



### **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. Animasi

Animasi sudah mulai ada sebelum teknologi canggih lahir. Williams (2001) menjelaskan dalam bukunya yang berjudul *The Animator's Survival Kit* bahwa pada tahun 1600 sebelum masehi, Firaun Mesir membangun kuil dan pernak-pernik di dalamnya dengan lukisan figur yang berubah pose di setiap gambar. Perubahan itu membuat mata melihat seakan gambar tersebut bergerak. Di dalam buku yang ditulis Williams (2001) menjelaskan teori dari Peter Mark Roget tahun 1824 tentang *Persistence of Vision* dimana mata seakan dapat menyimpan gambar yang baru saja dilihat secara sementara dan menimbulkan ilusi gerakan jika melihat serangkaian gambar. (Williams, 2001) Teori yang diciptakan Roget tersebut melahirkan benda-benda baru yang menimbulkan ilusi gerak melalui gambar, seperti *Thaumatrope* dan *Flipper book* pada tahun 1800an.

Pada waktu itu karya animasi yang berasal dari kumpulan gambar tersebut tidak mempunyai cerita yang rumit, melainkan hanya seperti kuda berjalan dan sebagainya. Kemudian berkembang pesat dan sekarang kita dapat melihat karya film animasi berdurasi pendek sekitar 5-7 menit atau panjang yang berdurasi sekitar 1 jam lebih. Kita dapat menyaksikan film animasi dengan cerita yang beragam. Dalam membuat cerita atau film menjadi menarik, ada aspek yang harus diperhatikan seperti warna. Blazer (2016) menjelaskan dalam bukunya bahwa warna mempunyai unsur *storytelling* yang kuat dan dapat mengekspresikan

sebuah emosi. (Williams, 2001). Animasi dapat diciptakan dengan berbagai macam teknik, mulai dari tradisional sampai ke digital.

### 2.1.1. Proses Perancangan Animasi

Perancangan sebuah film animasi menggunakan aspek-aspek tertentu yang cukup banyak. Proses perancangan sebuah film animasi melibatkan desain karakter, latar belakang lingkungan, property, *storyboard*, *script*, musik dan masih banyak lagi. Proses produksi yang diterapkan masing-masing studio animasi juga berbeda-beda, tergantung teknologi dan tenaga kerja yang mereka punya. Setiap poses yang dilakukan berpengaruh terhadap hasil akhirnya. (Webster, 2005: hlm. 131-132).

Proses awal yang dilakukan pada umumnya dalam memproduksi film animasi adalah membuat *script*. Tahap ini merupakan yang pertama sebelum pembuatan *storyboard*. Ide awal yang dituangkan melewati sebuah *script* dapat berubah seiring dengan dibuatnya *storyboard*. *Storyboard* terdiri menjadi 3 tipe; yaitu *rough storyboard*, *presentation storyboard*, dan *working storyboard*. (Webster, 2005: hlm. 135-136).

*Storyboard* dibuat untuk membuat visual cerita secara cepat. Gambaran yang dibuat dalam *rough storyboard* tidak begitu *detail* karena sebagai visualisasi ide sementara dari *script*. Selain itu terdapat *presentation storyboard* yang digunakan untuk memperlihatkan visual sementara kepada *client*. Pada *working storyboard* terdapat penjelasan lebih *detail* mengenai shot, gerakan karakter, dan gerakan kamera. Setelah seluruh *storyboard* selesai dibuat, biasanya dibuat *animatic*

*storyboard* dimana menampilkan visual animasi sampai akhir melalui *storyboard* tetapi tidak terlalu *detail*.

