



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. Karakter

2.1.1. Tridimensional Character

Lajos Egri dalam buku *The Art of Dramatic Writing* (1964) menyatakan bahwa setiap objek memiliki 3 dimensi yaitu: tinggi, lebar dan kedalaman. Dan manusia atau character memiliki 3 dimensi tambahan atau tridimensional-karakter yaitu, *physiology*, *sociology*, dan *psychology*. Berikut penjelasan tridimensional karakter menurut Lajos Egri:

1. Physiology

a. Sex

Jenis kelamin laki-laki atau perempuan

b. Age

Berapa usia dari karakter yang akan dibuat

c. Height and weight

Berapa tinggi dan berat badan dari karakter

d. Color of hair, eyes, skin

Apa warna rambut, mata dan warna kulit dari karakter

e. Posture

Bagaimana dengan postur karakter apakah dia tegap atau membungkuk.

f. Appearance: good-looking, over- or underweight, clean, neat, pleasant, untidy. Shape of head, face, limbs.

Apakah dia karakter yang ganteng/ cantik, apakah dia gemuk atau kurus, bersih atau tidak, bagaimana dengan bentuk wajah dan tubuhnya.

g. Defects: deformities, abnormalities, birthmarks. Diseases.

Apakah dia memiliki penyakit yang tampak, seperti jerawat, bekas luka, tanda lahir atau tidak memiliki tangan.

h. Heredity

Apa garis keturunan dari karakter.

2. Sociology

a. Class

Apa kelas karakter secara ekonomi.

b. Occupation

Apakah dia bekerja, bagaimana dia mendapatkan pendapatan, apa kerja si karakter, dan situasi kerja. Bagaimana sikapnya menghadapi suatu organisasi. Apakah dia menyukai pekerjaannya.

c. Education

Apakah dia terdidik, sampai dimana tingkat pendidikannya. Apa sekolahnya. Apa pelajaran kesukaan karakter dan yang tidak disukai.

Apakah dia memiliki bakat atau talent.

d. Home life

Bagaimana kehidupan keluarga karakter, bagaimana hubungan karakter dengan keluarga, apa kebiasaan dari keluarga karakter, bagaimana mental orang tua dari karakter.

e. Religion

Apa agama dari karakter

- f. Race, nationality

Apa ras dan kebangsaan dari karakter.

- g. Place in community: leader among friends, clubs, sports.

Bagaimana kehidupan karakter dengan teman-temannya, apakah dia mengikuti club, bagaimana dia di klub tersebut.

- h. Political affiliations

Bagaimana dia berpolitik di kehidupan sehari-hari.

- i. Amusements, hobbies: books, newspapers, magazine he read.

Apa sarana hiburan karakter, apa hobi dari karakter, apakah dia suka membaca koran atau majalah.

3. Psychology

- a. Sex life, moral standards

Bagaimana kehidupan sex dari karakter

- b. Personal premise

Apakah ambisi dari karakter

- c. Frustrations, chief disappointments

Apakah yang membuat karakter frustrasi.

- d. Temperament

Bagaimana emosi karakter.

- e. Attitude toward life

Bagaimana sikap karakter dalam menjalani kehidupan sehari-hari.

- f. Complexes: obsessions, inhibition, superstition, manias, phobias.

Apakah karakter memiliki phobia, opsesi imajinasi kesukaan.

g. Extrovert, introvert, ambivert

Apakah karakter extrovert/introvert/ambivert

h. Abilities

Apakah karakter dapat berbahasa selain bahasa ibu, apakah karakter memiliki bakat.

i. Qualities

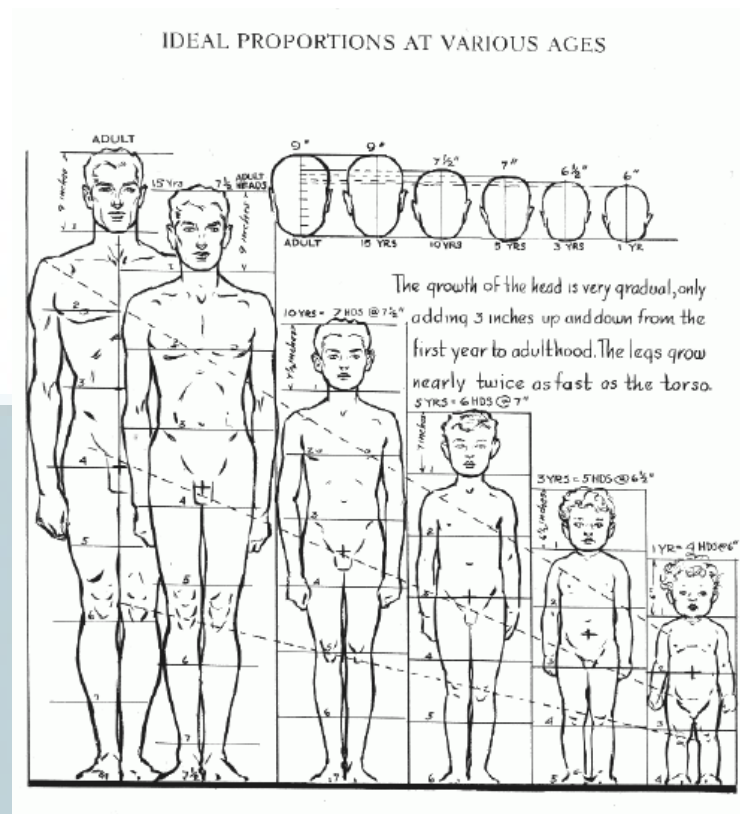
Bagaimana kualitas imajinasi, dalam mengambil keputusan

j. I.Q.

Berapa I.Q dari karakter.

2.1.2. Anatomy Character

Dalam bukunya Andrew Loomis *figure drawing for all its worth* (1971) menjelaskan bahwa karakter laki-laki memiliki pinggang yang kecil selebar satu kepala lebih sedikit, posisi siku disekitar pusar dan pergerakan tangan dibawah kelamin. Laki-laki memiliki bahu yang lebar sedangkan untuk karakter perempuan relative lebih kecil dengan pinggul yang lebih lebar.



