



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

2.1. Animasi

Wells (2002) mengatakan bahwa kata animasi sendiri berasal dari istilah Latin *animare*. *Animare* memiliki arti ‘memberikan hidup’, sehingga animasi dapat diartikan sebagai pembuatan ilusi gerak pada objek-objek (khususnya garis dan bentuk) dari statis menjadi dinamis. Animasi merupakan susunan dari gambar-gambar yang memiliki perubahan gerak sedikit demi sedikit. Bila gambar-gambar tersebut dimainkan, akan muncul ilusi gerak yang membuat objek yang ada tampak hidup.

Wyatt (2010) mendefinisikan animasi sebagai proses memanipulasi gambar-gambar pada setiap *frame* (menggunakan teknik pembuatan animasi *frame by frame*). Gambar-gambar tersebut nantinya bila dimainkan sebagai satu kesatuan dengan pergantian gambar yang cepat akan menghasilkan sebuah ilusi gerak. Istilah ilusi ini, menurut Wyatt, merupakan detail yang paling menarik. Hal ini dikarenakan semua *animator* menciptakan ilusi, sehingga tidak ada batasan mengenai apa yang bisa diciptakan melalui tangan seorang *animator*. Berbeda dengan penciptaan film-film *live-action*, batasan-batasan yang ada dalam pembuatan animasi jauh lebih sedikit bila dibandingkan antara film *live-action* dan animasi.

Shelby (2013) mendeskripsikan animasi sebagai sebuah bentuk ekspresi audio dan visual yang amat menarik. Animasi juga sangat efektif dalam

memadukan gerakan dan suara untuk menyampaikan idea dan cerita dari si pembuat. Selain itu, fleksibilitas animasi menjadikannya media komunikasi yang sangat cocok untuk kalangan luas.

Berkembangnya zaman dan teknologi tidak luput mempengaruhi dunia animasi dan perfilman. Dengan adanya perkembangan ini, muncul teknik-teknik pembuatan animasi baru. Muncul berbagai macam teknik-teknik pembuatan animasi dan film yang baru. Hal ini akhirnya membuat animasi dibagi menjadi berbagai macam jenis. Meroz (2015) mengatakan bahwa animasi dibagi menjadi lima jenis, yaitu animasi tradisional, animasi 2D, animasi 3D, *stop motion*, dan *motion graphic*.

Animasi tradisional dikenal juga dengan animasi seluloid. Teknik animasi ini merupakan salah satu teknik yang paling lama. Dalam proses pembuatannya, ilustrasi yang ada digambar satu per satu di atas lembaran kertas dan seluloid. Setelah selesai digambar, proses selanjutnya adalah mengambil foto dari setiap *frame* yang ada. Animasi tradisional sendiri seringkali dianggap mahal dan memakan waktu yang terlalu panjang untuk diproduksi.



Gambar 2.1. Animasi Tradisional
(Sumber: blooanimation.com, 2015)

Animasi 2D sendiri mirip dengan animasi tradisional. Dalam animasi 2D, dilakukan teknik *frame by frame*, yaitu menggambar *frame* satu per satu. Objek pada setiap frame diberikan perubahan sedikit demi sedikit hingga tampak ilusi gerak. Hal utama yang membedakan animasi tradisional dan animasi 2D adalah media yang digunakan. Bila dalam animasi tradisional kita menggunakan kertas dan seluloid, dalam animasi 2D kita menggunakan komputer untuk memproduksi animasi yang ada. Hal ini tentu saja membuat harga dan waktu produksi menjadi lebih sedikit bila dibandingkan dengan animasi tradisional. Bisa dikatakan, bahwa animasi 2D merupakan pengembangan dari animasi tradisional.



Gambar 2.2. Animasi 2D
(Sumber: blooanimation.com, 2015)

Animasi 3D, seperti animasi 2D, juga dibuat menggunakan komputer. Perbedaannya adalah, dalam animasi 3D, objek yang dibuat diberikan kerangka di dalamnya. Pemberi kerangka itu dilakukan sehingga nantinya objek yang ada dapat dikontrol seperti boneka. Selain itu, berbeda dengan animasi 2D yang gerakan objeknya dapat digambar, dalam animasi 3D pembuatan objek diselesaikan dulu. Setelah proses tersebut selesai baru objek tersebut akan digerakan.



