



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

1.1. Animasi

Pada awalnya manusia ingin membuat sesuatu yang berhubungan dengan hidupnya, dengan gambar, ukiran, patung, dan lain-lain. Tetapi hal itu tidak cukup bagi manusia, mereka mencoba untuk menangkap hal tersebut serta pergerakannya, inilah ide awal dari terciptanya animasi. Dengan membuat gambar yang berhubungan satu dengan yang lain dapat menciptakan ilusi gerak yang kita nikmati sekarang ini dengan sebutan animasi. Banyak cara yang dapat digunakan dalam membuat sebuah animasi pada zaman sekarang, dari animasi tradisional hingga animasi digital.

Dalam membuat animasi terdapat berbagai langkah yang harus dikerjakan, langkah-langkah ini dibagi menjadi 3 bagian besar yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Ketiga tahap ini saling bergantung satu sama lain. Diibaratkan memasak, tahap pra-produksi adalah tahap merancang resep masakan, mencari bahan, teknik, dan segala hal yang berhubungan dengan merancang masakan tersebut. Tahap produksi adalah tahap dimana bahan masakan dan semua yang telah dirancang oleh tim dimasak dan dijadikan masakan yang ingin disajikan. Tahap pasca-produksi adalah tahap dimana masakan yang sudah jadi, disusun kembali supaya terlihat cantik dan memikat untuk dimakan.

2.2. 12 Prinsip Animasi

Dalam mencapai gelar sarjana menjadi seorang animator, banyak hal yang harus dipelajari, terkhusus proses pembuatannya. Dalam membuat sebuah rancangan animasi banyak proses yang harus dilalui salah satunya adalah perancangan gerak. Dalam merancang sebuah gerakan animasi dibutuhkan 12 prinsip animasi yang selalu digunakan para animator. 12 prinsip ini ditemukan oleh dua animator disney profesional yaitu Frank Thomas dan Ollie Johnston. Keduabelas prinsip ini didapat saat mereka mencari metode baru untuk membuat animasi agar lebih memikat bagi para penonton, dan lahir lah keduabelas prinsip tersebut yaitu *anticipation, straight ahead action and pose to pose, squash and stretch, follow through and overlapping action, staging, slow in and slow out, secondary action, timing, exaggeration, arcs, solid drawing, dan appeal*, inilah landasan dasar yang digunakan semua animator hingga saat ini untuk membuat sebuah animasi yang dapat digolongkan memikat untuk para penonton. Pada pembahasan kali ini penulis akan lebih banyak membahas tentang *staging*, dan *timing*

2.2.1. *Staging*

Prinsip ini adalah prinsip yang digunakan juga pada pertunjukan teater. Prinsip ini bertujuan untuk mengarahkan mata penonton, agar mata penonton tahu gerakan mana yang harus dilihat, tokoh mana yang memberikan informasi sekarang, emosi apa yang ingin dibawakan pada adegan ini, apa yang terjadi, dan lain sebagainya. Ini adalah prinsip yang cukup krusial, jika penempatan pada *staging* kurang baik, dapat mengakibatkan penonton yang kurang menangkap informasi yang ingin disampaikan pencipta animasi kepada penontonnya.

Mengarahkan mata penonton dapat digunakan dengan mengatur posisi para tokoh yang bermain dalam adegan, atau membarikan gerakan yang memancing perhatian penonton disaat itu, bisa juga menggunakan warna pakaian atau posisi pencahayaan atau fokus pada kamera. Semua ini bertujuan untuk memberikan informasi yang penting kepada penonton dan tidak membuat informasi pada satu adegan bertabrakan dan membuat penonton kebingungan akan banyaknya informasi yang ditangkapnya.



