



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.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Animasi

Menurut Steven Withrow (2009) dalam buku "*Secrets of Digital Animation*", animasi adalah sebuah seni untuk "hidup" di dalam sebuah gambar. Urutan gambar yang ditampilkan secara cepat untuk menciptakan ilusi optik dari gerakan karena fenomena penglihatan. saat ini animasi diseluru dunia terus berkembang dimulai dari *flip books* sampai *motion picture films* dan *computer games*. animasi tidak hanya "*full*" atau "*limited*", tetapi bisa atau tidak dengan suara, musik, berbagai jenis teknik dan *hybrids* / gabungan dari beberapa teknik yang ada. Akan tetapi, tidak terbatas untuk *2D (traditional atau cel)*, *cutout* dan *collage*, *motion graphics*, *stop motion*, *2D digital bitmap*, *2D digital vector*, dan *3d digital*.

Sedangkan Jean Ann Wright (2005) menjelaskan bahwa kata *animate* berasal dari bahasa Yunani yaitu "*animare*" yang berarti "membuat hidup", dalam bukunya "*animation writing and development*" juga menjelaskan bahwa animasi bisa membuat imajinasi yang paling kekanak-anakan atau dunia yang aneh dan tidak mungkin menjadi hidup dan nyata. Media yang digunakan untuk membuat animasi juga banyak. Contohnya gambar, *clay*, boneka, dan gambar dalam computer. Animasi dapat membuat media tersebut menjadi nyata dan orang-orang percaya bahwa hal tersebut hidup. Dalam bukunya "*art in motion*", Maureen Furniss (2014) menjelaskan animasi menurut Charles Solomon. Solomon menjelaskan bahwa ada dua faktor yang dapat menjelaskan definisi dari animasi. Pertama, gambar yang terdapat pada setiap *frame*, dan kedua ilusi gerakan yang

tercipta. Sedangkan menurut Norman McLaren, animasi bukan seni menggambar yang bergerak tapi seni gerakan dari gambar. Maksudnya, hal terpenting adalah gerakan yang terjadi akibat transisi antar *frame*, bukan apa yang ada di dalam setiap *frame*.

Menurut Kit laybourne (1998) dalam bukunya “The Animation Book”, animasi adalah seni gerakan. Gerakan dalam animasi dapat menjelaskan berbagai hal seperti cerita, karakter, dan tema.

Limited Animation

Limited animation merupakan animasi dengan gerakan yang terbatas. Gerakan yang dilakukan karakter, membutuhkan tiga sampai delapan frame disetiap detiknya. Dalam *limited animation*, gambar ditahan lebih lama disetiap frame. Sementara itu, pergerakan pada karakter hanya dilakukan pada satu bagian tubuh karakter dan bagian tubuh lainnya tidak digerakan sama sekali.

Limited animation biasanya dapat ditemukan dalam serial TV. Karena gaya gerakannya yang tidak terlalu rumit dan proses pengerjaannya yang tidak memakan waktu lama, *limited animation* sering digunakan untuk kepentingan ekonomi. Biaya yang dibutuhkan dalam pembuatan *limited animation*, hanya setengah dari biaya pembuatan *full animation* (Besen, 2008)

Preston Blair menjelaskan, *limited animation* didasarkan dengan pembagian bagian tubuh pada karakter menjadi empat tingkatan cel dan system dialog. *Limited animation* memiliki proses pembuatan yang tidak memakan waktu banyak. *Limited animation* menggunakan karakter dua dimensi dengan dialog

yang lebih dominan, animasi ini biasanya mengisi jam kosong pada televisi. *Empahasis* terletak pada dialog dari pada element visual yang berada dalam *frame* atau beberapa *frame*.

