi melalui tubuh dari emosi (Roberts, 2004, hlm. 162). Menurut Maestri (2009), akting merupakan bentuk seni dan memiliki beberapa teknik dasar (hlm. 248). Berikut adalah teknik dasar tersebut:

1. Empati dan Emosi

Empati berarti "merasakan ke dalam" dimana penonton merasakan emosi tokoh secara personal dan akting adalah ekspresi dari emosi (Hooks, 2012). Maestri (2006) menambahkan, empati berarti penonton secara emosional terhubung dengan tokoh dan merasakan identifikasi personal terhadap tokoh tersebut, tidak hanya sekadar melihat apa yang dilakukan tokoh dan merasa simpati. Menurutnya cara agar penonton dapat merasa terhubung adalah dengan menunjukkan karakter (*personality*) dari tokoh tersebut (hlm. 249).

Implementasi Akting..., Dian Lestari, FSD UMN, 2015

2. Inspirasi

Menurut Maestri, animasi adalah sebuah penampilan dan penampilan yang baik adalah yang menginspirasi orang yang menontonnya, membuat orang yang menontonnya menjadi percaya akan cerita atau tokoh dalam film. Ia menjelaskan bahwa sebagai seorang animator yang memiliki kesempatan seperti seorang aktor, yaitu menjadi orang lain harus dapat menempatkan diri sebagai tokoh tersebut dan menentukan hal apa yang akan dilakukan oleh tokoh dalam suatu kondisi. Animator yang baik dapat membuat animasi yang membuat penonton percaya bahwa cerita, segala sesuatu yang dilakukan tokoh, dan seluruh kejadian di dalam film animasi adalah nyata (hlm. 250).

Kundert-Gibbs dan Kundert-Gibbs mengatakan salah satu cara untuk membuat penampilan atau akting yang dapat dipercaya adalah dengan menggunakan metode *"magic if"* yang dikembangakan oleh Stanilavsky. Menurut mereka, metode ini dilakukan dengan menempatkan diri dalam kondisi tokoh yang memiliki tujuan dan dalam usahanya mencapai tujuan tersebut ia menghadapi suatu halangan. Mereka melanjutkan metode ini akan membuat sang aktor atau dalam hal ini animator menempatkan diri sebagai tokoh, memiliki sifat tokoh, kecenderungan tokoh dalam memilih, mengenali sifat emosional tokoh, atau dengan kata lain memberi pertanyaan pada diri sendiri mengenai apa yang akan dilakukan apabila saya adalah tokoh tersebut dan saya berada dalam kondisi yang dihadapi tokoh tersebut. Mereka menyimpulkan dengan pertanyaan tersebut tindakan yang dilakukan tokoh akan menunjukkan karakteristik atau ciri-ciri tokoh (hlm. 76).

Implementasi Akting..., Dian Lestari, FSD UMN, 2015

3. Pergerakan

Maestri mengatakan bahwa adanya pergerakan adalah awal sebuah tokoh yang hidup karena sampai tokoh tersebut digerakkan, tokoh tersebut hanya merupakan sebuah model atau manekin. Ia menjelaskan bahwa tokoh bergerak sesuai dengan keadaan dalam cerita, contohnya tokoh dengan emosi senang dibandingkan dengan tokoh yang sedih akan menimbulkan pergerakan yang berbeda. Sejauh apa dan sejelas apa tokoh tersebut dapat bergerak menunjukkan kondisinya turut menentukan kualitas suatu animasi (hlm. 251).

Kundert-Gibbs dan Kundert-Gibbs (2009) menambahkan ada teknik yang dapat digunakan untuk menunjukkan emosi dalam suatu pergerakan dengan jelas. Mereka menjelaskan mengenai metode Chekhovian, yaitu dengan menggunakan persamaan kualitas yang ditambah dengan aksi akan menimbulkan emosi. Mereka melanjutkan dalam hal ini kualitas yang dimaksud adalah kualitas fisik seperti cepat, bertenaga, dan bukan merupakan kualitas secara emosi dimana kualitas emosi merupakan hal yang akan didapat dari persamaan tersebut. Mereka mencontohkan untuk mendapat pergerakan tokoh yang sedang merasa marah dan memukul dinding, yang dilakukan adalah menggerakan tokoh memukul (aksi) dinding secara bertenaga (kualitas fisik), maka yang didapat adalah kualitas emosi marah dari tokoh (hlm. 152).