Gambar 2.1.1. Proporsi tubuh
(Figure Drawing for all its worth,1971)

Skala diatas beranggapan bawa anak-anak akan tumbuh menjadi dewasa yang poporsi ideal yaitu 8 kepala. Anak dibawah 10 tahun digambarkan sedikit lebih pendek dan tembem dari normal, karena efek ini dianggap lebih pas dan disukai. Sedangkan untuk yang berusia di atas 10 tahun digambarkan lebih tinggi dengan alasan yang sama.

2.1.3. Psikologi

Menurut Tom Bancroft pada bukunya *Creating Character with Personality* (2006) menjelaskan bahwa setelah membuat keputusan tentang karakter seperti apa yang akan dibuat, berikutnya adalah mengerti pengetahuan bentuk dasar dalam pembuatan

karakter, bentuk dasar seperti lingkaran, kotak dan segitiga dapat memberi penjelasan secara visual tentang suatu karakter yang kemudian menjadi fondasi untuk personalisasi karakter dan sikap secara keseluruhan.

1. Bulat / lingkaran

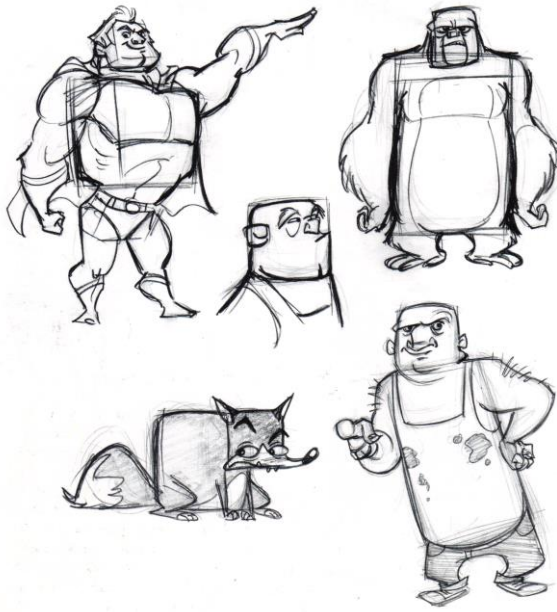
Memuat sesuatu menarik, karakter yang baik dan menjelaskan sesuatu yang lucu atau imut, teman yang ramah. Sebagai contoh Santa Claus, atau mawan, hewan yang berbulu halus. Untuk menggambarkan karakter wanita yang menarik banyak digunakan lekungan atau lingkaran.



Gambar 2.1.2. Contoh Karakter yang Menggunakan Lingkaran
(Creating Characters with Personality,2006)

2. Kotak

Biasanya menggambarkan karakter yang dapat diandalkan atau melakukan pekerjaan kasar. Desain dari superhero sering menggunakan bentuk kotak.



Gambar 2.1.3. Contoh Karakter yang Menggunakan Kotak
(Creating Characters with Personality,2006)

3. Segitiga

Mudah meyakinkan diri mereka untuk menjadi lebih seram, tipe yang mencurigakan, biasanya mewakili orang jahat.



Gambar 2.1.4. Contoh Karakter yang Menggunakan Segitiga
(Creating Characters with Personality,2006)

2.1.3.1. Style

Setiap film animasi pasti memiliki *Style* atau gaya yang berbeda-beda. *Style* atau gaya sangat diperlukan dalam pembuatan film animasi untuk menjaga konsistensi sebuah film, dengan menggunakan elemen tertentu yang digunakan berulang-ulang serta menerapkannya dalam membuat berbagai karakter. Berikut adalah macam-macam *style* atau gaya gambar yang sering digunakan :

1. Comic

Karakter pada sebuah komik biasanya memiliki tingkat detail yang tinggi. Karakter pahlawan atau *superheroes* biasa digambarkan dengan *anatomy* yang baik dan benar, sangat ilustrasi, realis, dan menggunakan teknik *shadow* yang banyak.

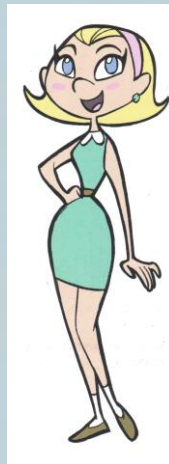


Gambar 2.1.5. Comic Style
(Creating Character with Personality,2006)

2. TV atau Web Animation

Karakter yang digunakan untuk keperluan *TV* dan *Web Animation* akan menggunakan aturan bernama *limited animation* yang dalam pengertiannya

hanya beberapa bagian tubuh saja yang digerakan, seperti mata dan mulut. Dengan alasan tersebut maka disarankan memilah struktur karakter agar dapat dianimasikan dengan mudah.



Gambar 2.1.6. TV or Web Animation Style
(Creating Character with Personality,2006)

3. Feature Animation

Dalam pembuatan *feature animation* karakter dibutuhkan detail lebih dibandingkan dengan *TV animation* karakter, karena karakter *feature animation* ini akan melakukan lebih banyak melakukan gerak acting. Bagaimanapun juga dikarnakan setiap karakter memerlukan penggambaran sampai ratusan sampai ribuan frame maka tingkat detail harus dijaga tetap minimum agar konsistensi tetap terjaga.



Gambar 2.1.7. Feature Animation Style
(Creating Character with Personality,2006)

4. CG Animation

Computer-animasi karakter dan tradisional animasi karakter tidak terlalu berbeda, tetapi dengan adanya CG (*Computer Graphic*) dalam proses pembuatan karakter para animator mendapatkan kemampuan untuk menambahkan *texture*, *cahaya* dan *highlights*.



Gambar 2.1.8. CG Animation Style
(Creating Character with Personality,2006)

5. Video Games

Karakter yang dibuat untuk *video games* biasanya digambarkan secara realis dan kartun, namun dewasa ini hampir semua game memiliki *detailed*, *stylized*, dan *edgy*. Seperti senjata, kostum, peralatan dan lain sebagainya. Karakter pada *video games* biasanya ditujukan untuk selera pasar kaum laki-laki dengan kisaran usia 12-21 tahun.



