



### **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*

*Stop-motion* adalah sebuah teknik animasi yang menggerakkan benda satu gerakan tiap *frame*. Jika gambar yang berurutan ini diputar, maka akan menimbulkan ilusi optik sehingga benda tersebut terlihat bergerak ([http://www.dragonframe.com/intro\\_to\\_stop\\_motion.php](http://www.dragonframe.com/intro_to_stop_motion.php)). Besen (2008) mendefinisikan *stop-motion* sebagai animasi 3D yang dibuat dengan objek nyata yang digerakkan satu per satu setiap *frame* yang mencakup *pixilation*, *puppet animation*, dan *claymation* (hlm.227). Awal mula dari *stop-motion* sendiri yaitu dari sinematografi, untuk membuat efek pada film.

Pertama kali teknik *stop-motion* ditemukan oleh Paris Georges Méliès (Purves, 2010). Ia menggunakan teknik ini untuk mencapai efek fantasi yang diinginkan seperti seorang gadis yang berubah menjadi tengkorak. Namun, Méliès jarang menggunakan teknik *stop-motion* murni seperti yang digunakan sekarang. Salah satu karyanya yang menggunakan teknik *stop-motion* murni yaitu *Cinderella* (1899) (Purves, 2010).

Teknik ini dikembangkan menjadi teknik yang sekarang ini diketahui dan dipakai dalam animasi, yaitu memanipulasi boneka (*puppet*), muncul dalam film karya Ladislav Starewicz, *The Tale of the Fox* (1930) (Purves, 2010). Purves (2010) menjelaskan bahwa *stop-motion* menggabungkan teknik animasi modern dengan permainan boneka tradisional, tetapi berbeda karena tidak dilakukan

langsung di hadapan penonton dan pengendalinya tidak terlihat (hlm. 19). Permainan boneka sendiri muncul dari tradisi Eropa dan terdapat di dalam sejarah panggung boneka di Eropa Timur dan Eropa Selatan (Taylor, 2003).



Gambar 2.1. *The Tale of the Fox* (1930)  
(Purves, 2010, hlm. 17)

### 2.1.1. Kerangka/ *Armature*

Pembuatan *puppet* untuk *stop-motion* dapat menggunakan banyak bahan. Bahan-bahan juga dapat dipadukan untuk sebuah *puppet* seperti kawat, *styrofoam*, lateks, silikon, kayu, resin, dan *fiberglass* (Shaw, 2008). Menurut Shaw (2008) ada berbagai pertimbangan untuk memilih bahan pembuatan *puppet* (hlm. 53):

1. kelengkungan: menentukan kekuatan dari kerangka *puppet*,
2. skala: menentukan skala dari set dan prop,
3. kelenturan: menentukan bentuk sendi dari kerangka *puppet*,
4. ketahanan: bahan ditentukan oleh seberapa lama *puppet* digunakan,

5. keringanan: menentukan bagaimana *puppet* berpijak pada alas,
6. pergerakan: apakah semua bagian *puppet* perlu digerakkan atau tidak.

Jadi bahan-bahan ini ditentukan oleh desain tokoh itu sendiri. Saat merancang tokoh, ditentukan bagaimana tokoh tersebut bergerak dan berbicara. Apakah menggunakan dialog atau tidak. Baru setelah itu dipikirkan masalah teknik mengenai kerangka dan bahan-bahan yang digunakan (Shaw, 2008).

### **2.1.2. Pergerakan**

Gerakan dalam animasi mempunyai pengaruh yang besar terhadap komunikasi kepada penonton. Dalam bukunya, Besen (2008) mengatakan bahwa gerakan dalam animasi mempunyai kemampuan untuk menarik perhatian penonton dan gerakan itu sendiri menjadi sebuah bentuk komunikasi (hlm. 14). Ia juga mengatakan bahwa gerakan tokoh dipengaruhi oleh desain tokoh itu sendiri. Desain menentukan bagaimana tokoh dapat bergerak dan bagaimana tokoh tersebut harus bergerak (hlm. 66).