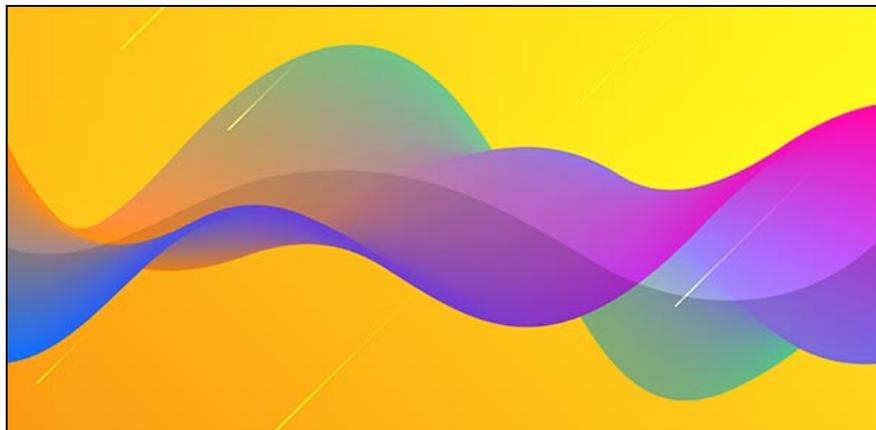
Gambar 2.3. Animasi 3D
(Sumber: blooanimation.com, 2015)

Stop motion merupakan teknik pembuatan animasi yang cukup berbeda dari teknik-teknik lainnya. Teknik ini menggunakan kamera untuk mengambil foto dari pergerakan objek-objek yang ada. Kumpulan foto tersebut nantinya akan disusun sehingga menjadi satu kesatuan dan menciptakan ilusi gerak dari objek-objek tersebut. Pembuatan *stop motion* sendiri memakan waktu yang lama karena pergerakan objek harus dilakukan secara hati-hati dan lalu difoto untuk setiap *frame* yang ada. Tujuannya adalah supaya hasil akhir yang ada memiliki ilusi gerak yang baik.



Gambar 2.4. Animasi *Stop Motion*
(Sumber: blooanimation.com, 2015)

Motion graphic merupakan teknik animasi yang memberikan ilusi gerak pada objek-objek grafis dan tulisan. Dalam hal ini, tidak dilakukan pembuat gambar satu per satu (*frame by frame*), tetapi objek-objek yang ada diberikan gerakan-gerakan khusus sesuai dengan kemauan *animator* yang membuatnya. Teknik *motion graphic* ini biasanya digunakan dalam karya-karya multimedia (berbasis teknologi).



Gambar 2.5. Animasi *Motion Graphic*
(Sumber: blooanimation.com, 2015)

2.2. Motion Graphic

Motion graphic merupakan segala media yang berisikan ilusi gerak, rotasi, dan transformasi yang diciptakan dengan bantuan teknologi. Secara singkat, melalui *motion graphic*, aset-aset desain yang ada diberikan gerakan dengan bantuan *software* alih-alih menggambar perubahan gerak yang ada satu per satu seperti pada animasi tradisional dan 2D (*frame by frame*). Media *motion graphic* dibuat untuk mengkomunikasikan pesan melalui suara dan gambar yang ada sesuai dengan kebutuhan atau keinginan si pembuat.

Karena hubungannya yang erat dengan desain grafis, *motion graphic* terkadang didefinisikan sebagai hasil karya desain grafis yang dianimasikan. Hal ini karena sebagian besar *motion graphic* menggunakan elemen-elemen desain grafis sebagai aset-aset yang dianimasikan. Di sisi lain, hal ini juga didukung dengan kenyataan bahwa sebagian dari pelopor-pelopor *motion graphic* di zaman dulu memiliki latar belakang sebagai desainer grafis. Selain itu, *motion graphic* juga berkaitan erat dengan *typography*, yang merupakan salah satu bentuk dari desain grafis.