Gambar 2.1. Siluet

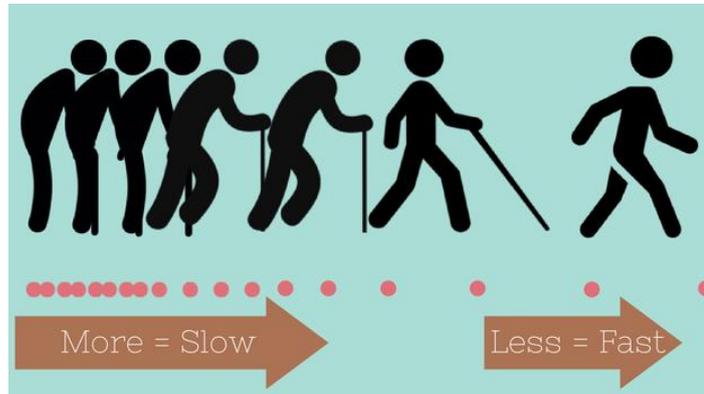
(<http://www.dsource.in/course/principles-animation/staging>)

Jika prinsip ini digunakan secara maksimal maka kita dapat mengerti sebuah adegan hanya dengan melihat siluetnya saja. Dengan menggunakan siluet kita bisa melihat posisi yang sedang tokoh tersebut buat saat berinteraksi dengan tokoh lain, penonton pun dapat melihat dengan jelas tanpa terganggu dengan detail-detail yang diciptakan pada adegan tersebut, seperti pada contoh gambar .

Jika pembuat animasi tidak menguasai prinsip ini, penonton tidak akan mendapatkan apa yang ingin disampaikan pencipta atau penonton bisa saja tidak mengerti apa yang terjadi saat itu. Oleh sebab itu, prinsip ini termasuk ke dalam 12

prinsip dasar yang harus dikuasai oleh para animator, dan pada penciptaan kali ini *staging* adalah salah satu prinsip yang menjadi titik fokus penulis selama membuat animasi.

2.2.2. *Timing*



Gambar 2.2. *Timing*

(<https://id.pinterest.com/pin/452330356314795277/?lp=true>)

Timing adalah salah satu dari ke-12 prinsip animasi paling penting, dimana teori ini membuktikan bahwa ketepatan waktu sangat diperlukan dalam menentukan kapan sebuah gerakan dimulai dan kapan gerakan tersebut selesai sehingga dapat ditangkap dengan jelas oleh penonton. Jumlah gambar yang dibuat juga mempengaruhi seberapa cepat atau lambat gerakan tersebut, disaat gerakan ingin diberikan sebuah ketegangan, maka diperlukan *timing* yang lebih lama berarti ada gambar yang lebih banyak pada gerakan tersebut, tetapi jika ingin membuat sebuah gerakan terlihat cepat seperti berlari, tidak diperlukan banyak gambar agar gerakan terlihat lebih cepat, inilah salah satu contoh menggunakan prinsip *timing* dalam pembuatan animasi.

Tidak hanya memberikan kesan cepat atau lambat, *timing* juga dapat menunjukkan sifat dari tokoh tersebut, itulah pentingnya *timing* dalam sebuah

animasi. Selain itu, prinsip ini juga berkaitan dengan banyak prinsip-prinsip lain seperti *ease in* dan *ease out* untuk mengatur kecepatan gerak animasi, *staging* yang tepat saat banyak tokoh muncul dalam satu layar dan semuanya harus bergerak, atau *secondary action* dan *overlapping movement*. Hingga sekarang, prinsip *timing* ini terus digunakan untuk menentukan *inbetween* pada sebuah gerakan yang sering dikenal dengan *on one*, *on two*, dan seterusnya.

