

Gerakan *exaggeration* ini dibuat untuk menciptakan suasana yang lucu dan bersemangat dan hanya diaplikasikan pada *scene* tertentu.

Berdasarkan jurnal mengenai *The 12+2 Character Animating Principles* (2014), pentingnya *exaggeration* dalam animasi dapat dilihat dari penekanan ekspresi dan gerakan karakter agar makna visualnya dapat ditangkap jelas oleh penonton. Frank dan Ollie (2011) menyatakan bahwa *exaggeration* bukanlah gerakan terdistorsi atau gerakan karakter yang terlalu *violent*. *Exaggeration* seringkali tidak diaplikasikan dengan baik ketika membuat animasi karena *over-exaggeration* maupun *low-exaggeration*. Akibatnya, animasi karakter yang seharusnya terlihat dinamis kemudian menjadi terdistorsi atau terlalu membosankan. Oleh karena itu, animator tidak boleh sembarang memberikan *exaggeration* pada tokoh. Skripsi menganalisa secara teori hal-hal yang harus diperhatikan pembaca dan penulis ketika mengaplikasikan *exaggeration* dalam gerakan karakter.

## 2. STUDI LITERATUR

### Animasi 3D

Berdasarkan teori dari buku *3D Animation Essentials* oleh Andy Beane (2012), perkembangan animasi 3D secara bertahap dalam mendapatkan grafik berkualitas tinggi dimulai pada tahun 2000 sampai tahun kedepannya. Kualitas tinggi visual tersebut didapatkan dengan memakai NVIDIA sebagai kartu grafik paling standar. Industri *startup* animasi 3D juga mulai bertambah banyak untuk mengerjakan proyek-proyek komersial atau film pendek. Medium *3D animation* sangat mempengaruhi industri film serta *game*. Industri film kembali menguraikan film lama untuk mendapatkan animasi 3D dan efek berkualitas tinggi dan detail, seperti Pixar dengan film *Toy Story* dan *Monsters Inc*.

Menurut Beane (2012) dalam konteks *3D Animation pipeline*, animasi merupakan tahap setelah proses *rigging* dan sebelum *VFX (Visual Effect)*. Secara teknis, animasi bertugas untuk menggerakkan karakter yang sudah diberi tulang (*rigging*) agar karakter menjadi hidup. Namun dalam prosesnya, animator tidak

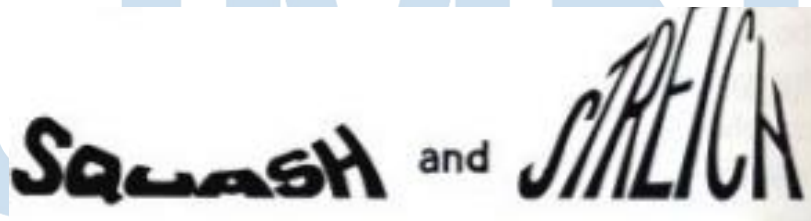
bisa sembarangan membuat animasi dan akan mengulik dalam hitungan matematis. Berdasarkan teori dari buku Rick Parent mengenai *computer animation* (2012), seorang animator harus mengerti teknik meletakkan *keyframe* serta grafik transformasi yang mengatur *translate*, *scale*, dan *rotation* dalam bidang 3D. Penguasaan kedua teknik tersebut akan terlihat ketika animator bermain dengan *timing* gerak animasi.

### ***12 Principles of Animation***

Berdasarkan kutipan dari buku *The Illusion of Life* Frank dan Ollie (1981), *12 Principles of Animation* tersebut adalah:

#### ***1. Squash and Stretch***

Dikutip dari buku Frank dan Ollie (2011), *squash* dan *stretch* adalah prinsip terpenting dalam animasi. Prinsip ini harus memperhatikan dan mempertahankan ukuran berat dan volume objek ketika bergerak per *frame*. Posisi *squash* memiliki hasil akhir pipih karena objek bergerak diberi tekanan, berkumpul, atau didorong secara bersamaan. Posisi *stretch* memberikan hasil akhir renggang karena diberi tarikan dari faktor lingkungan. Prinsip *squash and stretch* umumnya dipakai untuk membuat *bouncing ball*, menekankan ekspresi, atau orang berjalan dari kamera samping.