4. Sebab dan Akibat

Maestri menjelaskan suatu cerita adalah rangkaian sebab dan akibat dan artinya apa yang dilakukan tokoh adalah akibat atau reaksi suatu kejadian yang menimpa tokoh. Menurutnya aksi tersebut merupakan reaksi dari suatu kejadian yang

Implementasi Akting..., Dian Lestari, FSD UMN, 2015

memengaruhi tokoh. Ia mencontohkan suatu adegan ketika tokoh sedang berjalan lalu mencium adanya bau asap, tokoh tersebut akan mencari adanya sumber api (hlm. 252). Hook (2012) mengatakan tokoh harus melakukan suatu aksi sampai ada hal lain yang mengakibatkan tokoh tersebut melakukan aksi lain (hlm.32).

5. *Object of Attention*

   Maestri menjelaskan bahwa tokoh harus memiliki benda yang menjadi fokus dan fokus ini akan berubah dari benda ke benda lain. Menurutnya dengan adanya fokus menciptakan kesan tokoh benar-benar masuk ke dalam kegiatan tersebut. Ia memberi contoh mengenai tokoh yang sedang membaca buku, lalu telepon di sebelahnya berdering, maka fokus tokoh yang awalnya berada pada buku yang dibaca berubah menjadi kepada telepon yang berdering, lalu setelah tokoh mengangkat telepon tersebut fokus tokoh tersebut adalah berbicara dengan penelepon (hlm. 253).

6. *Clarity and Simplicity*

   Menurut Maestri pergerakan yang jelas akan membuat suatu adegan lebih mudah dibaca dan dimengerti, caranya adalah dengan memberi fokus terhadap apa yang dilakukan tokoh dan membari alur pergerakan yang tidak berbelit-belit dengan pose-pose yang jelas. Maestri menekankan bahwa hal ini akan membuat pesan atau maksud suatu adegan dapat tersampaikan dengan baik. Ia memberi contoh seekor anjing yang haus difokuskan kepada sebuah mangkuk berisi air dan seluruh gerakan anjing tersebut bertujuan untuk meminum air tersebut. Ia menambahkan apabila misalnya saat ingin meminum air, anjing tersebut melihat

Implementasi Akting..., Dian Lestari, FSD UMN, 2015

adanya seekor kucing, maka fokusnya berubah, tetapi yang harus dilakukan adalah fokus tersebut berubah secara bergantian, anjing tersebut harus secara jelas fokus terhadap mangkuk berisi air, berganti fokus terhadap kucing, dan seterusnya (hlm. 254).

7. *The Moments Before*

   Hook (2012) menjelaskan *the moments before* adalah saat sebelum suatu adengan yang mempengaruhi bagaimana tokoh melakukan gerakan. Ia melanjutkan suatu adegan mungkin tidak menunjukan kejadian sebelumnya tetapi animator harus dapat menunjukan bahwa hal tersebut terjadi sebelumnya. Misalnya tokoh berdiri di depan pintu terengah-engah menandakan tokoh tersebut baru saja menaiki tangga, meskipun tidak terlihat adegan tokoh menaiki tangga (hlm. 30).

8. Status

   Maestri (2009) mengatakan bahwa interaksi antar tokoh membutuhkan status dalam hubungan kedua tokoh tersebut. Menurutnya hal ini menentukan siapa yang memimpin percakapan tersebut dan ditunjukkan melalui postur tubuh. Ia mencontohkan sebuah adegan pria melamar wanita, yang memimpin adegan tersebut awalnya adalah sang pria yang melamar tetapi berganti kepada wanita tersebut saat wanita tersebut menjawab (hlm. 256).

9. *Given*

   Maestri mengatakan dalam bekerja dengan tokoh ada beberapa aspek yang tidak dapat diubah dari tokoh tersebut, salah satunya adalah latar 3 dimensi tokoh tersebut. Ia memberi contoh antara lain bentuk tokoh, fitur-fitur tokoh, atau

Implementasi Akting..., Dian Lestari, FSD UMN, 2015

rekaman suara. Menurutnya penting bagi animator untuk dapat menggunakan aspek-aspek tersebut sebagai keuntungan meskipun sesungguhnya hal terebut adalah kekurangan. Ia melanjutkan bahwa salah satunya ketika tokoh memiliki bentuk yang tidak menarik, maka animator harus dapat mengeluarkan daya tarik dari tokoh tersebut (hlm. 257).