Seperti yang telah disebutkan di sub-bab kerangka bahwa bagaimana cara gerak tokoh memengaruhi kerangka *puppet*, begitu pula sebaliknya, kerangka *puppet* yang telah dibuat memengaruhi cara geraknya (Purves, 2010). Maka dari itu, sebelum memulai menganimasikan *puppet* untuk film, Shaw (2008) menyarankan untuk membuat *puppet* berpose. Hal ini berguna untuk melihat apakah audiens dapat menangkap dengan jelas pergerakan tokoh tersebut, jika dibayangkan sebagai siluet, apakah audiens masih dapat menangkap apa yang dilakukan oleh tokoh tersebut (hlm. 129).

Pergerakan pada *puppet* dalam *stop-motion* tidak selalu dapat meniru gerakan secara realistis. Keterbatasan gerakan *puppet* inilah yang menjadi daya tarik dari *puppet*. Seperti yang dikatakan Purves (2010), gerakan yang dihasilkan oleh *puppet* harus dinikmati apa adanya, walaupun gerakan tersebut terlihat tidak realistis atau dibuat-buat. Ditambahkannya bahwa sangat disayangkan apabila *puppet* dipakasakan untuk bergerak secara realistis, padahal dapat menciptakan gerakan yang lebih penuh karakter dan lebih bergaya (hlm. 168).

Dalam menganimasikan *puppet* untuk *stop-motion*, satu gerakan dapat ditentukan apakah harus direkam per satu *frame* atau per dua *frame*. Jumlah *frame* dalam satu detik atau biasa disebut *frame per second* (fps) dapat berbeda pada setiap gerakan. Untuk gerakan yang cepat seperti orang berlari melintasi layar dapat ditangkap dengan enam *frame* dan direkam per satu *frame* agar dapat ditangkap dengan jelas oleh penonton (Shaw, 2008). Menurut Anthony Scott dalam Shaw (2008), animator Jack dalam *Nightmare Before Christmas* menyarankan untuk mengatakan ‘*one-thousand-one*’ saat menindak gerakan agar mengetahui berapa *frame* yang dibutuhkan dengan perbandingan (hlm. 28):

*one* = 6 *frames*

*one-thou* = 12 *frames*

*one-thousand* = 18 *frames*

*one-thousand-one* = 24 *frames*

Selain *timing* pada *frame*, hal yang penting dalam menganimasikan *puppet* dalam *stop-motion* yaitu *timing* pada jeda. Agar penonton dapat menangkap gerakan dengan jelas, diperlukan jeda antara satu gerakan ke gerakan yang lain

(Purves, 2010). Pada jeda, tokoh dapat diam, tetapi gerakan-gerakan kecil diperlukan. Menurut Shaw (2008) irama dapat didapatkan dengan jeda – kapan sesuatu digerakkan dan yang diperlukan saja yang digerakkan. Saat jeda, tokoh sebaiknya pada posisi ‘nyaman’, jika tidak maka jeda tersebut tidak akan enak dilihat (hlm. 175).

## **2.2. Desain Tokoh**

Desain tokoh dalam film animasi sangatlah penting, karena tokolah yang menjadi pemeran utama dalam film. Wells (2006) mengatakan bahwa tokoh yang dapat dipahami dengan baik oleh audiens akan membuat audiens berempati terhadap tokoh tersebut (hlm. 43). Sebuah tokoh akan lebih terlihat apa yang dilakukannya dan apa yang dimaksudkannya jika dilengkapi dengan *prop*.

*Prop* adalah benda yang digunakan oleh pemeran untuk beraksi. Menurut Roberts (2010) *prop* dapat menunjukkan sifat dari tokoh. *Prop* juga dapat menjadi simbol hubungan antar tokoh (hlm. 57). *Prop* mempunyai fungsi yang berbeda dengan aksesoris. Hal dasar yang membedakannya yaitu pada umumnya *prop* dipegang oleh tangan dan digunakan untuk beraksi (Cohen, 2011).