Gambar 2.1. *Squash and Stretch*

(Sumber Johnston Ollie dan Frank Thomas, 1981)

#### ***2. Anticipation***

*Anticipation* merupakan prinsip ketika objek bergerak mempersiapkan diri untuk melakukan aksi. Dari sisi penonton, *anticipation* diberikan untuk membangun rasa perhatian penonton ketika gerakan major pada karakter

terjadi. Berdasarkan kata-kata dari buku Frank dan Ollie (2011), sebuah gerakan akan memiliki *backwards motion* sebagai awalnya. Tujuan dari adanya *anticipation* adalah menghindari gerakan yang mengagetkan secara tidak sengaja. *Anticipation* dipakai untuk gerakan seperti mulai berlari, loncat, atau berganti ekspresi.

3. *Staging*

*Staging* adalah membuat pose atau aksi. Tujuan utama dari *staging* adalah memperjelas line of action dari aksi atau pose tersebut kepada penonton baik ketika dekat dengan kamera atau jauh berupa *silhouette*. Menurut Frank dan Ollie (2011), faktor utama dari baiknya *staging* bergantung pada jelasnya posisi dan aksi objek tersebut dalam kamera serta efektivitas *posing* dalam waktu yang terbatas. Selain itu, *environment* (lingkungan) di sekitar objek tidak boleh mengacaukan fokus objek bergerak. Dalam melakukan *staging*, hanya satu aksi yang harus jelas terlihat oleh penonton.

4. *Straight Ahead and Pose to Pose Action*

Menurut Frank dan Ollie (2011), *straight ahead* adalah aksi yang dipakai dan digambar oleh animator seiring dengan ide yang didapat. Aksi *straight ahead* biasanya dipakai untuk objek yang gerakannya cepat. Namun, aspek utama seperti volume, ukuran, dan proporsi objek akan tidak stabil dikarenakan kurangnya perencanaan. *Pose to Pose action* adalah aksi yang dibuat dengan memasang *key pose* (*keyframe* utama) dalam *frame* tertentu, dan memasang *in-between* di *keyframe* utama tersebut. Kedua metode pembuatan aksi ini digabungkan untuk mencegah animator dalam membuat aksi yang terlalu kaku atau terdistorsi.

5. *Follow Through and Overlapping Action*

*Follow through* dan *overlapping action* adalah gerakan *delay/dragging* yang terjadi pada elemen objek. Tujuan prinsip ini adalah memberikan kesan gerakan yang lebih halus dan tidak kaku. Sesuai dengan pernyataan Frank dan Ollie (2011), perbedaan *follow through* dan *overlapping action* hanya terlihat pada elemennya. *Follow through* merupakan gerakan

*dragging* anggota tubuh berdasarkan massa dan ukuran elemennya. *Overlapping action* merupakan gerakan *dragging* bagian tubuh yang melekat pada objek ketika objek sudah mengubah arah.

6. *Slow In and Slow Out*

Berdasarkan kutipan dari buku Frank dan Ollie (2011), *slow in* dan *slow out* membuat sebuah gerakan di tengah-tengah mempercepat atau memperlambat. *Slow in* adalah gerakan memperlambat, sedangkan *slow out* mempercepat. Prinsip ini akan selalu diletakkan dalam *inbetween* animasi. *Slow in* dan *slow out* harus memperhatikan *timing per keyframe*. Semakin banyak *keyframe* di akhir, semakin objek bergerak lambat.

7. *Arcs*

*Arcs* adalah arah jalan pergerakan objek atau elemennya. Menurut Frank dan Ollie (2011), setiap objek hidup akan bergerak dalam *arc* yang melingkar. *Arc* objek hidup tidak pernah menyudut, kecuali objek mesin yang kaku. Tujuan pembuatan *arcs* dalam animasi adalah memperhalus gerakan objek untuk mencapai kesan realistis. *Arcs* biasanya dipakai dalam gerakan perputaran (rotasi) bola mata, sendi tangan, kaki, dan kepala.