2.4. Body Language

Menurut Roberts (2004), akting merupakan suatu aksi atau gerakan bagian tubuh yang menujukkan perasaan tokoh sebagai reaksi dari suatu sebab atau suatu kondisi (hlm. 163). Menurut Kipp (2005), tubuh merupakan perwujudan dari sebuah emosi yang memberi kemampuan untuk berkomunikasi secara non-verbal dan hal ini dilakukan melalui *gesture* dan postur tubuh. Selanjutnya ia menjelaskan pergerakan tubuh yang menunjukkan tingkah laku manusia tersebut dapat membantu menciptakan *believability* dari lawan bicara (hlm. 29). Roberts (2004) selanjutnya menjelaskan *gesture* merupakan gerakan yang menggambarkan aksi dan *gesture* dipengaruhi oleh latar belakang bagaimana tokoh bereaksi. Latar belakang tersebut dapat berupa sifat, emosi, ingatan masa lalu dari tokoh, jenis kelamin, dan sebagainya (Maestri, 2006). Latar belakang tersebut adalah latar 3 dimensi tokoh (Sheldon, 2004, hlm. 37)

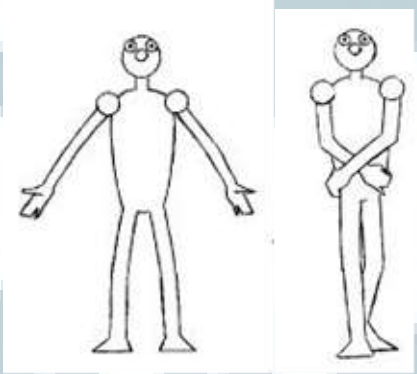
Menurut Roberts (2004) bahasa tubuh memberikan informasi yang sangat banyak mengenai apa yang tokoh pikirkan, rasakan, atau lakukan dan apabila didukung dengan ekspresi wajah akan membuat animasi semakin kuat. Ia mengatakan sesungguhnya informasi ini didapat dan dilihat secara tidak sadar oleh manusia tetapi berperan sangat penting dalam penyampaian informasi (hlm. 164).

Implementasi Akting..., Dian Lestari, FSD UMN, 2015

Bahasa tubuh ditunjukkan melalui kombinasi postur dasar dan *gesture* yang dilakukan. Berikut ini adalah beberapa postur bahasa tubuh mendasar yang memberikan informasi mengenai reaksi manusia terhadap suatu situasi menurut Roberts:

1. *Open and Closed*

   Open berarti tokoh bereaksi secara positif terhadap informasi yang diterima. Roberts menjelaskan bahwa hal ini ditunjukan dengan posisi tangan terbuka, kedua kaki menyentuh tanah dan terpisah, serta tubuh yang menghadap ke arah sumber informasi. Sedangkan, ia melanjutkan, *closed body postures* menunjukkan penolakan terhadap informasi yang diterima dan hal ini ditunjukkan melalui posisi tangan dan kaki dilipat dan disilangkan beserta posisi tubuh yang dipalingkan dengan kepala yang ditundukan (hlm. 164).



Gambar 2.16. *Open* dan *Closed Body Postures*

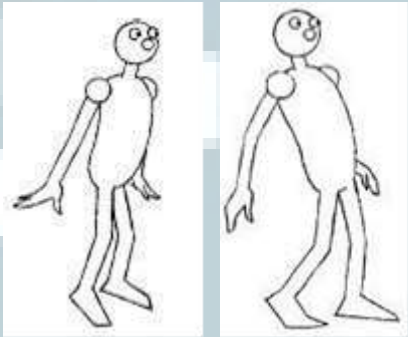
(Roberts, 2004)

2. *Forward and Back*

   Menurut Roberts, posisi tubuh mengarah ke depan mengindikasikan tokoh secara aktif bereaksi terhadap suatu informasi baik menyetujui atau menolak. Ia

Implementasi Akting..., Dian Lestari, FSD UMN, 2015

menunjukkan terutama apabila postur tubuh disertai dengan gerakan tangan dan jari yang menunjukan tokoh tertarik akan informasi tersebut (hlm. 165). Selanjutnya ia menjelaskan perbedaannya dengan postur yang memembentuk lengkungan tulang belakang ke arah belakang dimana postur ini menunjukkan tokoh secara pasif menerima informasi atau bahkan mengabaikan informasi tersebut (hlm. 165).