### **2.2.1. Kuda dan Simbol**

Perancangan tokoh berupa binatang seringkali digunakan untuk menunjukkan simbolisasi terhadap manusia (Beiman, 2007). Beiman (2007) juga mengemukakan bahwa beberapa binatang seringkali menyimbolkan beberapa sifat manusia dan juga sifat yang berkebalikan pun seringkali disimbolkan oleh binatang yang sama. Contohnya seperti kelinci menyimbolkan sifat pandai dan

banyak akal tetapi juga pemalu dan tidak berdaya (hlm. 33). Kuda adalah binatang yang sudah dikenal lama oleh manusia. Kuda membantu manusia dalam pekerjaannya seperti menjadi alat transportasi.

Terdapat kata-kata yang terinspirasi dari kuda dalam bahasa Inggris yang berarti kehormatan dan kesopansantunan (Podhajsky & Cothran, n.d.). Tidak hanya dalam bahasa saja, simbolisasi kuda juga dapat terlihat dalam sejarah, mitologi, dan seni. Seseorang yang menunggangi seekor kuda dianggap memiliki jabatan dan status sosial yang tinggi. Kuda juga menjadi simbol kekuatan bagi orang (pada umumnya pria) yang menungganginya karena dapat mengendalikan binatang yang besar dan kuat serta ia mempunyai fisik yang lebih kuat dibandingkan yang berjalan kaki (Johns, 2006). Namun, ada dalam mitologi dan kepercayaan yang menunjukkan bahwa kuda juga memiliki sifat jahat dan kejam seperti Keshi (iblis berwujud kuda), *The Four Horsemen of Apocalypse*, dan juga *Centaur* dalam mitologi Yunani yang mempunyai sifat barbar (Kane, 2004).

### **2.2.2. Cowboy**

Pada dasarnya, *cowboy* adalah sebuah sebutan untuk para peternak sapi (Encyclopedia Britannica). Dalam sejarahnya, *cowboy* menjadi musuh para Indian. Terjadi peperangan antara suku-suku Indian dan para orang Amerika karena penguasaan tanah (<http://www.bbc.co.uk/schools/gcsebitesize/history/shp/americanwest/struggleforplainsrev1.shtml>). Amerika ingin menguasai tanahnya seutuhnya. Ini terbukti dari beberapa buku sejarah yang menyebutkan terjadinya pertumpahan darah di daerah Texas (<http://www.alternet.org/culture/cowboys-and-indians-how-texas-historical-markers-harm-indigenous->

[people](#)). Dapat disimpulkan bahwa *cowboy* mempunyai sejarah yang kelam, yaitu membunuh Indian demi tanah.

Di luar hal yang telah disebutkan di atas, *cowboy* sekarang telah menjadi ikon dan gambaran yang lebih positif. *Cowboy* sebenarnya mempunyai keterampilan yang banyak, contohnya: menembak, mengendarai kuda, dan bermain tali laso (<http://www.bbc.co.uk/schools/gcsebitesize/history/shp/americanwest/cowboysrev1.shtml>). Dalam film Hollywood sendiri pada mulanya menunjukkan *cowboy* dengan gambaran mabuk dan senang menembak. Namun, terjadi perubahan dan *cowboy* menjadi sang pahlawan kesepian dan romantis (*Birth of the Hollywood Cowboy, 1911, 2006*). Ada pula yang menggambarkan *cowboy* yang menegakkan keadilan (berprofesi sebagai *sheriff*) dan menjinakkan *the wild West* (*America's Cowboys: A History, n.d.*).

### **2.3. Watak Usil**

#### **2.3.1. Si Kecil Usil**

Menurut Wertime dalam bukunya *Building Brands and Believers* (2003) ada salah satu profil mistik manusia yaitu Si Kecil Usil (*The Little Trickster*). Si Kecil Usil ini senang mengganggu susasana, membuat trik, dan menipu. Sifatnya adalah ketidakpastian dan tidak dapat dikendalikan. Dia senang mengolok-olok orang lain, melawan keteraturan, dan ketidaksopanan. Contoh tokoh yang menunjukkan profil ini yaitu Bugs Bunny, Mr. Bean, dan Dennis the Menace.