8. *Secondary Action*

Sesuai dengan informasi dalam buku Frank dan Ollie (2011) membahas *secondary action*, *secondary action* adalah gerakan subsidi dari gerakan utama. Berbeda dengan *anticipation* atau *follow through*, *secondary action* memiliki ide independen dan gerakan tersendiri. Aksi ini diberikan untuk memperkaya gerakan objek serta menambah dimensi ke dalam animasi karakter tersebut, menopang gerakan utama. Contoh gerakan *secondary action* terlihat pada Gambar 2.3., ketika kucing tersebut akan tidur. Gerakan melihat ke bawah, menyesuaikan selimut dengan bantal, serta kaki yang naik ke atas merupakan *secondary action* kucing tersebut.



Gambar 2.2. *Secondary Animation*  
(Sumber Johnston Ollie dan Frank Thomas, 1981)

9. *Timing*

Didapatkan dari kutipan buku Frank dan Ollie (2011), jumlah dari gambar *per frame* akan mempengaruhi efek *timing* dalam animasi. Semakin banyak gambar yang diurutkan dalam *keyframe*, animasi akan lebih mulus dan halus. Gambar berurutan yang sedikit dan berjauhan akan menciptakan animasi yang lebih cepat. Namun semakin dekat jarak *frame* dalam *inbetween*, gerakan akan semakin cepat. Dalam memperkuat teknik dalam *timing*, seorang animator harus menjalani *trial dan error* dan bereksperimen dengan permainan *keyframe*.

10. *Exaggeration*

Diambil dari kutipan buku *Illusion of Life: Disney* (1981), *exaggeration* adalah sebuah karikatur dari realita. Di mata Walt Disney dalam buku *Illusion of Life: Disney* (1981), tujuan adanya *exaggeration* adalah membuat animasi yang palsu (*phony*) dan lucu. Namun, Frank dan Ollie (2011) menyatakan bahwa *exaggeration* berfungsi untuk memperjelas emosi dan gerakan yang diperlihatkan karakter kepada penonton. Mereka juga menyatakan bahwa *exaggeration* bukan gerakan yang kasar dan mengagetkan. Gerakan *exaggeration* dalam animasi harus lebih luas, tetapi tetap natural.

11. *Solid Drawing*

*Solid drawing* adalah syarat gambar seorang animator dalam membuat animasi. Dikutip dari Frank dan Ollie (2011), sebuah gambar harus memiliki bentuk, berat, volume, kepadatan, dan ilusi spasi 3D yang jelas untuk diaplikasikan ke animasi. Menurut Marc Davis dalam buku *Illusion of Life: Disney* (1981), menggambar berarti memberi performa dengan menggunakan tubuh, keahlian dan pengalamannya. Tujuan dari *solid drawing* adalah menstabilkan bentuk dalam membuat animasi. Biasanya ini berpengaruh pada animasi 2D.

12. *Appeal*

Berdasarkan kutipan dari Frank dan Ollie dalam buku *Illusion of Life: Disney* (1981), *appeal* memiliki makna yang sama dengan kharisma seorang aktor. *Appeal* adalah titik menarik dari suatu karakter, sesuatu yang membuat karakter tersebut mudah diapresiasi. Dikutip dari pernyataan Frank dan Ollie (2011), faktor pengaruh *appeal* adalah kemudahan membaca desain, gambar yang jelas, serta perkembangan kepribadian objek atau karakter. Selain itu, karakter atau objek yang memiliki visual berdasarkan geometri seperti lingkaran, segitiga, persegi, oval, garis, atau bersudut juga membantu objek lebih *appealing*. Tujuan utama dari *appeal* adalah menarik perhatian penonton.

**Exaggeration**

*Exaggeration* dalam animasi akan selalu berkaitan dengan berbagai macam bentuk dari komunikasi. Menurut Ollie dan Frank dalam jurnal Ubaidullah (2017), *exaggeration* merupakan teknik animator dalam melebih-lebihkan unsur tertentu dari karikatur realita agar terlihat menarik. *Exaggeration* sendiri termasuk dalam komponen Disney *12 Principles of Animation*. Beliau juga menyatakan bahwa *exaggeration* berfungsi untuk menunjukkan keterampilan animator dalam membuat animasi yang menarik. Namun, fungsi utama dari *exaggeration* adalah

memberikan *emphasis* (penekanan) ekspresi agar maknanya sampai pada penonton.

