



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

2.1. *Stop Motion*

Merupakan salah satu *genre* film animasi. Teknik yang dipakai cukup unik. Menggunakan teknik fotografi *frame by frame*. Proses syuting dapat menggunakan barang serta perlengkapan dari kehidupan sehari-hari. Aktor yang memerankan film ini tidak harus manusia asli (Purves, 2008).

2.1.1. Definisi

Pengertian secara harafiah *stop motion* sendiri ialah gerakan yang berhenti. Purves (2008) mengatakan bahwa *stop motion* ialah ilusi yang diciptakan dari rekaman gambar diam yang dimanipulasi agar terlihat bergerak dan pergerakan dilakukan *frame by frame*. Gambar diam tersebut dapat diperoleh dengan teknik fotografi. Manipulasi yang dilakukan ialah dengan menggerakkan objek foto untuk melakukan gerakan selanjutnya, berpose diam dan diambil kembali gambarnya. Objek yang digunakan dapat berupa boneka (*puppet*), gambar siluet, dan objek solid (hlm.6). Setelah itu dapat dilanjutkan ke proses penggabungan sehingga gambar yang dihasilkan terlihat seperti bergerak. Film yang dapat dijadikan contoh salah satunya ialah *Boxtrolls* (2014) karya studio animasi *Laika*. *Boxtrolls* menggunakan *puppet* dalam teknik pembuatan film nya, sehingga proses animasi dalam film tersebut lebih

mudah, karena *puppet* merupakan perwujudan produk yang solid dari rancangan karakter yang dibuat.



Gambar 2.1. Proses Animasi Film *Boxtrolls*.

(<http://www.enzasbargains.com/boxtrolls-visit-takes-create-stop-motion-animation-theboxtrolls/>)

2.1.2. Sejarah

Stop motion dipelopori oleh Georges Melies, yang dimana menemukan teknik yang diberi nama *stop-action* pada tahun 1896. Ia menemukan teknik tersebut secara tidak sengaja pada saat syuting filmnya sedang berlangsung, yaitu *Place de L'Opera*. Saat proses pengambilan gambar sedang berlangsung, kamera yang ia gunakan untuk mengambil gambar mengalami macet. Namun, proses syuting masih berlanjut. Saat ia memproses hasil dari syuting tersebut ternyata ada beberapa bagian yang terloncat

dan menimbulkan suatu efek, yang ia sebut *stop-action*. Efek tersebut memperlihatkan bahwa ada adegan dimana aktor pria tergantikan oleh aktor wanita tanpa adanya transisi, sehingga aktor pria terlihat seperti berubah menjadi aktor wanita. Hal tersebut dikemukakan oleh Harryhausen (2008).

Georges melihat potensial atas kesalahan yang ia buat dan menggunakan dalam film selanjutnya. *The Vanishing Lady* (1896), ialah salah satu film Melies yang menggunakan teknik *stop motion*, dimana ia menjadi pesulap yang mengubah wanita menjadi tengkorak, setelah ditutup kain. Beberapa karya dari Melies ialah *A Trip to the Moon* (1902), *The Impossible Voyage* (1904), dan *Under The Seas* (1907).



Gambar 2.2. *Scene A Trip to the Moon.*
(<https://www.youtube.com/watch?v=Yz2JyPCbAUK>)



Gambar 2.3. *Scene The Impossible Voyage.*

(<http://intimolume.tumblr.com/post/99480135447/voyage-a-travers-limpossible-1904-georges>)



Gambar 2.4. *Scene Under The Seas.*

(http://en.wikipedia.org/wiki/Under_the_Seas)