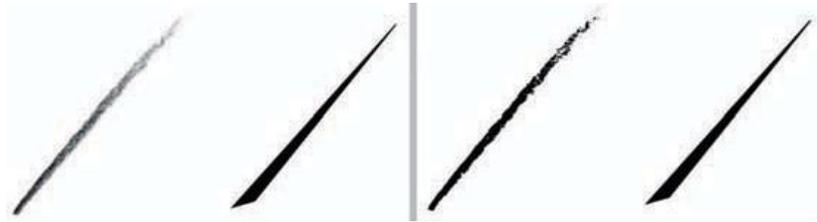
Menurut Thomas Lamarre (2009) dalam bukunya “*The Anime Machine*”, *limited animation* menjadi karakteristik dari serial animasi jepang ditelevisi yaitu “*Anime*”. Dalam *limited animation*, proses *animate* nya tidak berbeda dengan *animate* pada umumnya. Akan tetapi, pergerakan pada *limited animation* tidak banyak. Akibatnya banyak terdapat gambar yang tidak bergerak dalam *limited animation*.

Dengan membuat banyak sirkulasi gerakan, dapat membantu animator lebih efektif dalam membuat *limited animation*. Pada *limited animation* juga sering dimunculkan ekspresi yang lebih tajam serta illusi gerak dengan *dissolving/cross-fading* (McMahon,1957)

1.1.2. Vector Animation

Vector animation merupakan animasi yang dikembangkan ke dalam bentuk digital atau *computer graphics*. Animasi ini memiliki perbedaan dalam beberapa faktor dengan animasi lainnya. Bentuk tubuh karakter yang terpisah – pisah, teknik dan proses pembuatanya. *Vector* dibuat karena teknologi komputer pada saat itu tidak bisa atau tidak kuat secara graphic atau membuat sebuah gambar animasi. Sebelum teknologi *vector* di temukan, *GIF animation* merupakan animasi yang memiliki kualitas yang mendukung untuk web. Karena ukuran *file* pada *GIF animation* lebih kecil dibandingkan dengan movie media lainnya. Hingga *vector* diciptakan dengan menggunakan *Macromedia Flash* yang mengubah kemampuan

animasi pada web. Teknologi *vector* menterjemahkan teks dan gambar ke dalam rumusan matematika yang diwakili oleh poin dan ruang.



Gambar 2.1 vector

(Tony White/ Animation From Pencil to Pixel, 2006)

Pada *vector animation*, karakter padat didesain dengan menggambar secara tradisional, scan, dan *digital coloring techniques*. Karakter dibuat dengan *file size* yang kecil. *vector animation* memiliki desain karakter di mana karakter tidak dibuat atau menunjukkan seluruh tubuh. Tubuh karakter dibuat secara terpisah atau menjadi beberapa bagian yang kemudian disatukan hingga menjadi sebuah *figure*. Dengan tubuh karakter yang terpisah pisah membuat pergerakan hanya ada pada bagaian yang harus bergerak, sementara bagian tubuh lainnya tidak bergerak sama sekali. Karakter juga dapat digunakan berkali-kali untuk membuat scene yang berbeda-beda (White, 2006).



Gambar 2.2 karakter pada *vector animation*

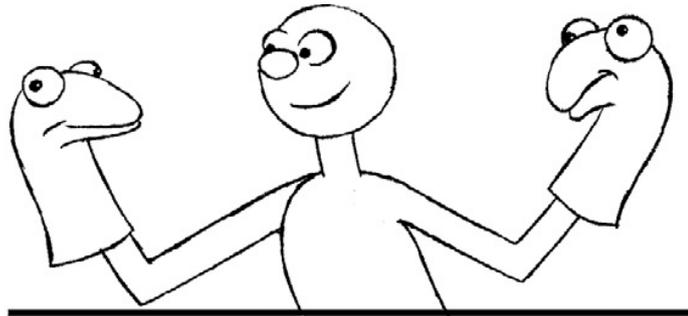
(Tony White/ Animation From Pencil to Pixel, 2006)

1.2. Bahasa Tubuh

Bahasa tubuh merupakan bentuk tubuh, sikap atau tingkah laku yang dilihat orang lain saat berkomunikasi. Menurut Pease (2004), Bahasa tubuh merupakan penggambaran kondisi emosional seseorang. Setiap *gesture* atau gerakan merupakan kunci yang dapat memberitahukan perasaan seseorang pada saat itu dan terlepas dari apa yang dikatakan orang tersebut.