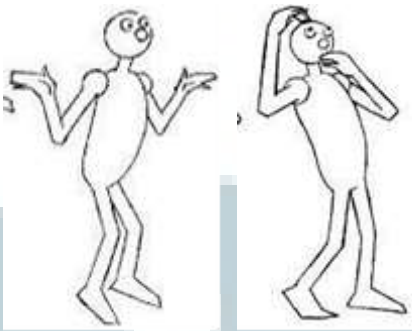


Gambar 2.17. *Forward* dan *Back Body Postures*

(Roberts, 2004)

Roberts menunjukkan bahwa kombinasi dari postur-postur tersebut akan membuat 4 mode pose bahasa tubuh yaitu *responsive, reflective, combative*, dan *fugitive*. Ia menjelaskan bahwa pose *responsive* ditunjukan dengan *open-forward body postures* dimana tokoh bereaksi secara responsif, yaitu tertarik secara aktif. Ia melanjutkan kepada pose kombinasi dari *open-back body postures* yang menunjukan tokoh yang berpikir arau bingung. Namun, menurutnya tokoh yang bingung seringkali memberikan postur tubuh yang berlawanan seperti tubuh bagian atas yang terbuka dengan kaki yang menyilang (hlm. 167).

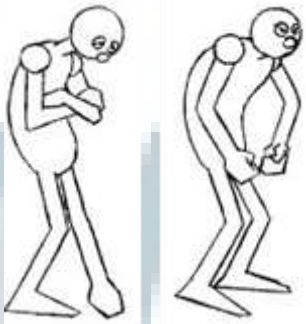
Implementasi Akting..., Dian Lestari, FSD UMN, 2015



Gambar 2.18. Pose Responsif dan Reflektif

(Roberts, 2004)

Ia menambahkan, *fugitive mood* akan membuat tokoh membuat postur *back-close* yang menunjukan perasaan ditolak, bosan, sedih, penolakan, bohong, atau ketidaksetujuan. Pose *fugitive* juga ditunjukkan dengan posisi tubuh yang lemah. Ia juga menambahkan ciri-ciri dari pose *combative* adalah kombinasi *forward-close postures* dimana tokoh merasa marah, melakukan suatu perlawanan, dan memaksakan kehendak. Biasanya pose ini diikuti dengan posisi bahu dan leher yang menegang (hlm.168).



Gambar 2.19. *Fugitive* dan *Combative Pose*

(Roberts, 2004)

Postur-postur tubuh tersebut diikuti oleh bagian tubuh lain seperti lengan, kepala, dan kaki sebagai *gesture*. Contohnya *gesture* menyilangkan

Implementasi Akting..., Dian Lestari, FSD UMN, 2015

lengan merupakan cara seseorang untuk melindungi dirinya karena ketidaknyamanan yang ditimbulkan oleh lawan bicaranya. Apabila gerakan menyilangkan lengan diikuti dengan tangan yang mencengkram lengan tersebut, tokoh menunjukkan tekanan dan kegugupan. Namun *gesture* ini juga berbeda maknanya apabila dilakukan dengan pose tubuh yang berbeda. Misalnya *gesture* menyilangkan lengan dengan pose *combative* menandakan bahwa tokoh merasa melawan, tetapi apabila *gesture* menyilangkan lengan ini dilakukan dengan pose *fugitive* maka artinya tokoh sedang merasa ditolak. Contoh lainnya adalah tokoh yang sedih akan membuat pose *fugitive* dengan gerakan seakan-akan segalanya merupakan hal yang sulit untuk dilakukan. Postur ini diikuti dengan *gesture* bahu yang turun dan lengan yang menggantung seperti tidak memiliki kekuatan. Seringkali postur ini juga diikuti dengan *gesture* kepala yang menunduk ke bawah. Berbeda dengan pose *fugitive*, tokoh yang membuat pose *combative* akan menaikan bahunya dengan leher yang tegang, cenderung mengepalkan tangan (hlm. 190).