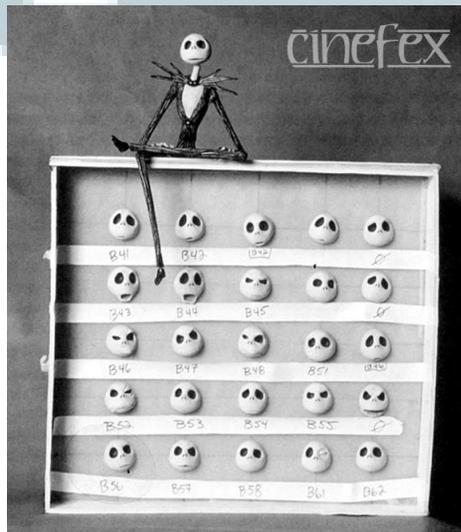
Gambar 2.5. Scene *The Vanishing Lady*.
(<http://www.ministryofterror.com/drgeoff/silents.htm>)

2.1.3. Teknik

Stop motion dapat dibuat dengan berbagai cara dan dapat menghasilkan hasil film yang berbeda. Cara yang dipakai sering disebut sebagai teknik. Teknik dalam *stop motion* meliputi *replacement puppets*, *pixilation*, *cut outs*, *sands*, dan *claymation*. (Purves, 2006, hlm.131).

1. *Replacement Puppets*

Tidak semua film *stop motion* diperankan oleh *puppet* yang sudah berartikulasi dengan lancar. Mengganti bagian yang diperlukan untuk dianimasikan dengan teknik ini menjadi salah satu cara proses pembuatan film *stop motion*. Teknik ini lebih memakan banyak waktu pada proses pembuatannya, tetapi ada keuntungan yang didapat dari teknik *replacement puppets*, yaitu *puppet* yang dibuat dapat melakukan ekspresi atau gerak yang dilebih-lebihkan seperti mulut yang dapat terbuka lebih lebar dari normal, kaki yang dapat melangkah dengan jauh, dan mata yang dapat membesar keluar. Hal tersebut tidak dapat dilakukan hanya dengan mengandalkan *puppet* biasa (Purves, 2008). *Nightmare Before Christmas* karya Tim Burton menjadi salah satu film yang menggunakan teknik *replacement puppets*.



Gambar 2.6. *Replacement Heads Jack Skellington.*
(<http://cinefex.com/blog/pumpkinheads/>)

2. Pixilation

Teknik ini menghemat waktu dengan tidak sepenuhnya membuat *puppet*, *aset*, dan miniatur yang diperlukan, dapat diganti dengan sumber daya yang ada. Manusia dapat menjadi aktor dalam pembuatan animasi *stop motion* dengan teknik ini. Miniatur pun dapat digantikan dengan lokasi yang sebenarnya. Penggunaan teknik ini tidak berarti menghilangkan keberadaan *puppet* dan *aset* sama sekali, aktor manusia dapat berinteraksi dengan *puppet* dan *aset* yang digunakan, hanya posisi manusia sebagai pengganti lawan main *puppet* tersebut (Purves, 2008). Salah satu contoh film yang menggunakan teknik ini ialah *The Secret Adventures of Tom Thumb*, yang menceritakan bagaimana interaksi manusia dengan *puppet* dengan *aset* benda sehari-hari ataupun *aset* buatan.

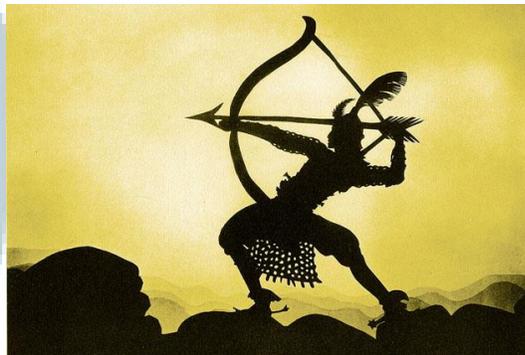


Gambar 2.7. Poster Film *The Secret Adventures of Tom Thumb*.
(<http://www.flickriver.com/photos/tags/mangafilms/interesting/>)

3. *Cut Outs*

Kertas juga dapat dijadikan media untuk membuat animasi *stop motion*. Kertas yang dipotong menyerupai *figure*, dirangkai sedemikian rupa sehingga menyerupai wayang, dan memiliki engsel dapat dijadikan aktor dalam animasi *stop motion*. Teknik yang menggunakan aktor dari potongan kertas tersebutlah yang dinamakan *cut outs*. Teknik ini memiliki tingkat kesulitan yang lebih dibanding teknik lainnya karena kertas dapat terpengaruh dengan mudah oleh angin, suhu, dan cahaya.