2.3. *Digital Puppet Animation*

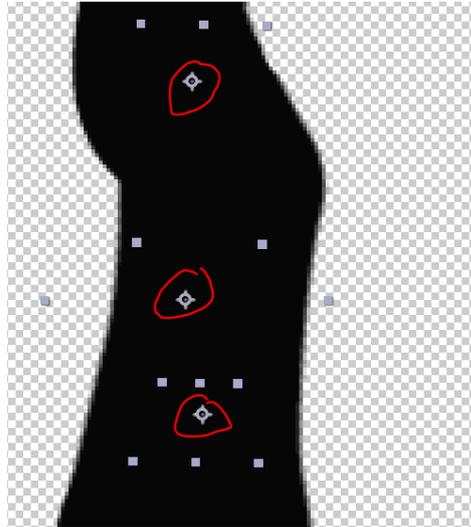


Gambar 2.3. Thunderbird

(<https://www.express.co.uk/showbiz/tv-radio/591562/Thunderbirds-ITV-puppets-comeback-revival>)

Animasi memiliki berbagai teknik dalam pembuatannya, salah satunya adalah *digital puppet animation* yang berawal dari *tradisional puppet animation*. Pada awalnya boneka digunakan pada pembuatan film hanya untuk pengganti apa yang tidak dapat ditemukan di dunia nyata pada saat itu seperti dinosaurus. Boneka mulai berkembang dalam perfilman, dengan teknik *stop-motion* banyak karya-karya film baru yang hanya menggunakan boneka saja dan mulailah dikenal sebagai *puppet animation*. Dengan berkembangnya teknologi, *puppet animation* pun mulai beralih

menjadi *digital puppet animation*. *Digital puppet animation* adalah sebuah teknik animasi yang membuat animator tidak perlu membuat animasi secara *frame by frame* tetapi, menggunakan sistem persendi seperti sendi yang terdapat ditubuh manusia.



Gambar 2.4. Pivot
(Milik pribadi)

Walaupun pada awalnya animasi menggunakan media digital tidak diterima cukup baik dikarenakan media yang tiba-tiba berubah. Saat ini *digital puppet animation* telah menghasilkan banyak karya yang tidak kalah baik dengan animasi terdahulu. Hasil dari *digital puppet animation* juga bermacam-macam dari 2 dimensi hingga 3 dimensi, untuk 3 dimensi digunakan teknik *rigging* yang tidak akan penulis bahas dalam skripsi ini. penulis akan lebih membahas tentang 2 dimensi dimana *pivot* atau titik tengah objek digital diletakkan pada titik putar sendi.

2.3.1. *Shadow Puppet*

Seperti namanya *shadow puppet* adalah pertunjukan boneka dengan hanya menunjukkan bayangan dari bonekanya saja dan disertai monolog dari sang pembawa cerita. *Shadow puppet* termasuk ke dalam golongan pertunjukan bayangan, dimana semua pertunjukan yang ditampilkan hanya berupa bayangan saja. Untuk mengenal *shadow puppet* lebih dalam, kita harus mengenal permainan bayangan itu sendiri. Permainan bayangan digemari oleh anak-anak kecil, dimana kita membentuk tangan sedemikian rupa sehingga bayangan tangan kita menyerupai binatang atau benda-benda lain yang kita inginkan, ini adalah permainan bayangan yang paling sederhana untuk kita. Sederhananya permainan bayangan adalah saat sebuah pertunjukan yang menggunakan bayangan sebagai media pertunjukan tersebut, tidak peduli bayangan itu terbuat dari apa. Dari sini kita tahu bahwa *shadow puppet* adalah sebuah permainan bayangan yang menggunakan media boneka sebagai pencipta bayangan, pertunjukan *shadow puppet* yang kita kenal salah satunya adalah wayang kulit.

2.4. Akting untuk Animasi



Gambar 2.5. *Facial reference*

(<https://mymodernmet.com/animators-facial-expressions-mirror-reflections/>)

Seorang aktor pada pembuatan animasi diperuntukan untuk menjadi referensi bagaimana sang tokoh bergerak agar panggung dapat dikuasai, logika panggung yang dipakai tokoh, dan lain sebagainya. Aktor pada pembuatan animasi adalah animator itu sendiri, pada zaman dahulu animator akan memiliki kaca pada meja kerjanya untuk melihat ekspresi mereka saat mengalami perasaan yang dialami oleh tokoh animasi, sekarang tidak semua animator menggunakan cermin karena mereka dapat merekam gerakan mereka sendiri menjadi sumber referensi dalam membuat gerakan animasinya nanti.