Dalam proses perancangan *storyboard*, karakter yang digambar tidak terlalu *detail*. Hal ini akan dilengkapi di dalam proses desain karakter. *Director* dan *animator* perlu mengetahui bagaimana tampak visual dari karakter yang dirancang. Oleh karena itu, *model sheet* perlu dibuat sebagai panduan untuk pihak produksi. *Model sheet* berisi gambar karakter dengan tampak sisi kiri, kanan, depan, dan belakang. Selain *model sheet*, ada juga *height relationship chart*. Ini merupakan perbandingan tinggi antar karakter jika kita merancang karakter lebih dari satu. Tampilan visual lainnya yang harus diketahui oleh pihak produksi adalah *color model* (warna karakter), *construction sheet* (bentuk sederhana karakter), *action sheet* (batasan gerakan karakter), dan *lip-sync guide* (gerakan mulut karakter saat berbicara). (Webster, 2005: hlm. 140-150).

## **2.2. Karakter**

Salah satu tujuan dari gerakan karakter yang kita ciptakan adalah sang karakter harus bergerak seakan akan mereka berkeinginan demikian, bukan digerakkan seperti boneka. Membuat pergerakan objek dan figur yang kita kenal memang terasa sulit. Hal itu terjadi karena kita sudah mengamati objek tersebut berkali-kali. Melihat sebuah objek dapat menjadi referensi dalam membuat pergerakan animasi, tetapi jika membuat animasi karakter, referensi berasal dari *acting* di dunia nyata. Jika kita menginginkan karakter dengan gerakan yang natural,

sebagai aktor dan animator, kita harus memahami apa yang karakter tersebut pikirkan dan rasakan. (Webster, 2005: hlm. 107).

Karakterisasi adalah sebuah proses dimana kita harus bisa mentransfer karakter dan kepribadian ke dalam animasi kita. Karakter menampilkan suasana hati, ego, dan emosi. Segi fisik tentu harus diperhatikan dalam perancangan karakter, tetapi fisik saja tidak cukup. Aspek psikologis karakter menjadi daya tarik bagi penonton. Karakterisasi berasal dari dalam atau jiwa. Jika karakter yang hendak kita gerakkan adalah serangga, maka kita harus mengerti cara hidup serangga, cara serangga bersosialisasi, makan, dan sebagainya. Pada intinya, kita harus menjadi serangga. (Webster, 2005: hlm. 109).

Motivasi karakter merupakan aspek yang sangat penting dari sebuah script agar dapat mengendalikan *acting* karakter. Kita bereaksi dan melakukan sesuatu karena ada sesuatu yang membuat kita berniat untuk melakukan sesuatu. Niat tersebut berasal dari pemikiran, bukan berasal dari tubuh sebagai kondisi fisik. Proses berpikir menghasilkan emosi, dan emosi menghasilkan gerakan. (Webster, 2005: hlm. 112-113).

### **2.2.1. Studi Gerak Karakter**

Studi gerak telah dikenal manusia sejak ribuan tahun yang lalu. Hal ini dibuktikan dengan adanya lukisan gua. Lukisan di gua tersebut membuktikan bahwa manusia sudah sering mengamati gerakan sebelum menggambar. Studi tentang gerakan pada jaman dahulu tidak hanya digunakan untuk berburu, tetapi bisa digunakan manusia untuk mengamati matahari, bintang, dan berlayar. Hal ini memberi

pemahaman tentang planet kita sendiri. Sir Isaac Newton mengemukakan tiga teori gerakan. Teori tersebut akan memberikan keuntungan untuk animator tentang studi gerak. Pelopor analisis gerak yang dikenal para animator adalah Eadweard Muybridge dan Étienne-Jules Marey. Karya Muybridge yang terkenal adalah karya fotografi yang merekam sebuah gerakan hewan. Beliau kemudian dikenal sebagai bapak animasi. (Webster, 2012: hlm. 8-9).