Proses pembuatannya menggunakan teknik kedalaman *layer* tetapi menghasilkan hasil akhir berupa dua dimensi. *Lotte Reiniger* dan *Michel Ocelot* mempunyai gaya tersendiri dalam menggunakan teknik *cut outs*. *Reiniger* menggunakan teknik siluet pada aktor dan latar belakang yang terang, sedangkan *Ocelot* menggunakan aktor yang terlihat jelas dan terang di atas latar belakang yang lebih gelap. Salah satu karya dari *Reiniger* ialah *The Adventures of Prince Achmed* (1926). *Azur and Asmar* (2006) ialah salah satu karya dari *Ocelot*.



Gambar 2.8. *Scene The Adventures of Prince Achmed.*

(<http://flatpackfestival.org.uk/event/the-adventures-of-prince-achmed-2/>)



Gambar 2.9. *Scene Azur and Asmar.*

(<http://www.gkids.tv/azur/>)

4. *Sands*

Media pasir seringkali dijadikan media untuk bermain anak. Namun, dalam dunia animasi *stop motion* pasir dapat dijadikan media untuk membuat *puppet* dan *aset* yang diperlukan. Hal tersebut menjadikan pasir menjadi teknik tersendiri. Proses yang dilakukan lebih sulit karena tekstur pasir yang lebih lembut dan sulit untuk dibentuk meskipun sudah diberi air. Faktor seperti kelalaian manusia pada saat proses syuting juga menjadi salah satu faktor kendala dalam teknik animasi ini (Purves, 2008). *Quest* (1996) karya *Thomas Stellmach* menggunakan *puppet* yang seutuhnya berbahan pasir tanpa bantuan *armature*.



Gambar 2.10. *Scene Quest.*

(https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Film_still_of_the_animated_short_film_QUEST.jpg)

5. *Claymation*

Teknik ini menggunakan *clay* sepenuhnya dalam proses pembuatan *puppet*, dibantu dengan *armature* sebagai dasar, dan proses *replacement* dalam proses animasi. *Skill sculpting* yang cukup tinggi dibutuhkan dalam proses *claymation* dikarenakan banyak *replacement* yang dibuat dan detil yang dibuat. Pewarnaan juga dilakukan pada *clay* yang sudah terbentuk (Purves, 2008). *Clay* yang digunakan juga beragam, mulai dari *plastisine* yaitu *clay* yang tidak bisa mengering, *clay* yang mengering karena udara, dan *clay* yang mengering setelah proses *bake*. Salah satu contoh film animasi *stop motion* yang menggunakan teknik *clay mation* ialah *Shaun The Sheep* yang merupakan seri televisi sejak 2007.



Gambar 2.11. *Scene Shaun The Sheep.*

(<http://www.sebastienguichard.com/?portfolio=happy-meal-shaun-the-sheep>)

2.2. Desain Karakter

Menurut Su (2012) karakter desain ialah merancang suatu karakter entah itu berupa manusia ataupun menyerupai dan properti yang dipakai oleh karakter tersebut. Beberapa sisi penggambaran karakter dan ekspresi muka juga merupakan bagian dari karakter desain. Karakter desain menjadi salah satu unsur penting dalam kesuksesan sebuah film, kita harus merancang desain dari karakter agar terlihat sedemikian menarik untuk membuat suatu film mempunyai *selling point* yang tinggi selain dari alur cerita. Dalam kaitanya dengan dunia *stop motion* karakter desain dapat berbeda pada produk akhirnya dibandingkan dengan animasi *2D* ataupun *3D*. Hasil akhir desain karakter pada animasi *stop motion* berupa suatu produk tiga dimensi yang dapat dipegang dan digerakan yang dimana perwujudan dari konsep dan sketsa secara dua dimensi. Salah satu indikasi bahwa desain karakter sukses ialah membuat suatu film menjadi dikenal akan karakternya, yang dimaksud disini ialah orang bisa

mengenalinya hanya dengan melihat karakternya. Contoh yang dapat diambil ialah *Paranorman* (2012).