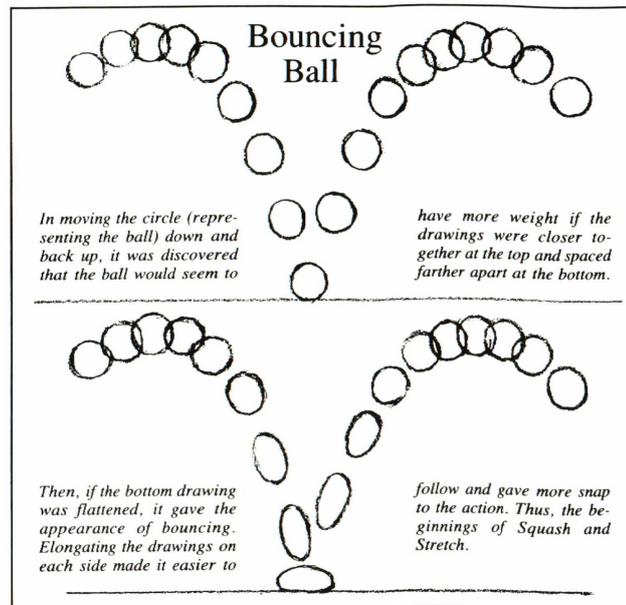
2.3 Prinsip Dasar Animasi

Animasi memiliki dua belas prinsip utama. Prinsip-prinsip ini pertama kali diperkenalkan oleh dua orang *animator* bernama Frank Thomas dan Ollie Johnston pada tahun 1981, dalam buku mereka yang berjudul *Disney Animation: The Illusion of Life*. Prinsip-prinsip utama yang mereka kemukakan ialah *squash and stretch*, *anticipation*, *staging*, *straight ahead action and pose to pose*, *follow through and*

overlapping action, slow in and slow out, arc, secondary action, timing and spacing, exaggeration, solid drawing, appeal. Dua belas prinsip ini diharapkan dapat menghasilkan animasi yang realistis bila digunakan oleh para *animator*. Walau memang pada awalnya prinsip-prinsip diciptakan untuk animasi tradisional, tetapi prinsip-prinsip ini tetap dapat digunakan untuk teknik-teknik animasi lainnya.

Karena pada dasarnya *motion graphic* merupakan salah satu teknik pembuatan animasi, dua belas prinsip utama dari animasi juga digunakan dalam pembuatan *motion graphic*. Namun, di dalam tugas akhir ini penulis tidak akan membahas semua prinsip animasi tersebut. Penulis secara khusus akan membahas beberapa di antaranya, yaitu *squash and stretch, follow through and overlapping action, slow in and slow out, arc, secondary action, dan timing and spacing*. Pimilahan ini dikarenakan prinsip-prinsip yang dipilih berhubungan erat dengan perancangan gerak.

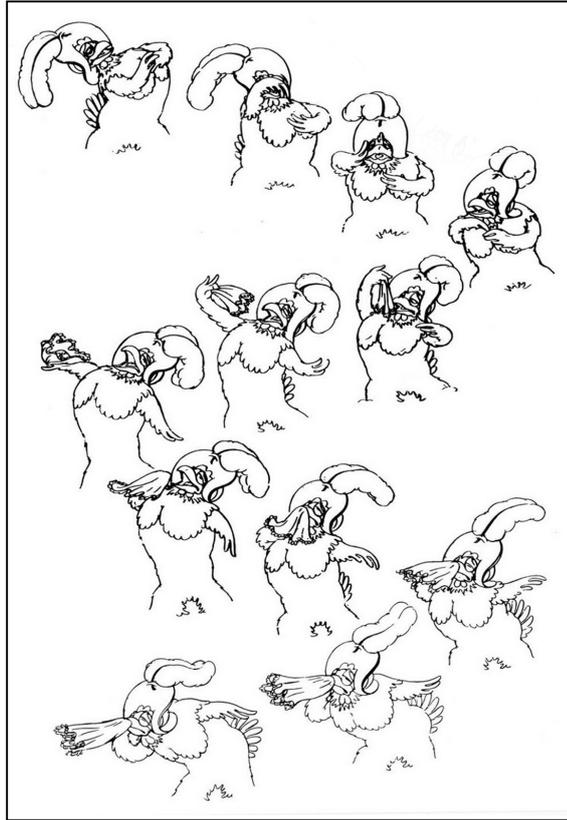
Penggunaan *squash and stretch* dapat memberikan efek lentur pada objek. *Squash and stretch* dapat memperlihatkan berat serta fleksibilitas dari objek dan yang ada. Efek ini memberikan kesan sehingga objek seakan-akan menyusut atau memuai. Hal ini memberikan ilusi sehingga bendak hidup bisa tampak lebih dinamis. Di sisi lain, penggunaan *squash and stretch* pada benda mati bisa memunculkan kesan hidup.