Dalam setiap gerakan, khususnya gerakan manusia selalu terdapat bahasa tubuh dimana hal tersebut dapat menunjukkan kondisi manusia diluar kondisi fisik. Bahasa tubuh juga dapat menunjukkan emosi. Hal ini dapat membantu membuat penampilan animasi yang masuk akal dan membuat kepribadian karakter mudah dikenali

Pembuatan kondisi fisik seorang karakter penting untuk sebuah gerakan karena tubuh akan membatasi atau menggerakkan bagian tubuh tertentu sesuai kondisi fisik. Hal ini sama pentingnya dengan aspek psikologis. Aspek psikologis berperan dalam menentukan suasana hati seorang karakter dan nantinya akan disampaikan lewat gerakan. Gerak jalan senang, jalan sedih, dan yang lainnya adalah hasil dari emosi, suasana hati, dan aspek psikologis karakter. Variasi tersebut merupakan hasil dari kondisi psikologis, contohnya adalah cara seorang karakter memakan makanan. Gerakan yang dihasilkan tidak berdasarkan sifat karakter saja, tetapi bisa juga berdasarkan makanan apa yang dimakan. (Webster, 2012: hlm. 290-295).

### 2.3. Kepribadian

Arti kata kepribadian mengarah kepada aspek kebiasaan atau perilaku seseorang. Cara seseorang berperilaku terhadap subjek A belum tentu sama dengan subjek B. Perilaku tersebut biasanya dapat terlihat dan ada juga yang sulit dilihat. Aspek kepribadian yang sulit untuk diamati secara fisik adalah pikiran, kenangan, dan mimpi (Ewen, 2014: hlm. 3).

(Isbister, 2006: hlm. 24-32) Ketika kita melihat seseorang pertama kali, orang asing tersebut membuat impresi kepada kita. Sebelum kita berinteraksi dengan orang tersebut, muncul pertanyaan “apakah orang tersebut bersahabat atau tidak?”. Setiap orang punya bentuk reaksi yang berbeda terhadap sesuatu atau seseorang. Berdasarkan pertanyaan diatas, secara umum cara orang berinteraksi dibagi menjadi dua:

- *Agreeableness*. Menandakan seseorang menerima secara positif apa yang ada di sekitarnya. Seseorang dengan ciri-ciri seperti ini akan memberikan postur tubuh yang terbuka dan santai. Contohnya saat sedang duduk atau berdiri dekat orang lain, individu ini cenderung tidak menjauh dan tidak ragu untuk berinteraksi. Oleh karena itu, tipe seperti ini akan lebih mudah menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar. Secara tidak sadar akan menyesuaikan sikap agar menyatu dengan lingkungan sekitarnya. Individu yang tidak menerima keadaan lingkungan sekitarnya akan bersikap dingin dan tegang.
- *Dominance*. Menandakan seseorang yang sangat optimis. Individu tersebut merasa harus memiliki status sosial yang lebih tinggi dari yang lain. Tipe

seperti ini memakan ruang fisik lebih banyak, contohnya saat sedang duduk, tungkai dilebarkan. Saat berdiri atau duduk lebih tinggi dari yang lain. Gerakan tubuh tipe ini akan lebih tenang, tegas, dan sedikit menggerakkan kepala. Individu yang tidak dominan atau penurut akan cenderung gugup, menutup diri, sering menyentuh tubuhnya, dan menundukkan kepala.

Cara berinteraksi manusia tidak terbatas pada kedua ciri di atas saja. Setiap orang mempunyai cara tersendiri dalam berinteraksi.

(Isbister, 2006: hlm. 35-36) Ketika berinteraksi dengan seseorang, terdapat jenis kepribadian seseorang yang cenderung dapat dilihat dengan mudah. Jenis kepribadian tersebut dibagi menjadi:

- *Openness*. Terbuka terhadap pengalaman baru, kreatif dan pemberani.
- *Conscientiousness*. Berhati hati dan cenderung mengikuti rencana
- *Neuroticism*. Cenderung khawatir. Karakter seperti ini sangat emosional.