Gambar 2.12. Karakter Norman pada Film *Paranorman*.

(<http://paranorman-confessions.tumblr.com/post/30186123190/paranorman-confessions>)

2.2.1. Hierarchy Karakter

Menurut Bancroft (2006) hierarki karakter mengarah kepada tingkat dari kompleksitas cara sebuah karakter digambar. Terdapat 6 tingkatan hierarki karakter, yaitu *Iconic*, *Simple*, *Broad*, *Comedy Relief*, *Lead Character*, dan *Realistic*. Namun, hanya tingkat *Iconic* yang digunakan penulis dalam mendesain karakter. *Iconic* sendiri merupakan tingkatan paling dasar dari 6 tingkatan kompleksitas, yang dimana menggambarkan suatu karakter dengan detail yang minim, seperti ornamen pada baju tidak begitu jelas terlihat. Tingkatan ini lebih mengarah ke sesuatu penggambaran yang simpel, tetapi bukan ekspresif. Garis yang dihasilkan tetap rapih.

Karakter yang didesain dari tingkatan ini hasil akhirnya pada animasi *stop motion* dapat dikaitkan dengan *Shaun The Sheep*, karakter yang dihasilkan lebih simpel tanpa pernak pernik yang detail dan cenderung mengarah ke *style* kartun.



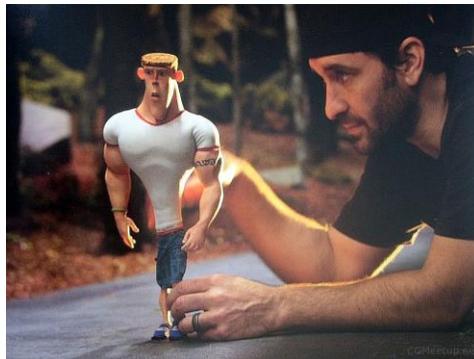
Gambar 2.13. Karakter *Shaun The Sheep*.
(<http://www.fanpop.com/clubs/shaun-the-sheep/images/2826701/title/shaun-sheep-wallpaper>)

2.2.2. *Three Dimensional Character*

Menurut Egri (2007), hal ini sangat penting dalam pembuatan sebuah karakter. Setelah kita menentukan tingkat kesulitan dari penggambaran karakter, maka dilanjutkan ke tingkatan ini. Melalui tahap ini kita dapat menganalisa, merancang, dan menentukan latar belakang karakter, ciri fisik, sifat, hingga lingkungan yang mempengaruhi kepribadian dari karakter. *Three Dimensional Character* tersebut mencakup fisiologi, sosiologi, dan psikologi.

1. Fisiologi

Penampakan luar dari karakter yang akan dirancang sangat penting untuk menarik perhatian. Fisiologi merupakan segala sesuatu yang berkaitan dengan fisik dari karakter yang dirancang. Seperti jenis kelamin, penampilan, warna rambut, tinggi dan berat badan (Egri, 2007). Dalam kaitannya dengan *stop motion*, fisiologi dapat berupa *puppet* yang dibuat, bagaimana *puppet* tersebut dirancang dengan memilih warna cat yang tepat untuk pewarnaan rambut, mata, dan kulit. Begitu juga dengan postur yang dibuat, apakah akan terlihat gemuk, tinggi, langsing, jangkung, kurus, atletis, atau ideal. Baju dan *aset* yang dipakai juga termasuk dalam penampilan luar karakter. Contoh penerapan fisiologi ialah dalam film *Paranorman* (2012), pada salah satu karakter dapat dilihat bahwa secara fisik ia terlihat mempunyai badan yang atletis dengan tinggi sedang. Kulit yang di cat berwarna *blonde* dan rambut yang berwarna coklat. Sedangkan baju yang dipakai ialah berbahan kaos berwarna putih dan celana berbahan *jeans*.