Gambar 2.6. Penerapan *Squash & Stretch* Pada Bola Memantul

(Disney Animation: *The Illusion of Life*, Frank Thomas & Ollie Johnston, 1981)

Follow through dan *overlapping action* didapat dari observasi pergerakan tubuh manusia. *Follow through* merupakan gerakan tambahan tertentu yang belum selesai walau gerakan utama sudah selesai. Hukum fisika mengatakan bahwa setelah suatu hal berhenti bergerak, momentum yang tercipta karena gerakannya tetap berlangsung untuk beberapa saat sebelum berhenti, inilah yang kita sebut dengan *follow through*. *Overlapping action* merupakan gerakan-gerakan yang berlangsung pada saat yang sama. Pergerakan-pergerakan yang ada tersebut berjalan dalam kecepatan yang berbeda-beda dan menciptakan *overlapping action*.

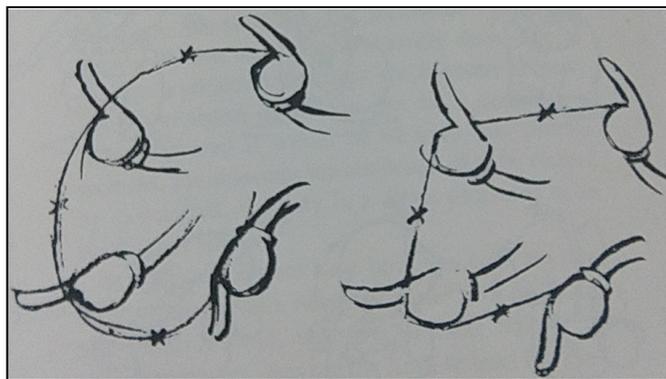


Gambar 2.7. Penerapan *Follow Through & Overlapping Action*

(Disney Animation: *The Illusion of Life*, Frank Thomas & Ollie Johnston, 1981)

Slow in and slow out adalah percepatan dan perlambatan gerak dari berbagai objek yang berbeda-beda. Hal ini dapat terjadi karena pergerakan suatu benda biasanya tidak statis dan terus-menerus diam dalam suatu kecepatan tertentu, melainkan memiliki perubahan kecepatan yang terjadi. *Slow in* dapat terjadi bila gerakan benda yang awalnya lambat berubah menjadi semakin cepat dengan bertambahnya waktu. Di sisi lain, *slow out* dapat terjadi bila gerakan benda yang awalnya cepat berubah menjadi semakin lambat dengan bertambahnya waktu.

Arc merupakan pola pergerakan yang ada pada tokoh. Untuk makhluk hidup, *arc* biasanya terlihat halus untuk memunculkan efek realistis. Hal ini muncul karena pola pergerakan makhluk hidup yang cenderung memiliki bentuk yang lengkung. Hal ini tentu saja berbeda dengan pola pergerakan mesin atau robot yang biasanya terkesan lebih mekanik. Pergerakan mekanik seringkali lebih terkesan patah-patah. Hal ini dikarenakan pola pergerakan yang lebih lurus dan statis.



Gambar 2.8. Perbedaan Antara *Arc* yang Dinamis dan Kaku

(Disney Animation: *The Illusion of Life*, Frank Thomas & Ollie Johnston, 1981)

Secondary action merupakan gerakan yang muncul setelah atau bersamaan gerakan utama selesai. Tujuan utama dari *secondary action* adalah untuk mempertegas gerakan utama. Menurut Shelby (2013), *secondary action* muncul karena suatu gerakan sangat jarang berjalan sendiri tanpa dibarengi dengan gerakan lain. Sebagai contoh, orang yang sedang berjalan (gerakan utama) bisa saja dilakukan sambil bersiul, berbincang dengan orang lain, atau melambaikan tangan.



Gambar 2.9. Penerapan *Secondary Action*

(Disney Animation: *The Illusion of Life*, Frank Thomas & Ollie Johnston, 1981)

Timing merupakan penentuan waktu untuk gerakan-gerakan yang ingin dilakukan. *Spacing* merupakan penentuan percepatan dan perlambatan gerakan yang ada. Kedua hal ini ditentukan oleh seberapa banyak frame yang diperlukan untuk memunculkan sebuah aksi. Shelby (2013) mengatakan bahwa *timing* dan *spacing* menentukan seberapa cepat pergerakan sebuah aksi. Selain itu, *timing* dan *spacing* juga penting dalam mempertunjukkan, membangun, dan menegaskan hal-hal lain seperti kondisi emosional tokoh dan hubungan mereka dengan tokoh lain atau plot yang ada.