Anderson mengatakan dalam buku yang ditulis oleh Williams (2001), Bahasa tubuh merupakan akar dari animasi dan bersifat universal. Animasi harus dapat memberitahukan cerita secara jelas melalui bahasa tubuh. Pease (2004) mengatakan bahasa tubuh pada setiap daerah dan kebudayaan bisa mempunyai arti yang berebeda beda. Pada beberapa daerah suatu *gesture* bisa memiliki arti atau maksud yang sama. Namun pada daerah lainnya, *gesture* tersebut bisa mempunyai arti atau maksud yang sangat berbeda.

Dalam sebuah animasi, bahasa tubuh harus dapat meyampaikan apa yang dirasakan dan dipikirkan oleh karakter kepada penonton. Walaupun dalam sebuah animasi tidak ada suara ataupun ekspresi pada karakter. Contohnya penerapan Bahasa tubuh pada penampilan *puppet master*. Boneka tidak mempunyai ekspresi wajah seperti manusia. oleh karena itu, *puppet master* menerapkan bahasa tubuh ketika ia menggerakkan boneka sehingga penonton dapat mengerti apa yang dipikirkan dan perasaan karakter serta jalan cerita yang ingin disampaikan oleh puppet master (Robert, 2011).



Gambar 2.3 *Puppet Master*

(Steve Robert / *Character Animation Fundamental*, 2011)

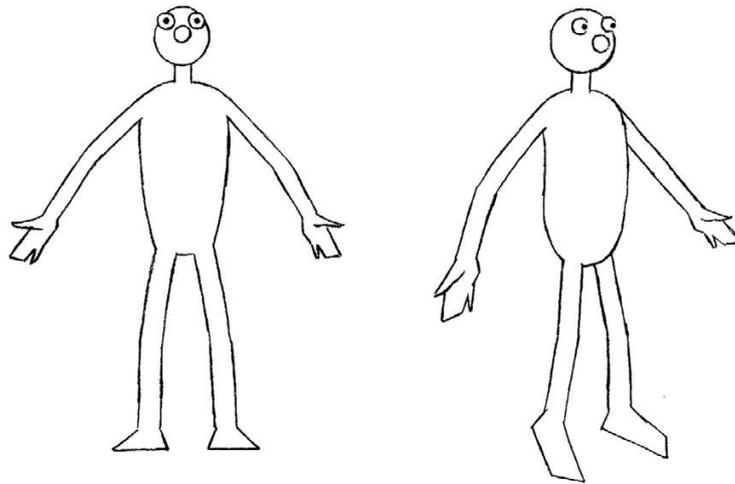
Eric Goldberg (2008) dalam bukunya “*Character Animation Crash Course!*” menjelaskan Bahasa tubuh sebagai *attitude pose*. Menurut Goldberg penggunaan bahasa tubuh yang kuat dapat membuat sebuah animasi menjadi lebih dinamis dan nyata. Selain itu kepribadian karakter juga dapat semakin menonjol dengan menerapkan Bahasa tubuh yang tepat.

Dalam *limited animation* Bahasa tubuh merupakan bagian yang penting, karena pergerakan dalam *limited animation* tidak terjadi pada seluruh bagian tubuh. Sehingga bahasa tubuh berfungsi membantu penonton untuk mengerti apa yang sedang dilakukan oleh karakter.

Robert (2011) menjelaskan dalam bukunya bahwa terdapat empat bentuk dari Bahasa tubuh, yaitu:

1. *Open body posture*

Posisi tubuh yang menghadap objek dengan posisi tangan dan kaki yang terbuka lebar. Bentuk tubuh ini menunjukkan jika karakter memiliki reaksi positif terhadap pesan yang diterimanya



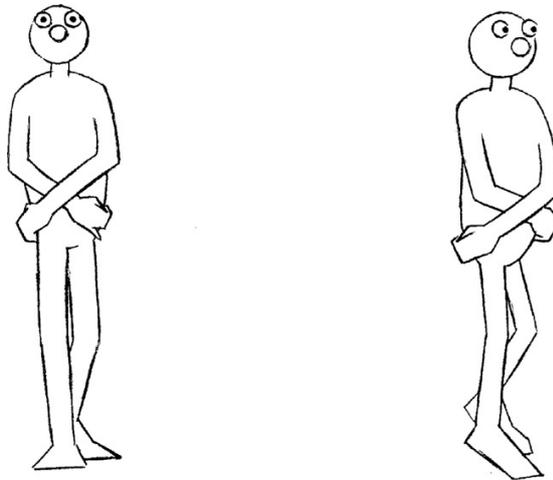
Gambar 2.4. *Open Body Posture*
(Steve Robert / Character Animation Fundamental, 2011)