Gambar 2.1.9. Video Games Style
(Creating Character with Personality,2006)

6. Manga

Ciri-ciri yang dimiliki oleh kebanyakan karakter *manga* adalah memiliki mata yang besar, mulut yang kecil, rambut yang berujung lancip, kostum yang minimalis. Wajahnya memiliki element karikatur yang cukup kuat dan dibadannya tidak terlalu kuat.



Gambar 2.1.10. Manga Style
(Creating Character with Personality,2006)

7. Comic Strips

Dalam pembuatan *comic strip* cenderung sederhana karna akan di gambar secara berulang-ulang. Para animator *comic strip* selalu menggunakan trik yang dapat mengecoh penonton melalui sudut pandang depan dan samping, dimana terkadang karakter berpindah dari tampak depan ke samping dengan tanpa adanya perpindahan yang mulus.



Gambar 2.1.11. Comic Strips Style
(Creating Character with Personality,2006)

2.1.3.2. Character Hierarchy

Hirarki sebuah karakter merupakan sebuah elemen yang sangat penting dalam mendesain sebuah karakter, baik di dalam animasi. Tom Bancroft dalam bukunya *Creating Character with Personality* (2006) berpendapat bahwa hirarki sebuah karakter biasanya mengacu pada tingkat *simplicity* atau *realism*. Berikut adalah kategori-kategori yang dijadikan pedoman dalam membuat sebuah karakter, yaitu:

1. Iconic

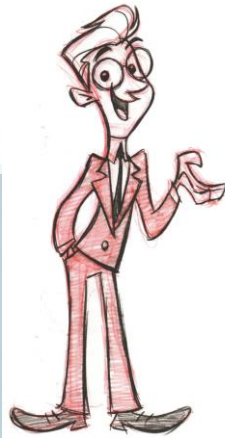
Iconic merupakan jenis karakter dengan bentuk visual sangat sederhana atau simple dan hampir keseluruhannya berbentuk *graphic*, sangat *stylized*, namun tidak terlalu ekspresif jika dibandingkan dengan jenis-jenis yang lain. (contoh: desain awal Mickey Mouse dan Hello Kitty.)



Gambar 2.1.12. Iconic
(*Creating Character with Personality*,2006)

2. Simple

Simple merupakan jenis karakter yang memiliki ekspresi wajah yang lebih ekspresif dibanding dengan tipe *iconic*. Gaya *simple* ini banyak digunakan untuk sebuah tayangan televisi dan website.(contoh: Fred Flintstone, Sonic the Hedgehog dan Dexter.)



Gambar 2.1.13. Simple
(Creating Character with Personality,2006)

3. Board

Board merupakan jenis karakter yang ditampilkan dengan ekspresi wajah yang paling ekspresif. Karakter pada jenis ini biasanya memiliki mata dan mulut yang besar untuk mendukung ekspresinya yang sangat ekstrim. Ekspresi ekstrim ini yang sangat dibutuhkan untuk menciptakan nuansa humor. (contoh: The wolf in Tex Avery cartoons, Roger Rabbit.)



Gambar 2.1.14. Board
(Creating Character with Personality,2006)

4. Comedy Relief

Comedy relief merupakan jenis karakter ini tidak memiliki daya tarik humor secara visual melainkan karakter ini dapat menampilkan humor melalui acting dan dialognya. Anatomi bagian wajah juga tidak seekspresif seperti *board*. Sebagian besar pendamping karakter utama di Disney berada pada tingkat ini. Karakter ini dibutuhkan tidak hanya untuk dapat menciptakan sebuah nuansa humor tetapi juga harus dapat menyesuaikan acting mereka di beberapa point pada film. (contoh: Nemo, Mushu, dan Kronk.)

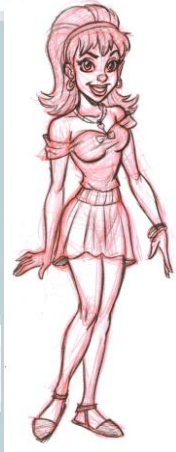


Gambar 2.1.15. Comedy Relief
(Creating Character with Personality,2006)

5. Lead Character

Lead character merupakan jenis karakter yang memiliki ekspresi wajah, acting dan anatomy yang sangat realistis. Agar dapat terhubung dengan baik dengan penonton, maka mereka harus dapat berekspresi layaknya manusia, jenis karakter ini juga harus memiliki tingkat proposi yang realistis dan

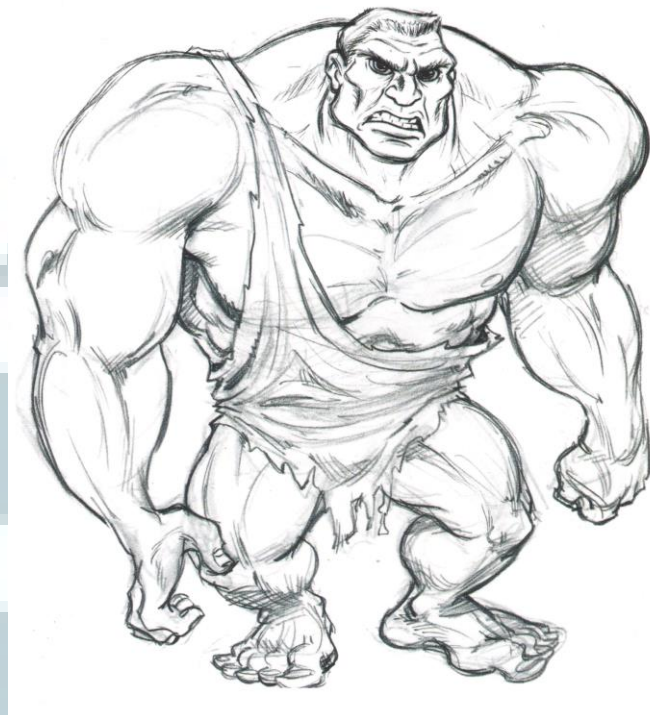
wajah yang ekspresif. (contoh: Sleeping Beauty, Cinderella, Moses from Prince of Egypt)



Gambar 2.1.16. Lead Character
(Creating Character with Personality,2006)