2.4. Elemen Grafis

Elemen grafis merupakan komponen penting dalam pembuatan *motion-graphic*. Hal ini dikarenakan elemen-elemen ini merupakan aset yang nantinya akan dianimasikan dalam *motion-graphic*. Dalam film “Semilih” sendiri, elemen-elemen

grafis yang ada akan membentuk aset-aset yang akan dianimasikan, misalnya tokoh. Menurut Jirousek (1995), elemen grafis dibagi menjadi beberapa hal, yaitu titik (*point*), garis (*line*), bentuk dan ruang (*shape, form, and space*), tekstur (*texture*), motif (*pattern*), pergerakan (*movement*), dan warna. Seperti yang dikatakan oleh Shelby (2013), *motion graphic* mengandalkan aset-aset ini untuk mendapatkan perhatian dari penonton dan mengkomunikasikan informasi dari konten yang ada. Hal ini menjadikan aspek visual sebagai hal penting untuk mendukung hasil akhir yang ingin dicapai. Terkadang informasi yang disampaikan didukung oleh musik dan narasi untuk memperjelas gagasan yang ada.

Titik adalah elemen desain yang tidak memiliki lebar dan panjang. Hal ini menjadikan titik sebagai elemen yang secara konsep tidak terlihat. Tapi, bila lebih dari satu titik digabungkan maka dapat menciptakan elemen desain yang lain seperti garis. Pada umumnya titik berukuran kecil (tidak membutuhkan ruang yang besar) dan memiliki bentuk yang sederhana. Secara umum, titik digambarkan sebagai bulatan atau lingkaran (sederhana dan tidak memiliki sudut maupun arah).

Garis merupakan elemen desain yang tercipta karena adanya kumpulan dari titik-titik. Titik-titik tersebut memanjang dan bergabung menjadi satu kesatuan. Secara bentuk, garis dibagi menjadi tiga, yaitu lurus, lengkung, dan kombinasi. Garis dapat dikenali dari ciri-cirinya, yaitu memanjang tapi tidak melebar, memiliki arah tertentu, dan kedua ujungnya merupakan titik. Secara otomatis, garis dapat mengarahkan fokus mata dari poin satu ke poin yang lainnya.

Bentuk dapat tercipta karena adanya pertemuan antara garis-garis secara khusus dan membuat satu kesatuan dalam suatu ruang. Ruang merupakan bagian kosong yang ada di sekitar bentuk-bentuk. Dengan begini, bentuk dan ruang ada secara bersamaan. Bentuk dibagi menjadi bentuk dua dimensi (*shape*) dan bentuk tiga dimensi (*form*). Selain itu, bentuk juga dapat dibagi menjadi bentuk geometris dan organik.

Tekstur merupakan tampilan dari permukaan suatu benda yang dapat dibedakan oleh mata. Tekstur menginformasikan mengenai permukaan benda yang ada (halus-kasar). Tekstur memiliki andil penting dalam menentukan kesan dari objek yang memiliki tekstur tersebut. Tekstur yang baik dapat menginformasikan permukaan dari benda yang dimaksud tanpa harus disentuh. Sebagai contoh, tekstur kapas yang baik tentu akan memperlihatkan kesan halus dan ringan.

Motif atau corak merupakan pengulangan tertentu dari objek yang diatur sedemikian rupa. Pengulangan objek tersebut membentuk suatu keteraturan dan memunculkan kesan konsisten. Selain itu, motif juga berperan sebagai suatu kerangka yang dapat mengatur komposisi. Terdapat berbagai macam motif, baik motif alami maupun buatan yang dapat kita temui. Beberapa variasi motif yang paling sering dapat ditemui adalah *flow*, *spiral*, *branching*, dan *packing and cracking*.

Pergerakan merupakan elemen desain yang berada di dimensi keempat. Pergerakan merupakan proses perpindahan suatu objek dari satu tempat ke tempat yang lain. Pergerakan dibagi menjadi dua hal, yaitu pergerakan secara harafiah dan

secara komposisi. Pergerakan secara harafiah merupakan perpindahan fisik satu objek dari satu titik ke titik lainnya. Sedangkan, dalam pergerakan secara komposisi, perpindahan yang ada merupakan perpindahan tatapan mata dari satu titik ke titik lainnya.

Warna merupakan bagian yang seringkali paling mencolok mata. Warna memiliki andil yang besar dalam memunculkan suatu kesan. Kesan yang ingin disampaikan dapat terwujud melalui warna yang dipilih. Gelap-terang dan kombinasi warna juga dapat memunculkan kesan yang berbeda-beda sesuai dengan yang menjadi kebutuhan. Sebagai contoh, warna biru terang dapat memunculkan kesan dingin karena kita mengasosiasikan warna ini dengan salju dan es.