Dengan menunjukkan seluruh tangan memberikan kesan yang terbuka, dan tidak ada yang disembunyikan. Posisi tubuh ini tidak memberi sinyal yang bersifat agresif atau mengancam (pease, 2004)

2. *Close body posture*

Posisi tubuh berlawanan arah dengan objek, tangan dilipat serta kaki yang sedikit menyilang. Bentuk tubuh ini menunjukkan karakter tidak dapat menerima atau menolak pesan yang diterimanya.

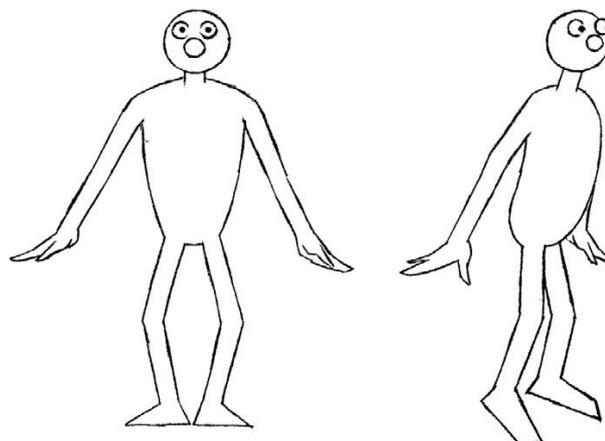
Allan pease (2004) menjelaskan posisi tangan yang melipat seolah-olah membuat sebuah penghalang merupakan kebiasaan yang dilakukan seseorang saat tidak dapat menerima sesuatu atau saat berada dalam situasi yang menegangkan atau terancam. Posisi tubuh ini juga dilakukan orangutan dan monyet saat mereka merasa terancam atau dalam bahaya.



Gambar 2.5. *Close Body Posture*
(Steve Robert / Character Animation Fundamental, 2011)

3. *Forwards body postures*

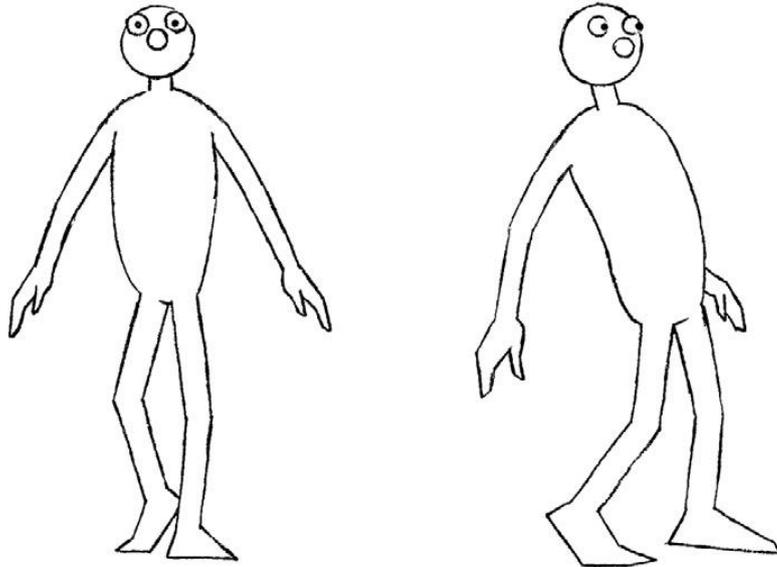
Posisi tubuh yang agak condong ke depan dan mengarah kesuatu objek. Bentuk tubuh ini menunjukan karakter dapat menerima atau menolak pesan yang diterimanya secara aktif. Pada umumnya karakter dengan posisi tubuh ini lebih mementingkan perasaannya.



Gambar 2.6. *forwards body posture*
(Steve Robert / Character Animation Fundamental, 2011)

4. *Backwards body postures*

Posisi tubuh sedikit menyender ke belakang dan melihat ke atas. Bentuk tubuh ini menunjukkan karakter yang mengabaikan pesan yang diterimanya.