6. Realistic

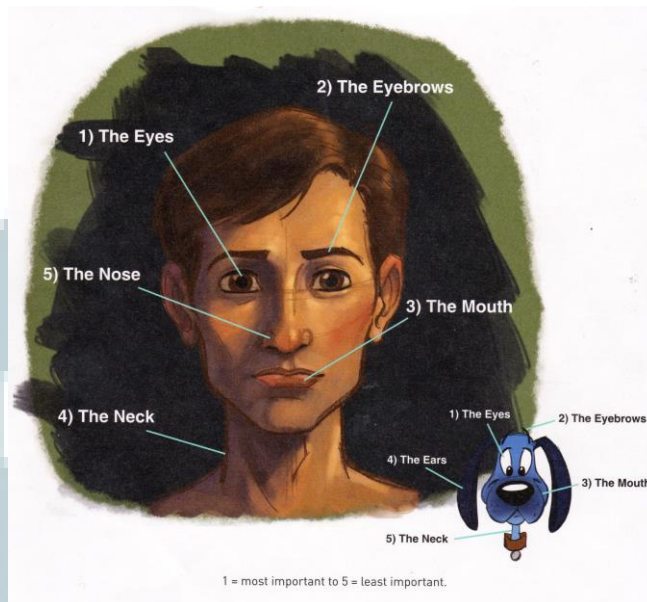
Realistic merupakan jenis karakter yang memiliki tingkat realis dan detail yang paling tinggi dibandingkan dengan kategori yang lain namun masih memiliki nuansa karikatur dalam pembuatannya. Karakter pada jenis ini sering digunakan dalam keperluan komik, monster pada film dan sejumlah animasi *computer graphics*. (contoh: The Princess in Sherk, sebagian besar karakter komik Marvel.)



Gambar 2.1.17. Realistic
(Creating Character with Personality,2006)

2.1.3.3. Acting Elements of the Face

Menurut Tom Bancroft pada bukunya yang berjudul *Character Mentor* (2012) menjelaskan bahwa wajah memiliki element acting untuk menunjukkan ekspresi atau emosi. Tom Bancroft membagi wajah manusia menjadi 5 element acting yang bersifat saling mendukung, serta mengkategorikan element yang paling penting sampai kurang penting. Berikut penjelasan element wajah menurut Tom Bandcroft



Gambar 2.1.18. Element Akting
(Character Mentor, 2012)

1. The Eyes

Mata merupakan elemen paling penting dalam menentukan sebuah ekspresi atau emosi, karna mata merupakan jendela jiwa. Namun dalam proses pembuatan ekspresi terutama dengan mata ada beberapa hal yang harus dihindari, seperti :

a. Zombie Eyes

“*Zombie Eyes*” merupakan istilah yang digunakan untuk tatapan mata yang kosong kedepan. Namun ekspresi ini sangat jarang digunakan.



Gambar 2.1.19. Zombie Eyes
(Character Mentor,2012)

b. Walled Eyes

Walled eyes merupakan ekspresi mata yang sayang terkenal dengan karya dari Matt Groening dalam acara tv yaitu *The Simpsons*. Namun *The Simpsons* sendiri tidak menggunakannya lagi setelah beberapa season. Tampak *walled eyes* ini sendiri dapat dicapai ketika kedua mata secara bebas mengarah keluar titik tengah.

Walled eyes memang lucu namun memberi kesan aneh, Kelemahan dari *walled eyes* itu sendiri tidak banyak ekspresi yang dapat dihasilkan dari *walled eyes*.



Gambar 2.1.20. Walled Eyes
(Character Mentor,2012)

c. Crossed Eyes

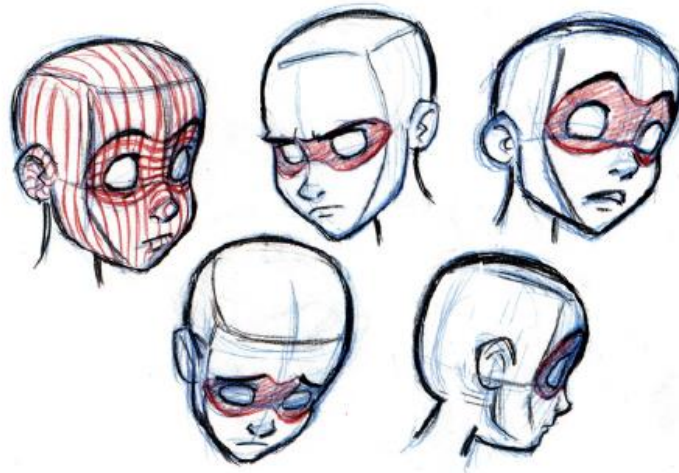
Sama halnya dengan *walled eyes* yang antar mata saling menjauh sebaliknya *crossed eyes* mata yang saling mendekat sehingga menyilang antar satu dengan yang lainnya.



Gambar 2.1.21. Walled Eyes
(Character Mentor,2012)

2. The Eyebrows

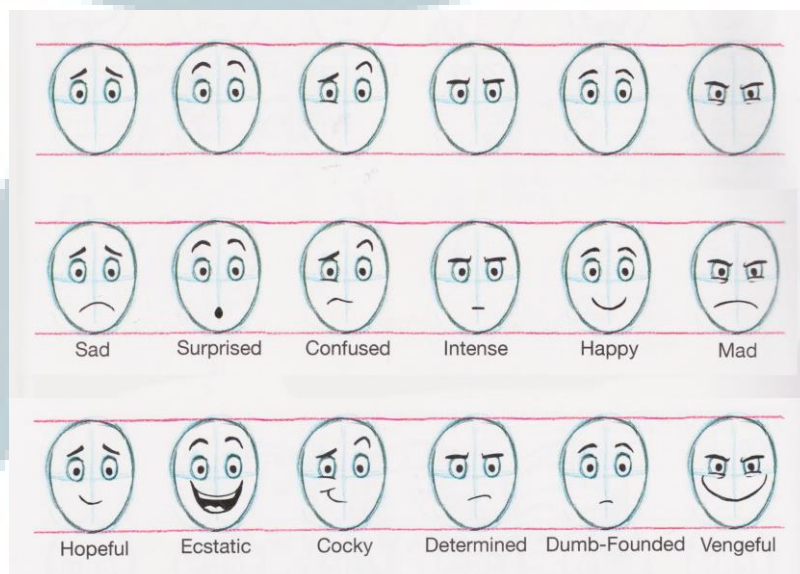
Bagian terpenting yang kedua adalah alis mata, sangatlah penting untuk menjaga kesinambungan antara mata dan alis mata, itu dikarenakan alis mata berfungsi memperkuat ekspresi mata.