Berbeda dengan akting pada umumnya, biasanya berakting berarti menunjukkan gerak tubuh aktor sebagai tokoh, tetapi berakting dalam animasi berarti menjadi tokoh tersebut dalam pikirannya tanpa perlu menunjukkan gerakan tokoh

dengan tubuh aktor melainkan menggunakan gambar sebagai medianya. Jiwa tokoh yang diperankan animator harus didapati penonton pada gambarnya. Akting dalam animasi paling mudah diterapkan pada animasi yang bersifat *realis* (realita) tetapi, dalam menciptakan gerakan yang realis hukum-hukum yang berlaku di dunia nyata tidak dapat dilupakan begitu saja seperti gravitasi, berat, volume, dan lain sebagainya.

Dalam berakting banyak aspek yang perlu diperhatikan, kita tidak boleh terlalu berpaku pada pikiran karena, tanpa perasaan akting tidak akan menjadi alami tetapi, perasaan juga tidak boleh mendominasi karena, dapat menyebabkan kita terbawa oleh perasaan kita dan akting kita menjadi berantakan. Kedua ini harus berimbang agar akting terlihat alami dan mengikuti alur cerita yang telah disediakan oleh pembuat cerita. Perasaan yang dibawa ke dalam sebuah cerita harus dimengerti oleh seorang aktor. Perbedaan dalam menanggapi perasaan inilah yang dapat mengakibatkan aktor tidak menyatu dengan tokoh. Seberapa penting hal yang dialami tokoh, trauma yang dirasakan, situasi yang dialami tokoh inilah yang membawa tokoh ke dalam keputusan untuk melakukan sebuah tindakan, dan inilah yang harus didapatkan oleh seorang aktor.

Seperti di dunia nyata setiap orang akan beraksi ketika ada sesuatu yang dapat direaksikan, contohnya jika terjadi kebakaran, saat orang tersebut sadar akan kebakaran tersebut ia akan kabur ke tempat aman atau bisa saja panik. Contoh ini mengajarkan kita hal yang sama juga dalam berakting, berakting bukanlah melakukan suatu hal karena harus melakukannya tetapi karena kita butuh mereaksikan apa yang terjadi disekitar kita, contohnya kebakaran yang tadi. Saat

memberikan sebuah reaksi terkadang ada pilihan gerakan yang dapat kita pilih, dan inilah saatnya seorang aktor menentukan apa yang akan tokoh tersebut pilih. Saat berakting, aktor bukan lagi aktor melainkan tokoh tersebut. Oleh sebab itu, setiap aktor harus mengerti sekali tentang tokoh yang ia perankan, begitu juga animator. Kebiasaan tokoh tersebut haruslah sudah diketahui animator dan di dalaminya sendiri.

Hal penting lain yang perlu kita ketahui dalam berakting adalah referensi dan kaca. Tanpa kedua ini, sulit untuk menirukan gerak tubuh tokoh yang kita harus ciptakan. Jika hanya menggunakan imajinasi kita tanpa memperbanyak referensi, tokoh tersebut bisa saja kehabisan gerakan karena minimnya gerakan yang kita ketahui tentang tokoh tersebut. Sedangkan kaca sangat membantu animator dalam menggambar gerakan tersebut dengan lebih proporsional atau masuk di akal penonton.