Berdasarkan sumber buku Ollie dan Frank tentang tentang *The Early Days 1923-1933* (1981), animator Disney sangat mementingkan unsur “*caricature*” dan “*exaggeration*”. Didasari dari Walt Disney sendiri, beliau menyuruh para animatornya untuk membuat semua karakter tetap melakukan aksi yang lucu di dalam scene tersebut.

Menurut Thomas F. dan Johnston O. dalam jurnal Nor Hasbiah Ubaidullah (2017), animator memiliki tiga syarat yang harus diketahui dan dikuasai ketika mengaplikasikan *exaggeration* dalam animasi, yaitu:

1. Konstruksi *Body Language*

*Body language*, atau bahasa tubuh, adalah gaya yang dilakukan tubuh makhluk hidup ketika sedang melakukan sesuatu atau berekspresi. Menurut Ubaidullah (2017), hal yang akan ditekankan dalam *exaggeration body language* adalah ukuran dan berat badan objek hidup tersebut. Apabila karakter terlalu *overweight*, maka karakter akan sulit bergerak dengan lincah, sedangkan karakter yang slim bisa bergerak dengan cepat. Ekspresi dari karakter juga diperlihatkan dengan menekankan *exaggeration body language* karakter apabila karakter tidak memiliki *facial features* atau merupakan *anthropomorphic*. Struktur *body language* akan *exaggerate* ke bawah apabila karakter sedang sedih, sedangkan karakter yang bahagia memiliki postur tubuh yang biasanya *exaggerate* ke atas.

2. *Squash and Stretch*

*Squash and stretch* adalah dampak dari gaya (*impact of force*) ketika objek bergerak. *Squash* merupakan keadaan objek yang menjadi pipih. Biasanya *squash* terjadi sebagai reaksi dari gerakan objek. Keadaan objek menjadi renggang adalah *stretch*. Dalam pengertian dari Ubaidullah (2017), *stretch* seringkali terjadi sebagai aksi dari gerakan objek. Aplikasi *exaggeration* sederhana melalui *squash and stretch* harus memperhatikan kecepatan, elastis, serta gravitasi gerakan karakter tersebut.

### 3. Konstruksi *Character Design*

Penerapan *exaggeration* dalam konstruksi *Character Design* diterapkan pada desain visual statis dari karakter tersebut. Hal ini dibuat agar karakter memiliki ciri khas tertentu yang akan lebih mudah dikenal penonton.

Contoh penerapan *exaggeration* yang diberikan oleh Ubaidullah (2017) adalah pembesaran atau pengecilan bentuk tubuh karakter, seperti kepala dan badan. Konstruksi *exaggeration character design* dapat menciptakan ciri khas *dari karya* animator (*artstyle*).

## 3. METODE PENCIPTAAN

### Deskripsi Karya

Karya animasi yang dilampirkan merupakan hasil pelatihan magang penulis sebagai 3D Animator di Brown Bag Films Bali pada minggu ke-9. Karya tersebut berupa animasi karakter ketika sedang berbalik badan (*turn around*). Tujuan pembuatannya tidak lebih untuk memahami gerakan tubuh serta membuat animasi yang dapat dipercaya (*believable*). Karya cipta dikerjakan memakai aplikasi Autodesk Maya 2019 serta memiliki satu 3D model bernama Merry. Karya memiliki durasi 5 detik dengan format mp4 berukuran 960 x 540 pixel.

### Konsep Karya

Penulis merekam dua macam referensi, yaitu gerakan berputar biasa dan gerakan yang dieksagerasi. Hal ini dipakai sebagai pembandingan untuk menentukan gerakan tubuh yang dapat diberi *exaggeration*. Visual referensi gerakan pertama hanya menunjukkan penulis berputar ke belakang. Tujuan rekaman ini dibuat untuk melihat konstruksi mekanika gerakan karakter ketika berbalik badan, terutama dari kaki, *center of gravity*, serta gerakan *follow through* dari pinggang sampai atas. Setelah merekam mekanika gerakan berputar ke belakang, penulis mencoba merekam gerakan berputar yang dieksagerasi.