2.5. *Three Dimensional Character*

Sheldon (2004) menjelaskan mengenai 3 faktor yang mempengaruhi tokoh, dengan kata lain sebagai latar belakang dari karakter yang dimiliki tokoh. Menurutnya faktor-faktor ini mempengaruhi sifat, cara tokoh berbicara, bergerak dan bereaksi (hlm. 37). Egri (2009) menambahkan seseorang yang disebut sebagai manusia harus memiliki ketiga faktor ini. Ia mencontohkan, faktor-faktor tersebut membuat seseorang memiliki sifat kasar, sopan, religius, dan sebagainya. Maka menurutnya tokoh juga harus memiliki ketiga faktor ini sebagai alasan atau sebab dari sifat dan

Implementasi Akting..., Dian Lestari, FSD UMN, 2015

tindakan tokoh. Ia melanjutkan, dengan mengetahui 3 faktor tersebut akan memudahkan untuk menganalisa motivasi tindakan tokoh untuk melakukan sesauatu (hlm. 33). Ketiga faktor tersebut antara lain:

1. Fisik

   Menurut Sheldon, faktor fisik dari tokoh adalah faktor yang mempengaruhi tubuh tokoh seperti bentuk tubuh, tinggi tokoh, kondisi fisik seperti bungkuk, tegak, atau cacat, dan sebagainya. Sheldon menjelaskan faktor fisik juga mempengaruhi bagaimana lingkungan tokoh melihat tokoh karena faktor fisik adalah faktor yang paling terlihat (hlm. 38).

2. Sosial

   Menurut Sheldon (2004), faktor sosial termasuk pada masa lalu tokoh secara lingkungan dan budaya. Ia menjelaskan dengan adanya faktor sosial, penonton dapat melihat semua tindakan yang dilakukan tokoh dari suatu sudut pandang, bukan hanya dibuat-buat atau sekadar formalitas. Hal ini menurutnya juga memberi bobot pada setiap tindakan yang menarik bagi penonton. Selain pada masa lalu tokoh, ia menjelaskan bahwa faktor sosial juga termasuk pada lingkungan tokoh dalam masa kini (hlm. 38).

3. Psikologi

   Faktor psikologi merupakan faktor penting agar penonton dapat membangun suatu relasi dengan tokoh, perasaan mengenal tokoh tersebut. Ia menjelaskan bahwa psikologi adalah identitas dan kepribadian dari tokoh. Menurut Webster (2005) ketika seseorang melihat adanya karakteristik orang lain yang dikenal atau karakter diri sendiri dalam tokoh animasi, maka penonton tersebut akan

Implementasi Akting..., Dian Lestari, FSD UMN, 2015

merasa adanya suatu ikatan yang membuat penonton merasakan kehidupan dari tokoh tersebut (hlm.113).

Menurut Egri (2009), faktor psikologi adalah hasil dari kombinasi kedua faktor sebelumnya yang menimbukan kondisi mental tokoh. Ia memberi contoh seorang tokoh yang memiliki hidung bengkok dan mata yang besar merasa malu mengenai hidung dan matanya disebabkan oleh pengaruh teman-teman di lingkungannya yang menolak, mengejek, atau menghina penampilannya (hlm. 24).

2.6. Gaya Animasi

Menurut Kelly (dalam Derhgawen, 2007), gaya animasi akan menentukan semua keputusan mengenai animasi dari sebuah film. Timing dalam pergerakan, pembuatan pose, dan pemilihan akting akan dibuat berdasarkan kepada gaya animasi film tersebut. Kelly (2008) menambahkan gaya animasi ini dapat ditentukan melalui banyaknya *exaggeration* yang dibuat dari setiap gerakan. Semakin besar *exaggeration* dalam sebuah gerakan akan membuat gerakan tersebut terlihat semakin *cartoony*, dan semakin sedikit *exaggeration* yang dilakukan dalam gerakan akan membuat suatu gerakan terlihat semakin seperti kehidupan nyata. Ia mencontohkan mengenai gerakan yang dibuat semirip mungkin dengan gerakan dalam kehidupan nyata cenderung digunakan dalam pembuatan *visual effects* dalam film *live-action* agar kualitas pergerakan sesuai dengan film dan penonton tidak menyadari mengenai animasi tersebut dan menganggap objek yang dianimasikan merupakan objek nyata dalam film (hlm.29).