2.5. *Gesture dan Emosi*

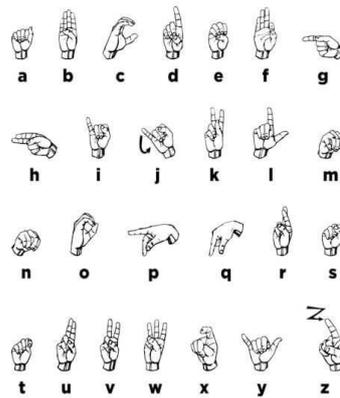
Manusia adalah makhluk hidup yang dengan mudah mengekspresikan kondisi dirinya pada saat yang dibutuhkan, menunjukkan suatu ekspresi merupakan suatu kebutuhan dan respon spontan dari manusia itu sendiri. Dalam mengekspresikan dirinya manusia menggunakan *gesture* dan emosi. *Gesture* sering diartikan sebagai bahasa tubuh yang menjelaskan pergerakan setiap orang dan emosi adalah apa yang dirasakan oleh orang tersebut saat sesuatu terjadi padanya atau lingkungan disekitarnya.

Gesture dan emosi adalah kemampuan dasar manusia, dimana saat kita kecilpun kita akan memberi isyarat menggunakan tubuh kita (bahasa tubuh) untuk

menunjukkan kebutuhan kita kepada orang lain seperti, bayi akan menangis saat ia merasa lapar, saat seseorang marah besar wajahnya akan ditekuk dan menjadi lebih merah dibanding biasanya. berbagai reaksi akan diberikan manusia untuk menunjukkan

2.5.1. *Gesture*

Saat mendengar kata *gesture* mungkin yang kita ingat atau pikirkan adalah pantomim, bahasa tubuh, atau isyarat tangan. *Gesture* sendiri dalam bahasa Indonesia berarti gerak-isyarat, sikap, langkah, memberi/membuat gerakan atau isyarat. Isyarat adalah segala sesuatu yang dianggap tanda. *Gesture* juga dianggap salah satu cara berkomunikasi yang tidak menggunakan kata-kata. Dapat diartikan bahwa *gesture* atau yang lebih dikenal sebagai bahasa tubuh adalah cara berkomunikasi yang menggunakan pergerakan yang timbul untuk menunjukkan pemikiran atau perasaan orang tersebut dalam bentuk isyarat. Bahasa tubuh adalah fenomena yang telah terjadi turun temurun dari setiap orang, bahkan saat orang berbicara terkadang ada *gesture* kecil yang dimunculkan oleh orang tersebut seperti gerakan tangan, pandangan mata, gerak kepala, hentakan kaki, dan lain sebagainya tanpa ia sadari. Setiap gerakan kecil ini memiliki artinya masing-masing, inilah *gesture*.



Gambar 2.6. *Sign language*

(Hand depictions of letters of the alphabet in American Sign Language (ASL).)

Gesture sendiri telah dianggap sebagai sebuah bahasa yang dapat diterima setiap orang walaupun dapat memiliki arti yang berbeda disetiap daerahnya. *Gesture* atau gerak tubuh juga digunakan oleh orang-orang tunarungu sebagai bahasa mereka saat mereka berkomunikasi dengan orang lain, hal ini telah digunakan oleh orang-orang tunarungu sejak lama. Bahasa tubuh yang digunakan oleh orang-orang tunarungu sendiri telah dibuat sejak tahun 1913. Oleh sebab itu bahasa tubuh telah menjadi sebuah fenomena yang cukup berpengaruh kepada kehidupan masyarakat sosial khususnya orang-orang tunarungu di dunia ini. Terkadang orang yang dapat mendengar dan berbicara pun lebih mementingkan *gesture* dibanding bahasa yang diucapkan.