Gambar 2.1.22. The Eyebrows
(Character Mentor,2012)

3. The Mouth

Menurut Tom Bancroft, jika wajah adalah sebuah kalimat maka mata adalah kata benda, alis mata adalah kata kerja, dan mulut adalah tanda baca itu dikarnakan mulut berguna membantu menjelaskan emosi dibalik ekspresi.



Gambar 2.1.23. The Mouth
(Character Mentor,2012)

4. The Neck

Leher memiliki hubungan dengan kepala atau wajah, pergerakan leher sangat membantu untuk menghidupkan karakter dengan kata lain dapat membuat ekspresi terlihat lebih hidup. Berikut adalah kekuatan leher dalam mendukung ekspresi.



Gambar 2.1.24.The Neck
(Character Mentor,2012)

5. The Nose

Penggunaan hidung untuk ekspresi sangatlah jarang, ekspresi hidung hanya digunakan jika karakter harus menyium suatu, namun hidung sangat berfungsi untuk menjelaskan tentang wanginya Bungan ata baunya tong sampah kepada audiance. Berikut adalah beberapa contoh ekspresi dengan menggunakan hidung.



Gambar 2.1.25. The Nose
(Character Mentor,2012)

2.1.4. Sosial

2.1.4.1. Tomohon

Tomohon adalah salah satu Kota di Negara Indonesia yang terletak di Pulau Sulawesi, tepatnya provinsi Sulawesi Utara. Luas Kota Tomohon adalah 147,1 km², secara geografis tomohon terletak di dataran tinggi yang memiliki iklim tropis. Berdasarkan data Pemerintah Kota Tomohon tahun 2015 jumlah penduduk Kota Tomohon sekitar 103.506 jiwa. Mayoritas masyarakat Kota Tomohon adalah suku Minahasa.

2.2. Motion Comic

Dr. Craig Smith seorang dosen senior *Media and Communication* di Canterbury Christ Church University dalam jurnalnya *Writing Visual Culture* yang berjudul *Motion Comic : The Emergence of Hybrid Medium* menjelaskan bahwa *motion comic* merupakan bagian dari perkembangan buku komik, animasi dan bentuk baru dari *digital entertainment* dan distribusi, biasanya yang sesuai karya seni yang naratif dan statik dari sebuah buku komik yang kemudian dimanipulasi menggunakan animasi.

2.2.1. Comic

Scott McCloud dalam bukunya *Understanding Comics* mengatakan bahwa komik adalah penggambar yang secara sengaja disandingkan dengan gambar lain secara berurutan untuk menyampaikan informasi dan untuk menghasilkan respon estetik dari yang membacanya.

Pada bukunya McCloud menjelaskan bahwa komik memiliki beberapa elemen yang membentuk komik itu sendiri, yakni:

1. Panel

Panel adalah sebuah bidang yang berfungsi untuk membatasi setiap bagian dari komik. Sedangkan *Closure* adalah unsur yang merangkai setiap panel. *Closure* juga berfungsi untuk mengamati setiap bagian tetapi melihatnya secara keseluruhan. *Closure* menghubungkan tiap panel yang dipisahkan oleh suatu ruang diantara panel yang disebut *gutter*.

Ada beberapa jenis *closure* dalam komik, antara lain:

a. *Moment-to-moment.*

Moment to moment merupakan aksi tunggal yang digambarkan dalam sebuah rangkaian situasi.



Gambar 2.2.1. Moment-to-moment
(Understanding Comic the Invisible Art,1993)

b. *Action-to-action*

Action to action merupakan serangkaian aksi yang menjadi subyek tunggal.



Gambar 2.2.2. Action-to-action
(Understanding Comic the Invisible Art,1993)

c. *Subject-to-subject*

Subject to subject merupakan serangkaian perubahan subyek dalam satu adegan, lokasi maupun gagasan.



Gambar 2.2.3. Subject-to-subject
(Understanding Comic the Invisible Art,1993)

d. *Scene-to-scene*

Scene to scene merupakan sebuah rangkaian transisi yang akan membawa audiens melewati atau melintasi jarak, ruang dan waktu yang berbeda.



Gambar 2.2.4. Scene-to-scene
(Understanding Comic the Invisible Art,1993)

e. *Aspect-to-aspect*

Aspect to aspect merupakan transisi dari aspek (biasanya tempat, gagasan ataupun suasana hati) ke aspek lain untuk membawa audiens melintasi aspek yang berbeda.



Gambar 2.2.5. Aspect-to-aspect
(Understanding Comic the Invisible Art,1993)

f. *Non-sequitur*

Non sequitur merupakan transisi yang tidak menunjukkan hubungan yang logis antar panel.



Gambar 2.2.6. Non-sequiter
(Understanding Comic the Invisible Art,1993)

2. *Gutter*

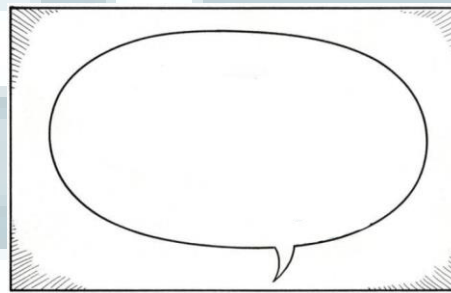
Gutter ialah jarak antar panel dalam komik.

3. Balon Kata

Balon kata memuat kalimat yang berkaitan dengan karakter.

a. Balon kata normal.

Balon kata yang menunjukkan percakapan dengan nada dan emosi yang normal



Gambar 2.2.7. Balon kata normal
(Understanding Comic the Invisible Art,1993)

b. Balon kata ekspresi.

Balon kata yang menunjukkan ekspresi atau emosi sang tokoh seperti berteriak, marah, takut, bicara dalam hati dan sebagainya.