Gambar 2.14. Salah Satu *Puppet* Pada Film *Paranorman*.
(<http://www.cgmeetup.net/home/making-of-paranorman-art-department-puppets-animation/>)

2. Sosiologi

Sosiologi di dunia *stop motion* merujuk pada lingkungan yang membantu pembentukan dari karakter utama, dimana karakter tersebut tinggal, karakter pembantu yang ada, serta *environment*.. Menurut Egri (2007), kehidupan sosial dari karakter digolongkan sebagai sosiologi. Mencakup tempat tinggal, ekonomi, pendidikan, agama, ras, dan kebangsaan. Contoh yang dapat diambil ialah karakter utama pada film *King Kong* (1933), di mata karakter lain, ia terlihat jahat karena tinggal di suatu hutan rimba. Sebenarnya ia hanya ingin menyelamatkan karakter wanita di film tersebut agar terhindar dari bahaya.



Gambar 2.15. Poster *King Kong*.
(<http://www.nitehawkcinema.com/2014/09/post-no-bills-king-kong/>)

3. Psikologi

Kepribadian berperan penting dalam pembentukan sebuah karakter, karena mempengaruhi tingkah laku karakter yang dibentuk dan dapat terbentuk dari masa lalu karakter. Karakter dapat mendapatkan kepribadiannya melalui penggabungan dari unsur fisiologi dan sosiologi yang dimana mencakup ambisi, sifat, dan tingkah laku karakter. Contoh jika seorang karakter yang berkepribadian pemarah dapat dilatar belakangi dari fisik yang mengalami cacat lahir sehingga mudah tersinggung. Hal yang dialami karakter tersebut dapat memicunya mempunyai sifat yang pemarah karena keadaan sekitar yang mengolok-olok (Egri, 2007). Contoh yang dapat diambil ialah karakter *Aggie* pada film *Paranorman*.



Gambar 2.16. Karakter Aggie pada Film *Paranorman*.
(<http://paranorman.wikia.com/wiki/Aggie>)

2.2.3. Proporsi *Super Deformed*

Karakter yang akan dibuat tentunya mempunyai berbagai macam proporsi badan. Proporsi badan penting dalam pembentukan karakter, dimana mencakup bentuk tubuh dan tinggi badan. *Super Deformed (SD)* merupakan bentuk badan dari proporsi realis yang dikerdilkan dengan menyederhanakan bentuk-bentuk tubuh yang ada seperti panjang badan, tangan, dan kaki. Namun, bagian kepala lebih besar daripada proporsi badan (Osa, 2006).



Gambar 2.17. Figure *Link* dalam Bentuk *Super Deformed*.
(<http://www.goodsmile.info/en/product/4370/Nendoroid+Link+The+Wind+Waker+ver.html>)

2.2.4. Kontur

Menentukan kontur/ bentuk dasar sebelum merancang karakter sangat penting. Bentuk dasar mengawali karakter dengan kepribadian seperti apa yang akan kita buat. Dapat dimulai dengan sketsa bentuk bentuk dasar yang mencakup kotak, segitiga, dan bulat. *Setiap* bentuk dasar yang dipilih merepresentasikan sifat karakter yang berbeda. Hal tersebut dikemukakan oleh Tillman (2011, hlm. 67).

1. Kotak

Mengambil bentuk dasar karakter kotak akan cenderung membuat karakter memiliki kepribadian yang jujur, percaya diri, maskulin, dan seseorang yang stabil. Bentuk kotak ini tidak hanya berlaku pada ekspresi wajah. Namun, juga berlaku pada keseluruhan bentuk tubuh karakter (Tillman, 2011). Dalam kaitan dengan dunia *stop motion* hal ini terlihat saat perancangan awal karakter berupa konsep dan hasil akhir yaitu *puppet* yang digerakan pada saat proses syuting berlangsung. Bentuk ini tidak langsung terlihat sebagai bentuk kotak secara utuh, tetapi bentuk karakter yang mengandung unsur kotak. Film yang dapat dijadikan contoh ialah karakter *The Judge* pada film *Paranorman* (2012).