Implementasi Akting..., Dian Lestari, FSD UMN, 2015

Menurut Padya (2013) terdapat beberapa gaya animasi atau cara menganimasi yang mempengaruhi daya tarik visual sebuah film animasi dan kesan seperti apa yang ingin disampaikan dari film melalui gerakan animasi. Gaya animasi antara lain:

1. Semi-Realis

   Gaya semi realis berarti mereferensi pergerakan seperti kehidupan nyata dengan tambahan-tambahan penekanan berlebihan atau gerakan *snappy* di adegan tertentu untuk menunjukkan maksud atau kepentingan tertentu dari jalan cerita adegan tersebut.

2. Realis

   Gerakan animasi dibuat semirip mungkin dengan kehidupan nyata, bahkan seringkali dengan bantuan *motion capture*. Gerakan diberi sedikit mungkin penekanan berlebihan atau dramatisasi sehingga seringkali terlihat kaku. Gaya animasi realis digunakan dengan tujuan menjaga ketulusan film dan dapat dilihat dalam film-film dengan tema yang halus seperti mitologi dan dongeng.

3. *Hyper-Realistic*

   Gerakan animasi diangkat sampai ke tingkat dimana sesungguhnya dalam kehidupan nyata gerakan tersebut tidak disadari oleh mata manusia. Contohnya gerakan otot menegang dan merelaksasi. Gaya animasi ini juga dipakai untuk menghidupkan makhluk yang tidak nyata seperti monster, alien, dan sebagainya sebagai daya tarik.

4. *Cartoony/Snappy*

Implementasi Akting..., Dian Lestari, FSD UMN, 2015

Menurut Padya, gerakan animasi ini mengacu kepada gerakan animasi 2 dimensi dan berusaha mencapai kualitas pergerakan tersebut, yaitu pergerakan sangat berlebihan dan transisi pergerakan dari gerakan ke gerakan dilakukan dengan sangat cepat atau *snappy* meskipun tidak semua tokoh bergerak dengan kecepatan yang sama tergantung dengan karakter.

5. *Stylized*

   Animasi *stylized* merupakan gaya animasi yang sedikit berbeda dari gaya-gaya sebelumnya dimana gerakan yang dilakukan mereferensi kepada gerakan asli namun dengan menambahkan dramatisasi dan melebih-lebihkan dari segi prinsip-prinsip animasi. Contohnya seperti tokoh yang memiliki tubuh normal dengan pergerakan yang tidak mungkin dilakukan secara nyata. Gaya ini seperti menggabungkan teknis animasi dengan rasa seni dan desain.

6. *Limited Animation*

   Gaya animasi ini berlaku untuk animasi 2 dimensi dimana dalam 1 detik animasi hanya terdapat paling banyak 6 gambar dan animator harus dapat menciptakan ilusi gerakan dengan gambar yang terbatas. Seringkali terlihat tokoh bergerak atau berdialog dengan pose tunggal atau kaku.

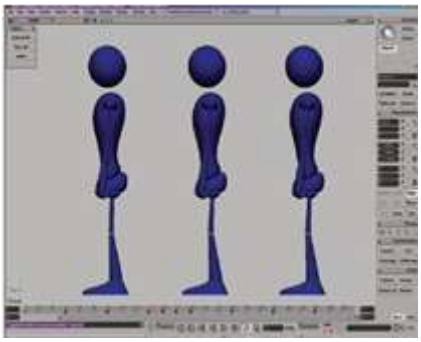
2.7. Alur Kerja Pembuatan Animasi

Menurut White (2006) tahap pembuatan sutau gerkan animasi adalah sebagai berikut (hlm. 444):

1. *Blocking Out*

Implementasi Akting..., Dian Lestari, FSD UMN, 2015

Blocking out adalah pengaturan tokoh secara statis. Ia menjelaskan bahwa tokoh diposisikan sepanjang adegan sesuai dengan pose di posisi yang diinginkan. Ia mencontohkan dalam animasi tokoh yang berjalan, tokoh diposisikan berpindah tempat dari awal posisi tokoh bergerak sampai ke posisi tokoh berhenti berjalan. Menurutnya tokoh belum sepenuhnya dianimasikan dan tujuan dari tahap ini adalah untuk menentukan *staging* dan *timing* dari animasi (hlm. 444).