Gambar 2.2.8. Balon kata ekspresi
(Understanding Comic the Invisible Art,1993)

4. Narasi

Narasi adalah keterangan yang disampaikan komikus untuk membantu pembaca memahami alur cerita dan disampaikan lewat kalimat.

5. Efek

Dalam komik dikenal dua macam efek, yakni:

1. Efek Suara

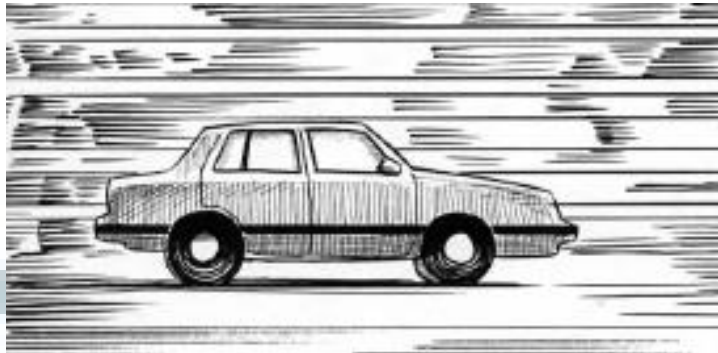
Efek suara menyatakan bunyi tertentu dalam bentuk tulisan yang mewakili suara atau bunyi.



Gambar 2.2.9. Efek suara
(Understanding Comic the Invisible Art,1993)

2. Efek Gerak

Efek gerak atau *action line* adalah garis yang dibuat dan digunakan untuk menunjukkan gerakan atau kecepatan.



Gambar 2.2.10. Efek Gerak
(Understanding Comic the Invisible Art,1993)

6. Karakter

Karakter adalah pemeran, tokoh atau orang yang berada dalam sebuah cerita.

7. *Background*

Background berkaitan erat dengan tema cerita. Latar belakang harus bisa menggambarkan suasana disekitar karakter sekaligus mendukung cerita.

2.3. Animasi 2D

Ibiz Fernandes dalam buku Macromedia Flash Animation & Cartooning: A Creative Guide (2002) menyatakan bahwa animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan ilusi gerak. Animasi dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, yang disebabkan oleh kumpulan gambar statis yang menghasilkan ilusi gerak.

Kit Layborne dalam buku The Animation book (1998) menyatakan bahwa animasi adalah seni dari gerakan. Pergerakan animasi adalah sesuatu yang ada

secara bersamaan ditingkatkan yang berbeda dan dapat berkomunikasi dengan banyak cara. Pergerakan animasi dapat menyampaikan sebuah cerita, karakter, dan tema. Animasi juga membuat struktur untuk waktu, sekaligus menghubungkan musik, dialog serta elemen lain dari suara yang ada disebuah film.

Menurut Tony Whites dalam buku *Animation From Pencil To Pixel* (2006), pengerjaan animasi ditempatkan dalam ruang waktu memberi kesan “loncatan” di dimensi lain, gambar yang bias bergerak berbicara dan berpikir.

2.3.1. Sejarah Animasi 2D

Peter Mark Roget pada tahun 1824 menemukan prinsip “*the persistence of vision*”. Prinsip ini menjelaskan bahwa secara sementara, mata dapat menyimpan gambar dari apapun yang telah dilihat. Susunan gambar yang diurutkan dapat menciptakan sebuah ilusi gerak.

Pada tahun 1896 seorang kartunis koran James Stuart Blackton dan Thomas Edison melakukan eksperimen dengan gambar bergerak. Blackton kurang lebih 3000 gambar untuk menciptakan sebuah pergerakan yang lalu difoto satu per satu oleh Edison. Kemudian karya tersebut dikenal sebagai “Humorous Phase of Funny Faces” yang diterbitkan kemudian langsung terkenal.



Gambar 2.3.1. Humorous Phase of Funny Faces

(http://s3.amazonaws.com/auteurs_production/images/film/humorous-phases-of-funny-faces/w1280/humorous-phases-of-funny-faces.jpg)

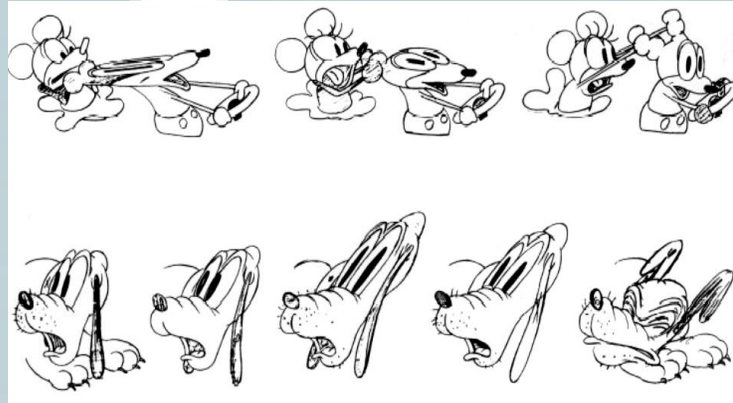
Dengan adanya inovasi baru muncul, banyak individu yang tertarik untuk mendalami animasi. Salah satunya adalah Emile Cohl. Cohl menyatakan bahwa tidak ada yang tidak mungkin dalam animasi, semua hal yang bisa dibayangkan oleh manusia bisa terjadi didalam animasi.

2.3.2. Prinsip Animasi 2D

Menurut Frank Thomas dan Ollie Johnston dalam bukunya *The Illusion of Life: Disney Animation* (1981), untuk menciptakan sebuah gerakan, agar bisa terlihat hidup, maka dalam pembuatan animasi yang baik mengacu pada 12 prinsip animasi. Ke dua belas prinsip tersebut adalah :

1. Squach and Stretch

Ketika sebuah benda digerakan, maka ada sebuah deformasi yang ditekan oleh gerak tersebut. Pada dunia nyata hal seperti ini tidak terjadi pada benda-benda yang kaku atau solid seperti piring, besi.