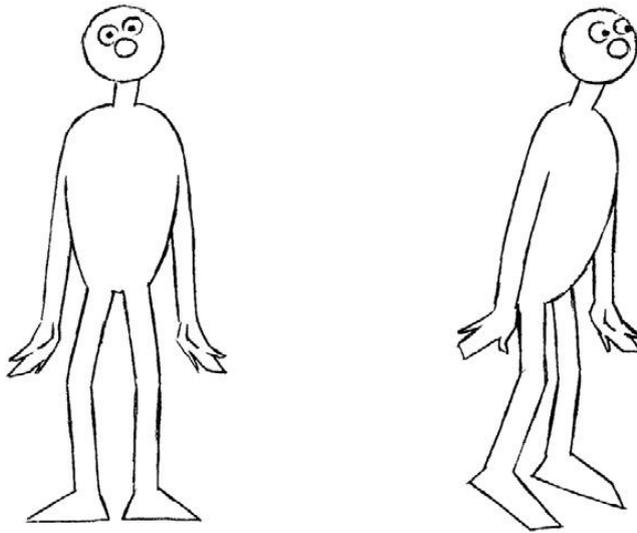
Gambar 2.7. *Backwards body posture*

(Steve Robert / Character Animation Fundamental, 2011)

Empat bentuk bahasa tubuh di atas dapat dikombinasikan satu sama lain sehingga menghasilkan empat bentuk dasar lainnya yaitu :

1. *Responsive*

Responsive merupakan gabungan dari *open body posture* dan *forward body posture*. bentuk dari bahasa tubuh ini menggambarkan sifat yang senang, terbuka, menyukai atau menginginkan sesuatu.



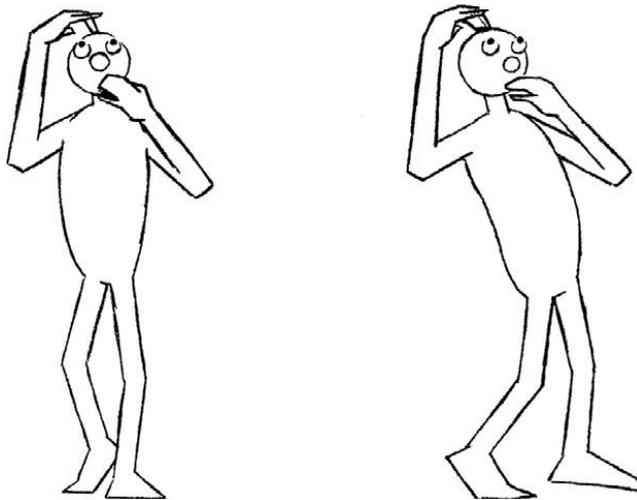
Gambar 2.8. responsive

(Steve Robert / Character Animation Fundamental, 2011)

Gambar di atas menggambarkan karakter pada saat menyukai seseorang atau sesuatu. Pada kondisi ini seseorang akan mempunyai posture tubuh yang sangat terbuka dan menghadap ke arah objek atau orang yang disukainya. Posisi tangan akan terlihat lurus kebawah dengan telapak tangan yang menghadap ke depan. Kepala akan dapat dimiringkan ke satu sisi.

2. *Reflective*

Pada saat karakter sedang berada pada *reflective mood* atau sedang termenung, karakter akan menggunakan *open* dan *backward posture*. bahasa tubuh ini digunakan atau keluar saat seseorang sedang berpikir, mempertibangkan sesuatu, atau sedang kebingungan.