Gambar 2.7. Charlie Chaplin
(Everett collection)

Selain digunakan untuk berbahasa, *gesture* adalah alat yang ampuh dalam pembuatan sebuah penampilan seni khususnya semua pertunjukan yang menggunakan seorang tokoh di dalamnya, contohnya teater, film, dan animasi. Hanya dengan sebuah *gesture* seseorang dapat mengerti cerita yang disampaikan. Hal ini terbukti dari banyaknya penyuka film-film bisu saat zaman dahulu dan pelaku seni pantomim. Dengan memberikan *gesture* yang benar kita bahkan dapat menggambarkan sebuah adegan yang cukup kompleks, maka dari itu pembuat film atau penampil pertunjukan dapat memberikan informasi tentang apa yang mereka sajikan dengan baik.

Dalam animasi, *gesture* dapat dipengaruhi banyak hal salah satunya adalah perancangan tokoh, contohnya perbedaan cara berjalan seorang wanita yang sedang hamil dan wanita yang tidak hamil. Setelah perancangan tokoh sudah pasti, barulah seorang animator akan mencari gerak tubuh atau *gesture* yang tepat untuk tokoh, hal ini akan berhubungan juga dengan prinsip animasi yaitu *staging*, itu sebabnya *gesture* sangat penting dalam perancangan sebuah animasi. Bahasa tubuh yang jelas

akan membantu penonton untuk mengerti apa yang dilakukan oleh tokoh tersebut, dibantu dengan *staging* adegan yang baik banyak informasi yang akan diterima oleh penonton.

Pada dasarnya bahasa tubuh terbagi menjadi dua yaitu *open gesture* dan *close gesture*. Keduanya adalah bahasa tubuh yang paling dikenal oleh orang-orang awam. *Open gesture* berarti bahasa tubuh yang cenderung membuka dirinya, biasanya untuk menunjukkan dominan, agresif, menyerang, dan masih banyak lagi. Digambarkan dengan tangan yang terbuka, badan yang tegap. Sedangkan *close gesture* seperti namanya berarti bahasa tubuh yang cenderung menutupi badannya, biasanya untuk menunjukkan rasa malu, tidak percaya diri, tidak yakin, takut, bertahan, dan lain sebagainya. Bahasa tubuh ini digambarkan dengan kaki yang menyilang, melipat kedua tangan, tangan yang menutupi indra (mata, mulut, hidung, dan telinga).

2.5.2. Emosi

Setiap manusia diciptakan dengan sebuah perasaan yang bermacam-macam, dan setiap perasaan ini dapat mengubah diri orang tersebut, dari gerak tubuh, hingga raut wajah. Perasaan manusia dapat dilampiaskan dengan berbagai cara, ada yang mengekspresikannya, bercerita, dan ada yang melakukan sesuatu. Hal yang paling mudah untuk mengidentifikasi perasaan seseorang adalah ekspresi wajahnya, tersenyum, cemberut, mengerutkan wajah, atau menyempitkan matanya. Setiap perasaan memiliki cara berbeda untuk menunjukkannya. Pikiran manusia adalah akar dari emosi atau perasaan, dari pikiran inilah muncul ekspresi wajah atau cara apapun untuk menunjukkan perasaan tersebut. Selain merubah raut wajah, perasaan

juga dapat diperlihatkan dengan perubahan gerak tubuh atau bahasa tubuh manusia tersebut, tubuh yang membungkuk, mencengkrum tangan, mengepalkan tangan, membusungkan dada, ataupun menundukkan kepala, semua ini dilakukan untuk menunjukkan apa yang dirasakan oleh orang tersebut.

Hal ini bisa dan sangat bisa dipraktikkan juga terhadap tokoh animasi tetapi, penentu setiap perubahan ini adalah animator yang tidak lain dan tidak bukan adalah pikiran tokoh animasi yang ia buat. Animator haruslah mengerti sang tokoh agar ia tahu apa yang akan diperbuat oleh tokoh tersebut. Perasaan tokoh dapat diambil dari situasi lingkungan tokoh, pemikiran tokoh, hal-hal yang terjadi disekitarnya, atau hal-hal sederhana yang dapat mempermainkan perasaan setiap orang seperti hujan, panas, ataupun dingin. Setiap orang memiliki caranya tersendiri untuk menunjukan perasaannya, itulah yang membedakan setiap orang dalam mengekspresikan perasaan yang ia rasakan. Seseorang akan dengan mudah mengekspresikan dirinya melalui bahasa tubuh atau yang lebih dikenal sebagai *gesture*.