Gambar 2.18. Karakter Judge Hopkins pada Film *Paranorman*.
(<http://zombiesofparanorman.tumblr.com/page/5>)

2. Segitiga

Segitiga memiliki tiga sudut lancip, yang mengarah ke sesuatu yang jahat dan licik. Namun, karakter yang memiliki kontur segitiga tidak selalu dikaitkan dengan peran antagonis. Bentuk dasar segitiga sendiri dapat merepresentasikan sifat lainnya. Penuh semangat dan energik juga dapat dilambangkan dengan bentuk dasar segitiga (Tillman, 2011). Dalam kaitan dengan dunia *stop motion* hal ini terlihat saat perancangan awal karakter berupa konsep dan hasil akhir yaitu *puppet* yang digerakan pada saat proses syuting berlangsung. Film *stop motion* yang dapat dijadikan contoh ialah karakter Coraline pada film *Coraline* (2009).



Gambar 2.19. Karakter Coraline pada Film Coraline.
(<http://www.denofgeek.com/movies/Coraline/32025/Coraline-and-the-value-of-scary-family-films>)

3. Bulat

Bulat merupakan suatu bentuk dasar yang berasal dari lingkaran yang memiliki dimensi. Namun, tidak selalu identik dengan postur muka atau tubuh yang gempal dan gemuk. Bentuk dasar ini sering dikaitkan dengan karakter protagonis, karena menggambarkan karakter yang bersifat selalu bersyukur, ceria, pecinta damai, dan pemersatu (Tillman, 2011). Dalam kaitan dengan dunia *stop motion* hal ini terlihat saat perancangan awal karakter berupa konsep dan hasil akhir yaitu *puppet* yang digerakan pada saat proses syuting berlangsung. Film *stop motion* yang dijadikan acuan ialah *The Nightmare Before Christmas* (1993) dengan karakter utamanya *Jack Skellington*.



Gambar 2.20. Karakter Jack Skellington pada Film *The Nightmare Before Christmas*.
(http://disney.wikia.com/wiki/Jack_Skellington)

2.2.5. Warna

Warna berpengaruh untuk membuat karakter menjadi menarik untuk dilihat, sekalipun hitam dan putih. Warna dapat merepresentasikan bagaimana sifat karakter yang dibuat, apakah dia pemarah, periang, penuh semangat, baik, jahat, atau bahkan pemurung. Warna dalam dunia *stop motion* diberikan pada proses pembuatan *puppet*, menggunakan pigmen warna manual atau lebih sering kita kenal sebagai cat. Cat yang digunakan yaitu cat berbahan dasar air, minyak, dan alkohol. Hal tersebut dikemukakan oleh Tillman (2011, hlm.112). Berikut adalah warna yang digunakan oleh penulis dalam proses desain karakter animasi *stop motion* “Runrun”.

1. Merah

Penggunaan warna merah seringkali untuk menunjukkan suatu sifat yang berani, energi, semangat, hasrat, kemarahan, cinta, dan perang. Karakter protagonis pun dapat diberikan warna merah, misalkan untuk mendukung emosi yang dimiliki oleh karakter tersebut seperti semangat (Tillman, 2011). Contoh penggunaan warna merah pada karakter protagonis ialah pada karakter utama *Paranorman* (2014).



Gambar 2.21. Karakter Norman pada Film *Paranorman*.
(<http://onehallyu.com/topic/60931-Coraline-vs-paranorman-vs-monster-house/>)

2. Kuning

Ceria tidak selalu didominasi oleh warna merah, warna kuning juga dapat dipakai sebagai warna pengganti untuk menunjukkan keceriaan yang dimiliki karakter. Penggunaan warna kuning pada karakter lebih menggambarkan sifat ceria, bijaksana, cerdas, sakit, nyaman, dan optimis (Tillman, 2011). Contoh film yang menggunakan

karakter warna kuning ialah Coraline (2009). Karakter Coraline yang menggunakan warna kuning menggambarkan sifat karakter yang ceria dan optimis.