Gambar 2.3.2. Squach and Stretch
(The Illusion of Life: Disney Animation, 1995)

2. Anticipation

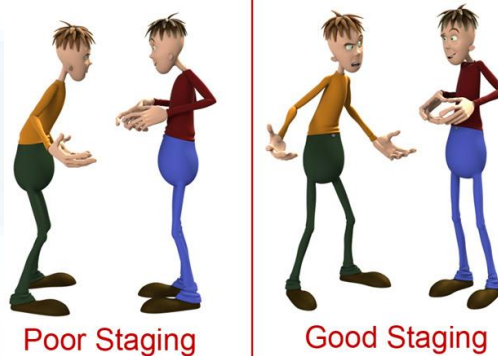
Anticipation atau antisipasi adalah suatu teknik yang menjelaskan darimana suatu gerakan atau aksi akan muncul berikutnya datang.



Gambar 2.3.3 Anticipation movement
(The Illusion of Life: Disney Animation, 1995)

3. *Staging*

Staging diperlukan untuk menggambarkan suasana dengan lebih jelas sehingga pesan dalam cerita dapat tersampaikan dengan lebih baik. Staging berkaitan dengan pengambilan gambar dan pemilihan sudut kamera.

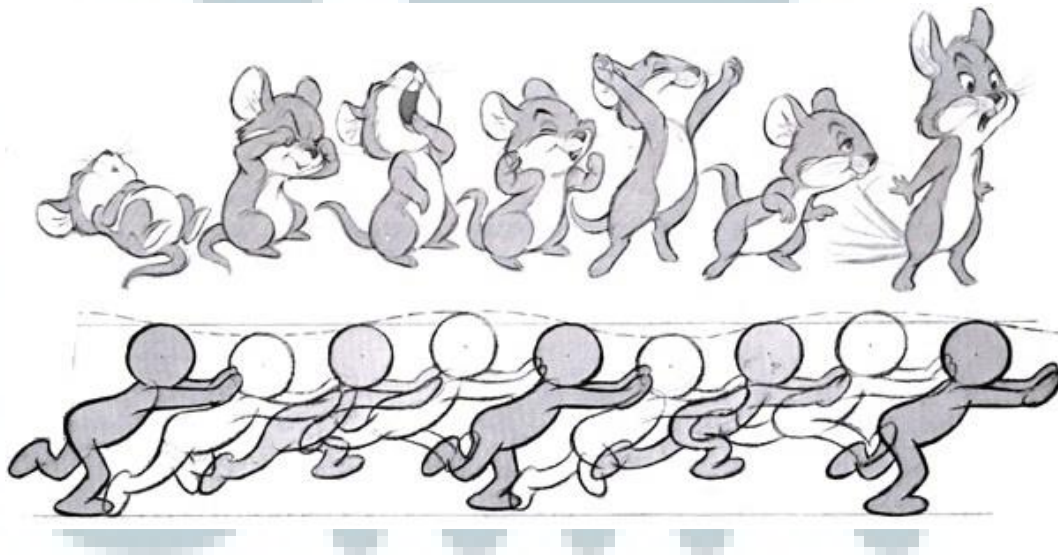


Gambar 2.3.4. Staging

(<https://software.intel.com/sites/default/files/m/d/4/1/d/8/character-ani-2.jpg>)

4. Straight Ahead Action and Pose to Pose

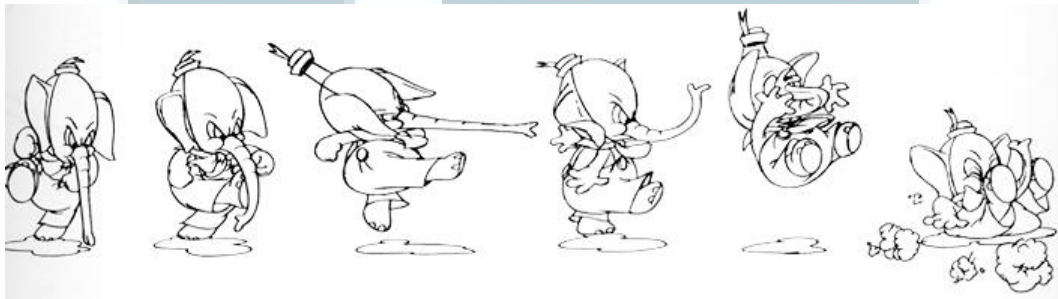
Animasi memiliki dua pendekatan utama yaitu *straight ahead animation* dan *pose to pose animation*. *Straight ahead animation* adalah suatu proses animasi yang di buat dari gerakan awal hingga akhir tanpa membuat gerakan kunci terlebih dahulu. Sedangkan *pose to pose animation* adalah suatu proses animasi yang dimana animator merencanakan gerakannya terlebih dahulu, membuat pose kunci yang dibutuhkan dalam suatu adegan. Animator biasanya membuat pose kunci awal dan akhir, dan diantaranya baru dibuat *breakdown* dan *in-betweens*. *Straight ahead* cocok digunakan oleh animator tunggal yang bekerja sendiri, sedangkan *pose to pose* sangat cocok digunakan untuk produksi tim yang memiliki banyak animator.



Gambar 2.3.5 Straight Ahead and Pose to Pose
(<http://www.larabank.com/flash/classwork/show/139.jpg>)

5. Follow Through and Overlapping Action

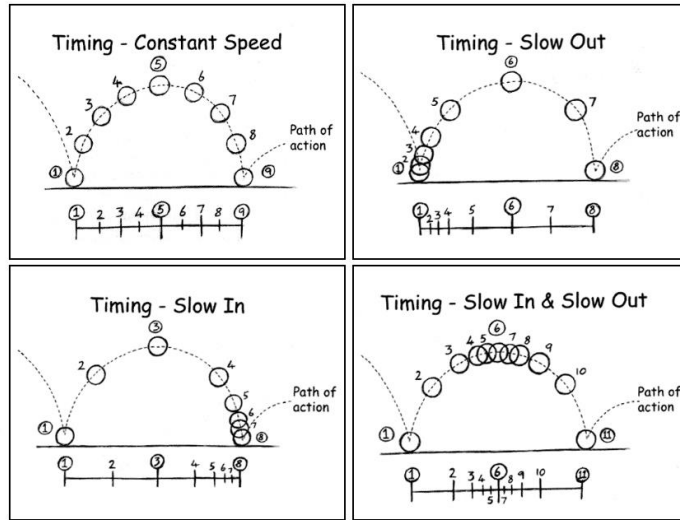
Follow through berguna untuk mengakiri sebuah gerakan secara halus dan memberi kesan yang mendalam terhadap gerakan tersebut. Sedangkan *overlapping action* adalah pembagian waktu atau jeda waktu sedikit atau menghentikan suatu tindakan selanjutnya. Prinsip ini sangat digunakan terutama untuk objek seperti rambut dan kain.