Kepribadian manusia dibentuk sejak lahir oleh orang tua mereka. Sejak kecil seorang anak diberitahu mana yang benar dan salah. Hal ini merupakan salah satu faktor penting yang membentuk kebiasaan seseorang. Ada beberapa faktor lain yang membentuk kepribadian seseorang, yaitu emosi, cara berpikir, dan hukuman (Ewen, 2014: hlm. 299-300).

#### **2.4. Emosi**

Emosi adalah perwujudan dari perasaan sadar dan bawah sadar. Hal ini yang membentuk sifat dari seorang karakter. Emosi dapat dibedakan menjadi 3 tipe, yaitu: positif (senang) dan negatif (sedih, marah); menerima (atensi, rasa kagum)



dan menolak (merasa jijik); emosi netral (tenang) dan intensitas tinggi (kegembiraan). (Robert, 2011: hlm. 277). Seseorang menunjukkan emosi melalui Bahasa tubuh, entah hal itu berupa ekspresi muka atau gerak tubuh. Dalam setiap aktifitas, kita bereaksi terhadap sesuatu seperti suara, bau, visual, situasi, dan lainnya. (Ewen, 2014: hlm. 299-300)

Emosi memiliki kecenderungan seseorang untuk berperilaku dengan cara yang berbeda beda. Contohnya seseorang yang sedang marah akan berperilaku lebih agresif. Tingkat agresifnya tergantung kepada keadaan yang membuat dia marah. Seseorang yang sedang sangat ketakutan mempunyai kemungkinan untuk melarikan diri karena ada stimulus perlawanan. Saat dalam keadaan cemas, seorang individu biasanya melakukan gerakan-gerakan yang tidak penting karena merasa tertekan (Ewen, 2014: hlm. 300).

Di dalam buku yang ditulis oleh Pardew (2008), emosi yang dicontohkan adalah takut, marah, dan khawatir. Secara umum, tanda-tanda orang yang takut adalah wajah yang meregang secara vertikal. Alis akan naik dan mulut membuka. Ciri-ciri orang yang takut mirip dengan orang yang terkejut tetapi masih memiliki perbedaan. Otot *frontalis* di bagian dahi bergerak ke atas menandakan reaksi terkejut. Pada ekspresi takut, alis lebih mengarah ke tengah dibandingkan ke atas. Bagian mulut lebih terbuka saat kaget dibandingkan dengan takut.

Marah adalah emosi yang menegangkan. Wajah cenderung ditarik satu sama lain ke arah hidung. Bagian yang paling mudah terlihat adalah alis, yaitu dengan posisi direndahkan keduanya menuju hidung. Bibir bagian atas naik dan

mulut menyempit. Bagian mata tidak terbuka penuh. Kelopak mata tertarik ke bagian tengah wajah.

Perasaan khawatir cenderung terlihat pada bagian mata. Alis menuju bagian tengah wajah seperti ekspresi marah, tetapi posisi alis terdorong ke bawah. Saat alis bergerak ke atas, kelopak mata semakin membuka. Bagian mulut terbuka sedikit dan naik turun.

#### **2.4.1. Prinsip *Exaggerate* Pada Emosi Karakter**

Salah satu teknik untuk menekankan sebuah emosi adalah dengan melebih-lebihkan aspek reaksi seorang karakter terhadap sesuatu. Prinsip *exaggeration* membantu penonton memahami emosi karakter lebih mudah. Tanpa ditambahkan prinsip ini, penonton seringkali melewatkan emosi yang ingin disampaikan animator. Dalam kehidupan nyata, orang cenderung menyembunyikan emosi di depan umum. Kita pun mungkin kurang mahir mengetahui emosi seseorang atau apa yang orang lain rasakan. Dalam dunia animasi, emosi itu harus secara jelas ditunjukkan.