Gambar 2.22. Karakter Coraline pada Film Coraline.
(<https://www.pinterest.com/isahabana/Coraline/>)

3. Oranye

Oranye merupakan warna yang sering dijumpai sehari-hari sebagai warna natural pada buah seperti jeruk. Warna yang merupakan penggabungan dari merah dan kuning ini lebih mencerminkan suatu sifat yang berhubungan dengan keceriaan, senang, dan cerah (Malpas, 2007).

3. Biru

Penggunaan warna biru banyak dikaitkan dengan sesuatu yang mengarah ke aura dingin, tenang, damai. Namun, tidak hanya terbatas pada poin tersebut, warna biru juga melambangkan kepercayaan, loyalitas, kebijaksanaan, percaya diri, dan berkaitan dengan pengetahuan (Tillman, 2011). Film yang dimana karakternya merujuk pada warna tersebut ialah Coraline, warna biru disini direpresentasikan oleh sifat Coraline yang ingin tahu akan segala sesuatu yang terjadi di film tersebut (gambar 2.21).

4. Hitam

Hitam menggambarkan suasana yang kelam dan identik dengan karakter yang mempunyai maksud yang jahat dan picik. Peran antagonis sering diperankan oleh karakter dengan pemilihan warna ini. Selain dari kesan kelam dan jahat, warna hitam sendiri sering dikaitkan dengan sesuatu yang elegan, kesedihan, kekuatan, depresi, dan rasa takut (Tillman, 2011). Karakter *Other mother* pada film *stop motion* Coraline menggunakan warna hitam yang menunjukkan betapa berkuasa, elegan, dan jahat dirinya.



Gambar 2.23. Karakter Other Mother pada Film Coraline.
(<http://www.examiner.com/list/top-15-femonsters-of-the-new-millennium>)

5. Putih

Putih identik dengan sesuatu yang suci, baik, dan bersih (Tillman, 2011). Selain identik dengan sesuatu yang baik, putih juga dapat memantulkan lebih banyak cahaya dibanding spektrum warna yang lain (Malpas, 2007) Contoh penerapan warna putih ialah pada film Coraline, karakter *Other mother* awalnya berpura-pura baik pada Coraline, lambat laun setelah ia mencapai tujuannya, ia berubah kembali menjadi sosok antagonis. Pada karakter *Other mother*, ia menggunakan warna putih digabungkan dengan hitam, sehingga melambangkan dua kepribadian di dalam dirinya.



Gambar 2.24. *Figure* Other Mother pada Film Coraline.
(https://patrishka.wordpress.com/2009/02/15/Coraline-behind-the-scene-photos-movie-stills-posters-dolls/Coraline_maquettescomiccon_othermother/)

2.2.6. *Puppet*

Karakter dalam film *stop motion* diperankan oleh *puppet*. *Puppet* mempunyai arti boneka atau *figure* dan merupakan pengganti aktor di dalam animasi *stop motion*, hal yang tidak bisa dilakukan aktor di dunia nyata dapat dilakukan oleh *puppet*. Selain itu penggunaan *puppet* pada film *stop motion* menghemat waktu dan biaya produksi yang dikeluarkan jika menggunakan aktor asli dan *stuntmen* (Purves, 2008). Banyak material yang dapat digunakan untuk membuat *puppet* antara lain kain, *clay*, kayu, kain, dan silikon. (gambar 2.24).