Dalam menunjukan perasaan atau emosi dengan *gesture*, terdapat berbagai macam *gesture* yang bisa digunakan, selain *gesture* terbuka dan tertutup ada juga dengan gerakan pasif dan agresif. Kedua gerak ini dibedakan dari tenaga yang dikeluarkan saat melakukan gerakan, saat seseorang melakukan tindak agresif tenaga yang dikeluarkan akan lebih besar karena gerakannya akan lebih banyak dan luas, sebaliknya dengan pasif, pada gerak pasif tenaga yang diperlukan akan sedikit, gerakannya lebih kecil sehingga menimbulkan gerak yang seolah-olah tidak tertarik atau menutup diri.

2.6. Menghantui

Pada kamus besar bahasa Indonesia (kbbi) menghantui berarti membuat takut atau juga bisa dibilang membayangkan, mengusik atau mengganggu yang berarti apapun yang dibayangkan, mengusik atau mengganggu dan menimbulkan rasa takut bisa digolongkan sebagai menghantui. Sedangkan menurut para pemikir hantu sendiri tidak ada di dunia ini, semua itu hanya sugesti orang-orang yang ingin mendapatkan sebuah jawaban yang tidak diketahuinya. Sugesti inipun dapat diperkuat dengan simbol-simbol yang ada disekitar masyarakat dan dipercaya sebagai simbol agama atau simbol setan, begitu juga dengan mitos-mitos yang ada. Sehingga kesimpulan menurut ilmu pengetahuan, hantu itu hanyalah sebuah imajinasi seseorang saja yang dinggap jawaban dari ketidak tahuan orang tersebut.

2.7. Teater

Teater adalah pertunjukan seni yang hidup hanya pada satu waktu tertentu, yaitu waktu pertunjukan dipentaskan. Oleh sebab itu makna dari pertunjukan teater akan berbeda-beda dari setiap sudut pandang penonton yang menyaksikannya. Selama beribu-ribu tahun, masyarakat hanya dapat menyaksikan teater secara langsung ditempat pementasan, tetapi setelah berkembangnya teknologi muncul radio, televisi dan lain-lain, sehingga teater mulai ditinggalkan oleh penggemarnya. Teater masih bertahan sampai sekarang dengan keunikannya sendiri yang bermacam-macam tafsir. Pentas teater dapat dimainkan dengan jumlah olah yang beragam, tidak ada batasan untuk jumlah pemain teater. Menurut jumlah pemainnya, teater dibagi menjadi monolog, dialog, dan kolosal.

2.7.1. Monolog

Monolog atau dialog bisu adalah pertunjukan seni teater yang dimainkan oleh satu orang saja, dapat membawa tema apapun tetapi biasanya bertema politik, atau permasalahan yang sedang disorot masyarakat. Monolog dapat dilihat dalam pementasan teater, dan acara-acara seni pertunjukan. Monolog biasanya digunakan sebagai mata pelajaran dalam melatih seni keaktoran dalam mendalami peran yang dimainkan. Dalam monolog dibutuhkan konsentrasi yang lebih besar dibanding bermain teater biasanya karena satu tokoh harus membawa satu cerita sendirian dengan narasi yang cukup menguras emosi.

Banyak sekali bentuk penampilan monolog, ada yang membawakan cerita sebagai pembawa cerita atau *storyteller*, ada juga yang memainkan tokoh di dalam cerita tersebut. Keduanya memaksa pembawa cerita atau pemain dalam monolog memainkan emosinya seiring dengan apa yang terjadi pada cerita tersebut.