Dalam animasi, prinsip ini bebas digunakan pada aspek apapun, seperti fisik, gerakan, efek suara, kamera. Kebebasan ini menguntungkan para animator, tetapi bisa juga merugikan di saat yang sama. Terlalu banyak melebihkan gerakan menyebabkan penonton tidak bisa merasakan apa yang karakter rasakan. Oleh karena itu, animator perlu menyeimbangkan prinsip tersebut dengan realitas untuk menciptakan gerakan yang masih masuk akal dan dimengerti penonton. (Pardew, 2007: hlm.47-48).

## 2.5. Bahasa Tubuh

Bahasa tubuh adalah komunikasi nonverbal dari tubuh kita. Bahasa tersebut mencakup gestur tangan, postur, ekspresi wajah, dan pola gerakan. Hal ini sudah dipelajari sejak lahir karena ini merupakan bahasa pertama yang dapat dipelajari manusia. *Acting* merupakan salah satu cara untuk mempelajari bahasa tubuh karena animator adalah seorang aktor. Mereka memerankan karakter lewat gambar mereka atau karakter yang mereka buat. (Pardew, 2008: hlm.13).

Gerak Tubuh dapat menyampaikan informasi tentang seseorang dan hubungan mereka. Hal ini adalah tugas seorang animator dimana mereka harus mempelajari tentang bahasa tubuh dari tiap karakter yang berbeda. Melalui bahasa tubuh tersebut, karakter dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Salah satu cara untuk mempertimbangkan bagaimana gerak tubuh bekerja dalam interaksi sosial adalah dengan mempertimbangkan *proximity* (Seberapa dekat seseorang ketika mereka berinteraksi). Hal ini berkaitan dengan relasi antar karakter; contohnya seperti saudara, teman, kekasih. Hal yang sederhana seperti seberapa dekat karakter berdiri bersama mempunyai pengaruh terhadap hubungan mereka.

Selain jarak antar karakter, sentuhan tubuh juga menjadi salah satu faktor untuk mengetahui relasi antar karakter. Berikut adalah beberapa makna dari sebuah sentuhan:

- *Function*. Sentuhan sebagai bagian dari tugas/pekerjaan, contohnya adalah seorang dokter yang sedang memeriksa pasien.

- *Social ritual*. Sebuah kebiasaan dalam bersosialisasi seperti jabat tangan atau cium pipi
- *Friendship building*. Sentuhan yang menunjukkan rasa peduli dan suka, contohnya adalah merangkul pundak atau berpelukan.
- *Intimacy*. Sentuhan yang mengekspresikan ketertarikan seksual atau hubungan yang emosional. (Isbister, 2006: hlm. 161-164).

Secara umum, terdapat empat bentuk postur bahasa tubuh, yaitu membuka, menutup, maju, dan mundur. Dalam postur terbuka, tangan dan kaki terbuka lebar. Dalam postur ini, karakter bereaksi positif terhadap sesuatu di depannya. Dalam postur tubuh tertutup, tangan cenderung menutupi tubuh dan kaki disilangkan. Posisi ini menunjukkan karakter sedang menolak pesan yang diterimanya. Postur tubuh maju menunjukkan karakter secara aktif ingin menerima atau menolak sesuatu yang disampaikan kepadanya, sedangkan postur tubuh mundur menunjukkan si karakter menolak pesan yang disampaikan kepadanya. (Robert, 2011: hlm. 281-283).

(Pardew, 2008: hlm.24-27) Bahasa tubuh juga dapat menunjukkan ekspresi karakter, contohnya seperti apa gerakan orang yang marah, terkejut, senang, sedih, dan sebagainya. Salah satu emosi paling kuat yang harus bisa digambarkan oleh animator adalah marah. Emosi tersebut juga mudah diinterpretasikan oleh penonton. Marah diindikasikan dengan gestur yang kaku dan banyak otot yang menegang. Bentuk badan pada orang yang sedang marah akan seperti dua tanda panah mengarah keatas.