Gambar 2.25. *Puppet.*
(*Stop Motion, craft skills for model animation, 2004*)

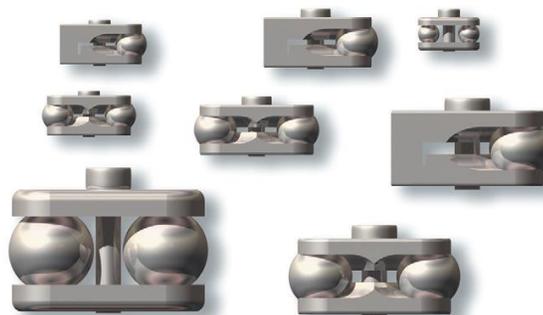
2.2.7. *Armature*

Menurut Purves (2008) *armature* penting untuk mendukung pergerakan karakter saat dianimasikan. *Armature* biasa digunakan dalam pembuatan film animasi *stop motion*. Karakter yang menggunakan *armature* proses selanjutnya akan dijadikan *puppet*. Pembuatan *armature* tergantung dari *budget* yang dikeluarkan pembuat film animasi. *Armature* sendiri dibedakan menjadi dua jenis, yaitu simpel dan kompleks. (hlm.83). Penggunaan bahan untuk *armature* simpel hanya berupa dua kawat yang diputar dengan bor sehingga menjadi satu dan segmen-segmen yang terdiri dari lempengan kuningan (Gambar 2.20) (Shaw, 2004). Sedangkan untuk *armature* yang kompleks diperlukan *ball joint* (gambar2.20) untuk mengatur persendian sehingga karakter dapat dengan mudah digerakan saat menjadi *puppet* dan berbagai macam tulang

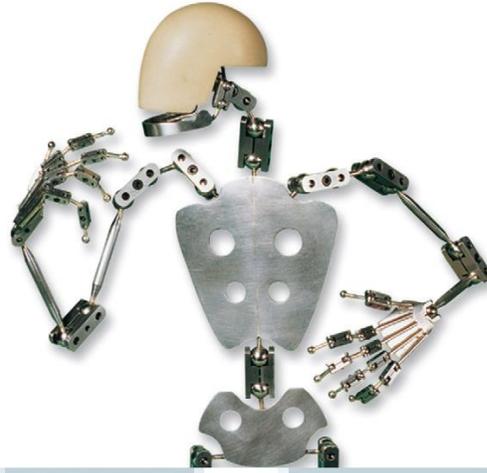
buatan dan lempengan alumunium yang di desain secara khusus (gambar 2.21) sebagai rangka utama tempat *ball joint* menempel.



Gambar 2.26. *Armature Sempel.*
(*Stop Motion, craft skills for model animation, 2004*)



Gambar 2.27. *Ball Joint.*
(*Stop Motion, craft skills for model animation, 2004*)



Gambar 2.28. *Armature Kompleks.*
(*Stop Motion, craft skills for model animation, 2004*)

2.2.8. *Coloring*

Pemberian warna pada karakter yang sudah mempunyai bentuk final disebut coloring (Purves, 2008). Warna diberikan agar karakter dapat menunjukkan kepribadiannya. Coloring dapat berbeda-beda tergantung media yang digunakan dalam membuat karakter. Pada karakter animasi 2d, coloring dapat menggunakan teknik digital yaitu menggunakan komputer dan manual dengan menggunakan cat atau pensil warna. Pada karakter animasi *stopmotion* proses *coloring* menggunakan pigmen warna berupa cat. Cat yang digunakan juga dapat beragam, sesuai kebutuhan seperti cat akrilik dan cat poster (Shaw, 2004).

2.2.9. *Costume*

Selain warna, karakter juga memerlukan pakaian atau kostum untuk mendukung perannya dalam suatu film. Costume dapat mendukung sifat dari karakter. Pada karakter animasi *stopmotion* kostum dapat dibentuk langsung pada karakter ataupun dibentuk menggunakan kain atau material yang menyerupai baju dan celana. Penggunaan material kain membuat karakter lebih terlihat personalitasnya dibandingkan yang dibentuk secara langsung. Demikian hal tersebut dikemukakan oleh Shaw (2004).



Gambar 2.29. Kostum Karakter *Boxtrolls*.
(<http://hollywoodmoviecostumesandprops.blogspot.com/2014/06/the-boxtrolls-character-concepts.html>)