



### **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

Menurut Ng, Schnabel & Kvan, (2006) animasi adalah proses pergerakan benda mati atau bentuk sehingga menghasilkan sebuah pergerakan semu. Lahirnya animasi erat kaitannya dengan sejarah sinema, di mana tidak ada proses seni lain yang dapat menyaingi kekuatan fotografi; ia dapat menghasilkan sejumlah gambar yang akan menjadi ilusi pergerakan jika ditangkap secara berurutan (hlm. 598). Hal tersebut juga didukung oleh Wells (2007), di mana animasi dapat berarti pergerakan, yang diciptakan melalui proses rekaman benda bergerak dengan basis waktu (hlm. 12). Wells juga menambahkan bahwa animasi menjadi seni dalam menciptakan kemustahilan, yakni dapat memunculkan elemen yang tidak dapat dibuat atau diciptakan di dunia nyata, terlebih lagi dengan maraknya kehadiran *visual effects* dalam dunia animasi dewasa ini (hlm. 11-13).

Chong (2008) mengatakan bahwa prinsip dari animasi adalah proses penciptaan ilusi dari pergerakan yang dapat menipu mata melalui deretan gambar, yang membentuk sekuens. Beliau juga menambahkan bahwa proses pengerjaan animasi yang menggunakan pensil, tanah liat ataupun digital hanyalah sejumlah dari beberapa proses yang telah ditemukan pelopor animasi (hlm. 8). Peradaban yang maju membuat karya visual dapat dihasilkan dengan sentuhan digital, hingga sampai saat di mana animasi 3D merupakan salah satu wajah dari perfilman Hollywood. Beane (2012) menjelaskan bahwa animasi 3D makin sering

digunakan di film, program televisi dan *video game*. Animasi 3D menjadi sebutan umum untuk industri yang menggunakan *software* 3D dalam menghasilkan suatu karya, seperti film, video, atau juga visualisasi (gambar yang bersifat informatif). Beliau juga menambahkan bahwa penggunaan animasi 3D bisa dikatakan menjadi elemen yang melebur menjadi seni (hlm. 1-2).

Ditegaskan oleh Kupferer (2008) bahwa selaras dengan perkembangan animasi 3D, kualitas dan penggunaan sumber daya yang efisien membuat produksi animasi 2D berkembang pesat berkat penerapan teknik digital. Meski terbilang kuno, tidak bisa dipungkiri jika animasi 2D yang berguna sebagai media pendukung animasi 3D itu sendiri. Teknik animasi 3D memang diakui mutakhir, tapi animasi 2D juga berkembang sehingga banyak pelaku grafis mencoba menerapkan teknik tersebut dalam bentuk eksperimental (hlm. 2).

## **2.2. Film Animasi Pendek**

Tarnoff (Sullivan, Schumer & Alexander, 2008) menyatakan bahwa film animasi pendek tidak jauh berbeda dengan *feature film* yang berdurasi lebih dari satu jam. Kelebihan dari film animasi pendek ialah kemampuan untuk meringkas ide cerita hingga mempunyai penyampaian yang sama baiknya dengan *feature film*. Berkat keunggulan animasi yang melebihi *live-action* dalam menciptakan ilusi, film animasi pendek memiliki peluang yang besar dalam mempengaruhi suasana dan penonton secara tepat.

Selain itu Sullivan, Schumer & Alexander (2008) juga menyampaikan sebuah teori bahwa film animasi dapat dikatakan sebagai film animasi pendek jika

ia berdurasi kurang dari 24 menit. Biasanya seberapa pendek durasi sebuah film animasi pendek tergantung dari informasi yang ingin penulis sampaikan dalam menyajikan kompleksitas cerita secara konsep dan teknis untuk menggerakkan emosi penonton (hlm. 31). Beane (2012) juga menambahkan bahwa film pendek berdurasi kurang dari 40 menit, dan biasanya dibuat oleh individu atau studio kecil untuk proyek kecil atau pribadi. Umumnya studio besar membuat film pendek untuk mengetes teknik baru (hlm. 2-3).

### **2.3. Fantasi**

Besen (2008) menjelaskan bahwa animasi dan fantasi merupakan kombinasi yang baik. Hal tersebut dikarenakan apapun yang terjadi dalam fantasi, dapat direalisasikan dalam animasi. Terlebih lagi kelebihan dari animasi yakni segala hal dapat terjadi di dalamnya (hlm. 18).

### **2.4. Akting**

Ditegaskan oleh Gibbs (2009) mengenai definisi dari akting, yakni sebuah seni atau gerak yang merepresentasikan sebuah karakter di panggung atau di depan kamera. Saat seseorang sedang berakting, maka orang itu bisa disebut sebagai karakter. *Acting* juga berasal dari bahasa latin *agere* yang berarti “*to do*” atau melakukan (hlm. 1).

#### **2.4.1. *Seven Essential Acting Concepts***

Hooks (2011) menjelaskan bahwa ada 7 (tujuh) konsep dasar dalam berakting yakni,

1. *Thinking Tends to Lead to Conclusion; Emotion Tends to Lead to Action.*

Manusia tidak hanya bergerak semata, mereka bergerak karena memiliki alasan yang ditentukan oleh pikiran mereka. Begitu juga dengan emosi manusia yang lahir dari pemikiran yang kita kumpulkan di dalam otak kita. Hal itu mau tidak mau menjadi sebuah respon yang aktif secara otomatis. Untuk animator, penting untuk membedakan antara berpikir dan merasakan karena perasaan dapat menentukan sebuah karakter dalam bertindak. Karena itu untuk mengetahui apa yang sebuah karakter rasakan, baiknya kita bertanya mengenai apa yang karakter itu pikirkan dan apa tujuannya (hlm. 1-2).