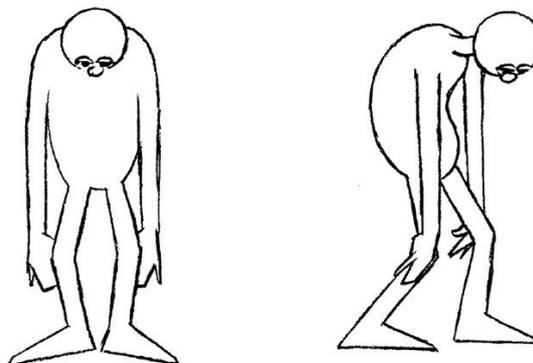


Gambar 2.9. *Reflective*

(Steve Robert / Character Animation Fundamental, 2011)

3. *Fugitive*

Pada saat karakter sedang berada pada *fugitive mood*, karakter akan menggunakan *close* dan *backward posture*. bahasa tubuh ini digunakan pada saat karakter sedang merasa diasingkan atau ditolak, sedih atau sengsara, tidak percaya diri, berbohong, ingin melarikan diri, dan tidak dapat menerima ide atau masukan.



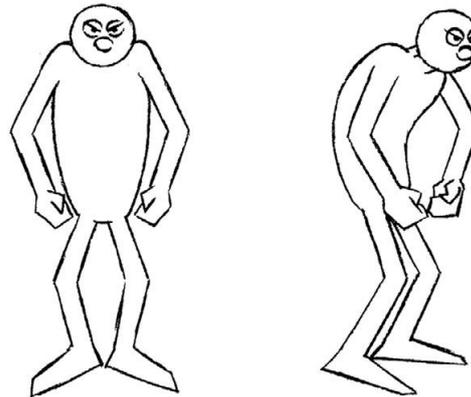
Gambar 2.10. *Fugitive*

(Steve Robert / Character Animation Fundamental, 2011)

Gambar di atas menggambarkan karakter pada saat sedih atau putus asa, tubuh karakter akan sangat menunduk atau bungkuk, tangan akan bergelantungan, kepala akan turun kebawah. Semua hal akan terlihat susah dan sulit untuk dilakukan.

4. *Combative*

Combative merupakan gabungan antara *close* dan *forward posture*. bahasa tubuh ini dilakukan karakter saat sedang marah, menginginkan sesuatu secara paksa, terlibat dalam sebuah argument atau pertengkaran.

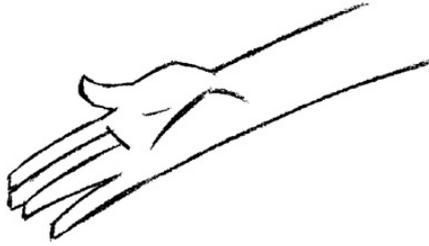


Gambar 2.11. *Combative*

(Steve Robert / *Character Animation Fundamental*, 2011)

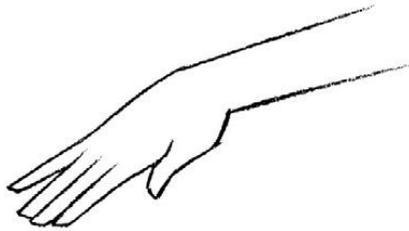
1.2.1. **Gesture Tangan**

Tangan merupakan bagian tubuh yang berperan penting ketika sedang berkomunikasi. Posisi telapak tangan dapat menggambarkan apa yang dirasakan oleh karakter. Contohnya posisi telapak tangan yang terbuka dapat memberi kesan bahwa karakter merupakan orang ramah, terbuka, atau karakter sedang merasa senang.



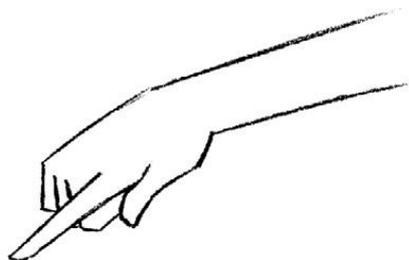
Gambar 2.12. telapak tangan terbuka
(Steve Robert / Character Animaton Fundamental, 2011)

Telapak tangan dengan posisi tertutup dapat menggambarkan bahwa karakter merasa bosan, sedih , dan terganggu.



Gambar 2.13. telapak tangan terbuka menghadap kebawah
(Steve Robert / Character Animaton Fundamental, 2011)

Posisi telapak tangan dengan posisi mengepal menunjukkan bahwa karakter sedang marah atau kesal. Seperti orang sedang marah dengan posisi tangan yang mengepal dan jari yang menunjuk nujuk secara agresif.



Gambar 2.14.. posisi tangan menunjuk
(Steve Robert / Character Animaton Fundamental, 2011)