### **2.3.2. *The Rascal***

Lauther menjabarkan tipe-tipe karakter dalam bukunya dan salah satunya yaitu *The Rascal (Creating Characters: A Writer's Reference to the Personality Traits That Bring Fictional People to Life, 2004)*. *The Rascal* digambarkan sebagai tokoh yang senang membuat kenakalan dan kejailan (*mischief*) serta membuat gurauan dan kelakar (*prank*) pada tokoh lain. Semuanya itu dia lakukan untuk menyenangkan dirinya sendiri tanpa maksud untuk membahayakan orang lain (hlm. 177).

### **2.4. Bahasa Tubuh (*Body Language*)**

Menurut Idris dan Jamal, dalam bahasa Jawa, watak disebut juga dengan karakter dan artinya yaitu menunjukkan perilaku yang dapat disebut baik/buruk karena sesuai atau bertentangan dengan norma-norma yang ada (Miskiyah, 2005). Menurut Fromm watak adalah akibat dari kurangnya insting dalam diri manusia, sehingga bertindak sesuai dengan wataknya (Feist & Feist, 2009). Watak berhubungan dengan bahasa tubuh karena bahasa tubuh adalah cara tubuh menunjukkan sikap dan perilaku seseorang (<http://www.bbc.co.uk/schools/gcsebitesize/drama/responding/bodylanguageev1.shtml>). Dari sikap yang ditunjukkan bahasa tubuh seseorang, maka dapat terlihat wataknya.

Bahasa tubuh ini dapat digunakan saat merancang dan merencanakan pergerakan tokoh. Dalam hal ini, watak tokoh sudah ditentukan dahulu. Dengan menentukan watak tokoh, bahasa tubuh saat tokoh tersebut bergerak dapat ditentukan. Berdasarkan teori sebelumnya, pergerakan tokoh juga ditentukan dari bentuk tokoh, bentuk *puppet*. Sebagai contoh, seorang tokoh dengan watak

pemarah yang mempunyai bentuk tubuh bungkuk ini akan memengaruhi pergerakan tokohnya nanti, apakah ia bisa tegak atau seperti apa sikap tubuhnya saat ia berjalan.

#### **2.4.1. Emosi**

Emosi dapat diperlihatkan melalui wajah, tetapi juga dengan seluruh badan melalui bahasa tubuh. Menurut Thomas dan Johnston dalam Beck (2011), emosi dapat ditangkap dari seluruh tubuh, begitu pula di wajah. Emosi ini dapat pula terlihat dari postur tubuh dan juga gerakan tubuh (Beck, 2011). Emosi secara keseluruhan dapat lebih mudah dilihat dari ketiga hal tersebut: wajah, postur, dan gerakan tubuh. Seperti yang dikatakan Wells (2006) bahwa gerakan yang diterjemahkan sebagai makna harus memberikan informasi sebanyak-banyaknya melalui ekspresi, gestur, dan gerakan fisik yang mempunyai makna (hlm. 105). Dengan begitu penonton dapat mengetahui apa yang dilakukan dan dipikirkan oleh tokoh (Lord, 2004).

Emosi berkaitan dengan perasaan senang atau tidak senang. Menurut Daldiyono (2009) perasaan senang memunculkan rasa puas serta dapat diikuti gerakan jasmani seperti tersenyum dan tertawa. Terkadang perasaan senang dan puas dapat dikatakan sebagai dua hal yang berbeda, tetapi sebuah penelitian mengenai senang -tidaknya dan puas-tidaknya seseorang dengan jumlah teman yang mereka miliki, hasil dari pertanyaan 'senang' dan 'puas' sangat serupa dan tak dapat saling dibandingkan (Fischer, 2011). Lazarus dalam Hude (2006) mengatakan bahwa sinonim dari kebahagiaan adalah senang, puas, riang dan banyak lagi. Semuanya menggambarkan rasa gembira.