Gambar 2.3.6. Follow Through and Overlapping Action
(<https://www.animdesk.com/wp-content/uploads/follow-through.jpg>)

6. Slow In and Slow Out

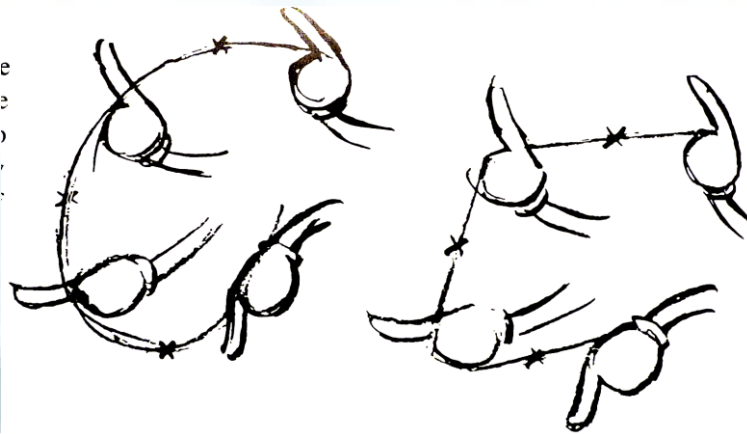
Disebut juga percepatan dan perlambatan, pengaturan jarak *frame in-between* sesuai dengan timing dan gaya yang diterimanya, seperti mempercepat, memperlambat, grafitasi, atau melakukan kontak dengan objek lain. Slow in digunakan sebagai gaya perlambatan dan slow out di gunakan sebagai gaya percepatan.



Gambar 2.3.7 Slow In and Slow Out
<http://www.reanimators.net/Mike/Pics/slowinout.jpg>

7. *Arcs*

Dalam Bahasa Indonesia yang berarti kurva, menggunakan kurva untuk menganimasikan suatu gerakan katakter atau objek tertentu dapat membuat gerakan tersebut menjadi terlihat alami.



Gambar 2.3.8. Arch
 (The Illusion of Life: Disney Animation, 1995)

8. *Secondary Action*

Yang dimaksud adalah suatu gerakan sekunder yang di pengaruhi oleh gerakan utama. *Secondary Action* sangatlah penting karena dapat memberi kesan gerakan yang realistis.



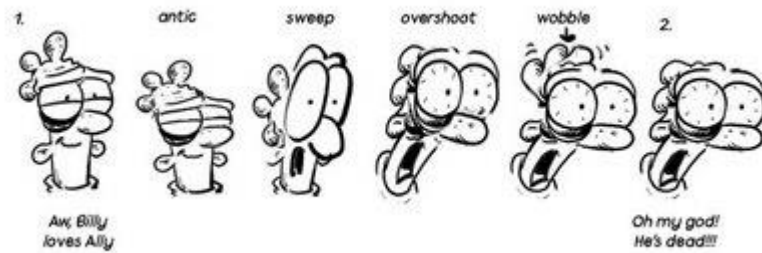
Gambar 2.3. 9. *Secondary Action*
(The Illusion of Life: Disney Animation, 1995)

9. *Timing*

Timing merupakan kunci dari penggerakan animasi. Penempatan waktu harus tepat. *Timing* juga penting untuk mempresentasikan berat atau materi sebuah benda yang digambar.

10. *Exaggeration*

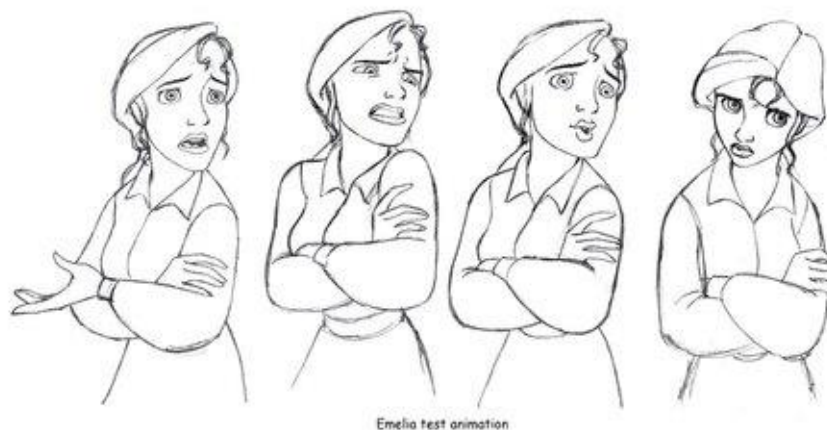
Exaggeration atau melebih-lebihkan gerakan dalam suatu animasi dapat membantu memperkuat esensi gerakannya, sehingga penonton bisa mengenali situasi apa yang sedang terjadi tanpa menebak-nebak.



Gambar 2.3.10. Exaggration
 (<https://tjones8866.files.wordpress.com/2013/11/so-many-faces.jpg>)

11. Solid Drawng

Yang dimaksud adalah kemampuan animator agar mampu menggambar suatu karakter dari segala sudut pandang, posisi, jarak dan perspektif. Seorang animator juga di harapkan mampu menjaga kualitas gambarnya dari awal hingga akhir.



Gambar 2.3.11. Solid Drawing
 (<http://wyongedu.weebly.com/uploads/2/8/4/6/28464083/448347969.jpg?452>)

12. *Appeal*

Menambah atau memberi daya tarik tersendiri yang khas pada suatu karakter sehingga karakter tersebut lebih kuat pencitraannya.



Gambar 2.3.12. Appeal

(http://usercontent2.hubimg.com/2713296_f260.jpg)