2.5. Animasi *Cut-out Style*

Sesuai dengan namanya, animasi *cut-out* menggunakan potongan-potongan kertas yang digerakan sedikit demi sedikit. Untuk memunculkan ilusi gerak, setiap perubahan yang ada akan difoto menggunakan kamera. Setelahnya, semua foto yang ada digabungkan menjadi satu untuk mendapatkan hasil akhir. Dengan begini, bisa dikatakan bahwa animasi *cut-out* dibuat dengan metode animasi *stop-motion*. Namun seiring dengan perkembangan zaman, sekarang animasi *cut-out* dapat juga dibuat secara digital sehingga muncul menjadi suatu *style* animasi tersendiri.

Menurut Furniss (1995), animasi *cut-out* terbagi menjadi dua, tergantung dari mana letak cahaya menyinari aset animasi yang ada. Pemberian cahaya dapat dilakukan dari depan atau belakang aset yang ada. Animasi *cut-out* yang disinari

dari depan asetnya biasanya dilakukan dengan tujuan untuk memperlihatkan berbagai tekstur dan warna dari aset yang ada. Di sisi lain, animasi *cut-out* yang disinari dari bagian belakang asetnya biasanya hanya memiliki satu warna dan tampak seperti bayangan.

2.5.1. Pengertian *Style*

Menurut Kamus Bahasa Inggris Oxford, *style* memiliki arti desain atau suatu hal yang dibuat dalam suatu bentuk tertentu. Selain itu, menurut kamus yang sama, *style* juga memiliki arti sebagai sebuah prosedur pembuatan suatu hal dengan hasil akhir tertentu. Dengan begini, dapat dikatakan bahwa *style* merupakan desain dari hasil akhir suatu karya. Hal ini tidak hanya berlaku untuk model rambut dan pakaian, melainkan juga pada animasi. Film “Semilih” sendiri akan menggunakan *style* animasi *cut-out*.

2.5.2. Sejarah Animasi *Cut-out*

Menurut Furniss (1995), perkembangan animasi *cut-out* terjadi di awal tahun 1900-an. Animasi *cut-out* sendiri dibuat dengan menggunakan boneka tipis dan datar. Boneka ini lalu diletakan pada suatu meja dan digerakkan. Setiap pergerakannya pun difoto dengan menggunakan kamera (seperti animasi *stop-motion*). Biasanya, boneka yang digunakan terbuat dari kertas, kardus, atau bisa juga kain. Boneka-boneka ini memiliki sendi-sendi yang dapat digerakan. Untuk memudahkan

animator biasanya sendi-sendi tersebut direkatkan dengan penjepit kertas atau tali tipis.

Dalam animasi *cut-out*, objek yang dianggap lebih penting memiliki gerakan yang lebih banyak. Hal ini dikarenakan gerakan yang ada bisa menangkap perhatian penonton. Seiring berjalannya waktu, penggunaan boneka dengan sendi terkadang tidak dilakukan. Hal ini terutama terjadi pada animasi yang dibuat menggunakan komputer.

Beberapa tokoh memproduksi animasi *cut-out* adalah Emile Cohl dan J. Stuart Blackton. Blackton cukup mendukung perkembangan animasi *cut-out* melalui karyanya. Ia menggunakan boneka *cut-out* dalam filmnya pada tahun 1906 yang berjudul “Humorous Phases of Funny Faces”. Blackton melakukan hal ini karena ia beranggapan bahwa hal ini lebih mudah dilakukan ketimbang menggambar berulang-ulang seperti pada animasi tradisional. Para animator lain yang juga memiliki pemikiran yang sama akan hal ini, sehingga animasi *cut-out* menjadi lebih populer setelahnya.

Di tahun 1919, seorang animator dan sutradara asal Jerman bernama Lotte Reiniger menciptakan sebuah film animasi *cut-out* dengan elemen-elemen tradisional Asia. Filmnya yang terbit pada tahun 1919 ini berjudul “Das Ornament des Verliebten Herzens”. Setelahnya, di tahun 1926 Reiniger mengeluarkan film terpopulernya yang dinamakan “Die Abenteuer des Prinzen Achmed”. Selama hidupnya, Reiniger membuat 40 film siluet. Dapat dikatakan, Reiniger memiliki

jasa yang besar dalam mempopulerkan animasi *cut-out* berkat karya-karya yang ia ciptakan.



Gambar 2.10. *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* (1926)

(Art in Motion: Animation Aesthetics, Maureen Furniss, 1995)