## 2.4.2. Komunikasi Non Verbal

Secara sederhana komunikasi non verbal diartikan sebagai komunikasi tanpa kata-kata (*Teori Komunikasi Verbal dan Non Verbal*, n.d.). Fajar mengatakan bahwa bahasa tubuh adalah salah satu contoh dari komunikasi non verbal yang dapat berupa tindakan yang mempunyai makna atau sebagai alat penyampaian makna (Rochmah & Fitriyanti, 2013). Untuk lebih jelas mengenai komunikasi non verbal itu seperti apa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2.1. Tabel Komunikasi Non Verbal  
(Adler & Rodman dalam “Tabel Tipe-Tipe Komunikasi”, n.d., hlm. 4)

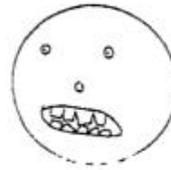
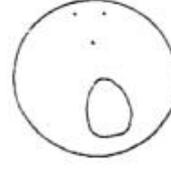
	Vokal	Non Vokal
Bentuk Komunikasi Non Verbal	Nada suara ( <i>tone of voice</i> ), desah ( <i>sighs</i> ), jeritan ( <i>screams</i> ), kualitas vokal ( <i>vocal quality</i> )	Isyarat ( <i>gesture</i> ), gerakan ( <i>movement</i> ), penampilan ( <i>appearance</i> ), ekspresi wajah ( <i>facial expression</i> )

Terdapat tiga kategori dari komunikasi non verbal yaitu *vocalics* (*paralanguage*), *kinesics*, dan *proxemics*. Kategori *vocalics* menunjukkan cara berkomunikasi dengan *output* dan *input* vokal seperti mendesah, menjerit, merintih, menelan, dan menguap. Komunikasi non verbal dalam kategori *kinesics* yaitu ekspresi wajah, gerakan tangan, kaki, dan kepala. Semua gerakan yang dilakukan mempunyai makna, dilakukan secara sadar ataupun tidak, sebagai contoh anggukan dan gelengan kepala. Pada kategori terakhir yaitu *proxemics* komunikasi non verbal ditunjukkan dari jarak atau menggunakan ruang di mana terjadinya komunikasi tersebut (“Komunikasi Non Verbal”, n.d.)

### 2.4.3. Simbolisasi Bentuk Ekspresi

Piaget mengatakan bahwa anak-anak terlatih secara kognitif, sehingga komunikasi verbal lebih menonjol, maka mereka lebih ekspresif (Paterson et al., 1980). Paterson et al. (1980) dalam penelitiannya juga mengatakan bahwa ekspresi paling terlihat pada kombinasi antara alis, mata, dan mulut. Hal ini mendukung penelitian yang dilakukan Golomb (1992) pada anak-anak mengenai ekspresi. Senang digambarkan dengan mulut melengkung ke atas (∩), sedih digambarkan dengan mulut melengkung ke bawah (∪) dan alis yang menunjuk ke dalam (^), sedangkan untuk marah digambarkan dengan mulut berbentuk zigzag dan alis yang menunjuk keluar (∨) (Cox, 2005).

U  
M  
N

	4-5 years	6-7 years	Adults
Happy			
Sad			
Angry			
Surprised			
Disgusted			
Frightened			

Gambar 2.2. Gambar Anak-Anak dari Enam Ekspresi Dasar Manusia  
(Skipper dalam Cox, 2005)

Analisis mengenai ekspresi wajah juga dilakukan oleh Harrison dan kesimpulannya menunjukkan bahwa alis yang diangkat setengah menunjukkan kekhawatiran; alis diangkat sebelah, skeptis; mata setengah tertutup, kebosanan; mata tertutup, tidur; mulut melengkung ke atas, kegembiraan; dan mulut melengkung ke bawah, kesedihan (Tubbs & Moss, 1977).