Beberapa karakteristik dari seseorang yang marah adalah sebagai berikut:

- Sendi dan otot di bagian tangan dan kaki akan terkunci dan menegang satu sama lain.
- Posisi kaki menginjak tanah dengan kuat.
- Kepala sedikit diturunkan dan bahu dinaikkan.

Terkejut adalah bentuk ekspresi umum yang cukup sering ada di film animasi dan melibatkan kesan dramatis ke penonton. Karakteristik Bahasa tubuh yang ditunjukkan dari ekspresi ini adalah tubuh membentuk kurva melengkung dan tegas ke atas. Beberapa karakteristik umum dari ekspresi terkejut adalah sebagai berikut:

- Tangan mengangkat ke atas dan telapak tangan menghadap ke depan.
- Salah satu kaki kadang-kadang terangkat.
- Mata terkunci ke objek yang membuat karakter terkejut.

Ekspresi senang atau gembira mempunyai bentuk tubuh yang menyerupai kurva yang sangat berlawanan dengan ekspresi marah dan sedih. Para animator seringkali melebih-lebihkan ekspresi senang ini untuk mempertegas perasaan si karakter

- Lengan sering kali membentuk wajik atau *diamond*.
- Tangan menggenggam tubuh
- Kaki dan lutut berdekatan
- Kepala mengarah sesuai lekukan bentuk tubuh

Ekspresi sedih merupakan salah satu ekspresi paling kuat yang bisa dirasakan penonton karena ekspresi tersebut membuat penonton simpati terhadap si karakter. Bentuk kurva pada karakter yang sedih adalah garis lurus yang di atasnya membengkok tajam ke bawah. Hal yang membuat kurva membengkok ke bawah adalah kepala yang biasanya turun saat sedih. Beberapa karakteristik umum dari karakter yang sedih adalah sebagai berikut:

- Bahu terlihat turun ke bawah
- Lengan dan kaki merapat ke badan
- Kepala menunduk

Animator sering ingin menunjukkan bahwa si karakter sedang mendominasi sesuatu. Bentuk tubuh yang umum pada ekspresi seperti ini adalah tangan dan kaki dibuka lebar dan badan yang tegap. Posisi ini menunjukkan rasa bangga dan arogan. Karakteristik secara umum dari ekspresi seperti ini adalah:

- Kepala naik dan tegak
- Dada busung ke depan
- Kepala miring ke belakang sampai seakan mata sedang melihat hidung

Selain mempelajari bahasa tubuh, animator juga harus mengenal berbagai macam emosi. Cara yang baik untuk mempelajari emosi adalah dengan membandingkan emosi yang terlihat mirip namun sebenarnya mempunyai perbedaan yang signifikan. Hal ini mungkin dapat sesederhana seperti mengangkat alis, namun yang terpenting adalah dapat menemukan perbedaannya. (Pardew, 2007: hlm.6).

Di dalam buku *Body Language 101*, Raah (2015) membagi ciri-ciri postur tubuh berdasarkan karakteristik.

### 1. Gugup dan takut

Dalam keadaan ini, tubuh orang tersebut biasanya membungkuk. Pundak lebih mengarah ke bawah, mata mengarah ke bawah atau melihat sekitar. Bagian paha rapat sedangkan bagian lutut ke bawah melebar sehingga membentuk huruf x. Tangan menutupi bagian tubuh yang rentan (sekitar leher, perut, paha). Tubuh seolah-olah mengatakan bahwa si karakter tidak nyaman berada di tempat itu. Sebagai tambahan, Anna (2016) mengatakan bahwa seseorang yang memiliki gangguan takut dan cemas memiliki ciri-ciri fisik otot tegang, gemetar, dan sesak napas.

### 2. Dominan dan percaya diri

Tubuh tegap, rahang terlihat maju, dan kepala menengadah ke atas. Gaya berjalan terlihat gagah dengan posisi kaki minimal selebar bahu dan tangan di samping tubuh. Kontak mata tidak akan lepas.

U  
M  
N