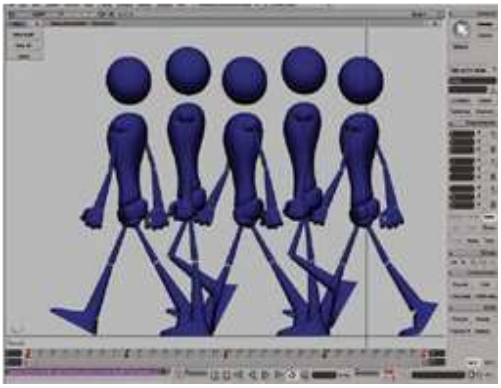


Gambar 2.20. *Blocking Out*
(White, 2006)

2. *Key Poses*

Setelah pergerakan diberi *blocking* maka pergerakan diberi pose-pose kunci dalam pergerakan. Ia menekankan bahwa perlu diperhatikan agar tokoh memiliki pose dengan siluet yang kuat agar pergerakan lebih mudah terbaca. menurutnya *key poses* akan memberikan suatu kesan apabila pergerakan animasi sesuai atau tidak sesuai (hlm. 444).

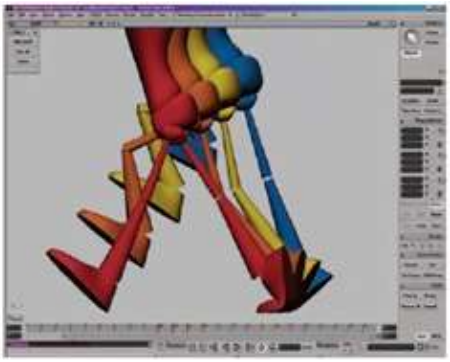
Implementasi Akting..., Dian Lestari, FSD UMN, 2015



Gambar 2.21. *Key Poses*
(White, 2006)

3. *Inbetweens*

Inbeetween menentukan gerakan diantara *key poses* yang menentukan adanya *slow in* dan *slow out*. White menjelaskan bahwa animasi 3D memiliki keuntungan dalam hal ini komputer dapat menghasilkan *inbeetween* secara otomatis dari *key poses* yang telah dibuat meskipun masih harus disesuaikan dengan keinginan. Ia melanjutkkan, *inbeetween* juga termasuk adanya gerakan-gerakan *arcs* saat tokoh bergerak dari 1 pose ke pose lainnya (hlm. 445).



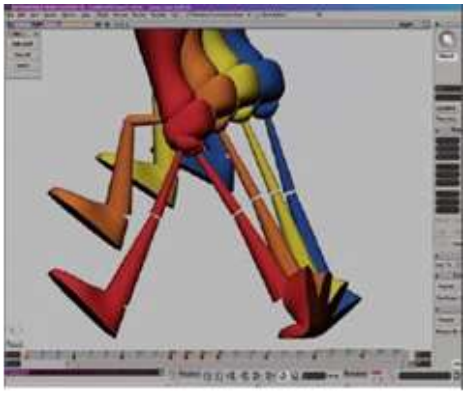
Gambar 2.22. *InBeetween*
(White, 2006)

4. *Fine Tuning*

Menurut White, penyesuaian akhir dari animasi harus dilakukan agar animasi memiliki gerakan yang lebih halus dan natural. Ia lalu menjelaskan fungsi f*ine*

Implementasi Akting..., Dian Lestari, FSD UMN, 2015

tuning yaitu memperbaiki *arcs*, memberi *overlapping actions*, dan memberi *slow-in* dan *slow out* yang lebih baik. Selain itu menurutnya gerakan-gerakan tambahan seperti *secondary action* juga diberikan pada tahap ini. Ia kembali menekankan bahwa posisi *key* tidak hanya berada dalam *frame* yang sama tetapi disesuaikan dengan pergerakan yang natural (hlm. 447).



Gambar 2.23. *Fine Tuning*

(White, 2006)

Implementasi Akting..., Dian Lestari, FSD UMN, 2015