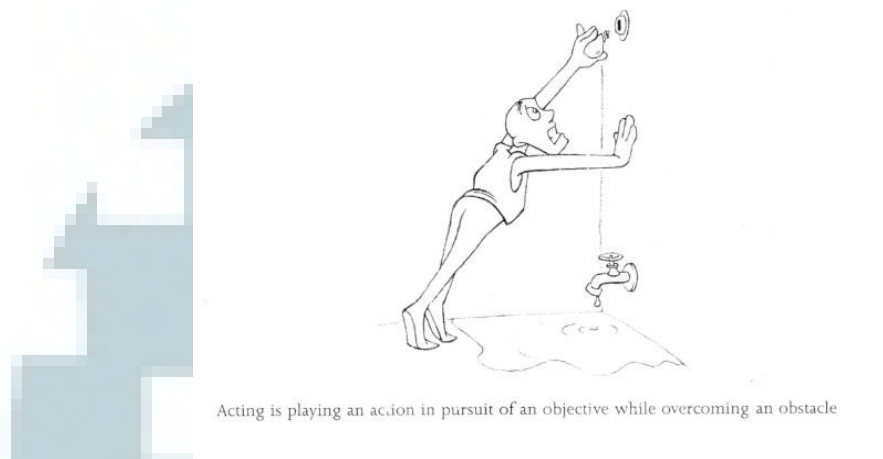
2. *Acting is Reacting. Acting is Doing.*

Pose dan gerakan karakter baiknya merujuk akan reaksi pada sesuatu. Akting itu berarti bereaksi, juga berarti melakukan. Sebagai contohnya, saat seekor kucing terinjak buntutnya, mereka pasti beraksi. Dalam animasi, orang yang kedinginan tersebut sebaiknya tidak hanya merespon dingin dengan menggigil; tapi juga berakting dengan melakukan sesuatu yang membuatnya merasa hangat seperti misalnya menggosok-gosokkan tangannya. Perasaan dan stimulus eksternal akan menuntun kita pada sebuah gerakan (hlm. 3-4).

3. *Acting Needs to Have An Objective.*

Sebuah karakter baiknya terus bergerak sepanjang waktu. Bisa dengan menggerakkan bagian tubuh atau melakukan sesuatu karena memiliki objektif atau tujuan tersendiri. Dianjurkan karakter tersebut terus

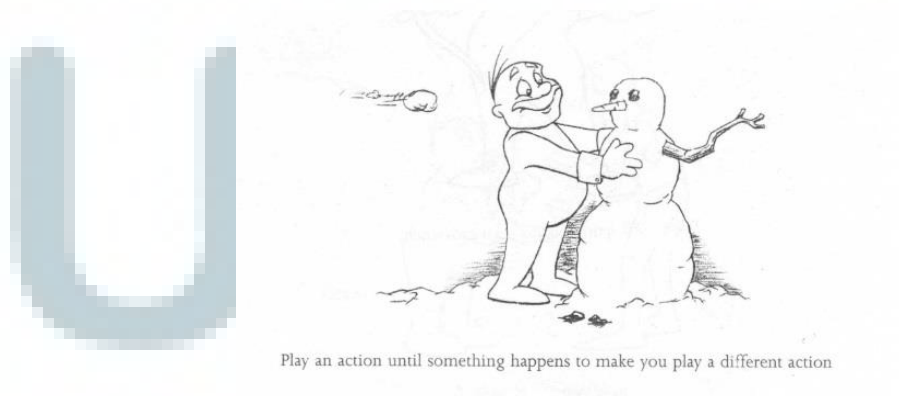
melakukan sesuatu sampai menuntunnya pada hal yang lebih besar (hlm. 4-6).



Gambar 2.1. *Acting Needs to have an objective*  
(*Acting for Animators*, 2011)

4. *Play An Action until Something Happens to Make Him Play Different Action.*

Seperti yang diulas sebelumnya, karakter harus bergerak baik secara internal maupun eksternal dan ia akan terus melakukan sesuatu sampai hal itu menuntunnya pada hal yang lebih besar (hlm. 6-8).



Gambar 2.2. *Play an action until something happens to make you play a different action*  
(*Acting for Animators*, 2011)

5. *All action began with movement*

Pemikiran yang tidak diwujudkan dalam gerak maupun ekspresi, menjadi tidak berarti. Begitu juga dengan impuls atau dorongan untuk bergerak yang hanyalah berupa perasaan semata sampai karakter tersebut merespon. Di saat karakter tersebut merespon, berarti ia akan melakukan sebuah gerakan. Melakukan aksi atau gerak adalah hal yang tidak mungkin diciptakan tanpa pergerakan (hlm. 8).

6. *Empathy is the magic key. Audience empathize with emotion.*

Empati berarti “mengidentifikasi dirinya terhadap sesuatu atau seseorang”. Dan di saat penonton berempati pada sebuah karakter, mereka menempatkan dirinya dengan apa yang karakter tersebut rasakan. Manusia dapat lebih mengaitkan perasaan mereka dibanding dengan pikiran. Empati merupakan faktor yang penting dalam berakting (hlm. 8-9).

7. *A scene is negotiation.*

Dalam tiap adegan baiknya terdapat rintangan atau konflik, meskipun ada yang murni hanya berupa penjelas atau pendukung cerita. Adegan pendukung harus berhubungan terhadap adegan yang lain, agar dapat mendukung konflik yang kuat (hlm. 9-10).

## **2.5. Bahasa Tubuh**

Karena digunakan dalam kesehariannya, membaca apa yang orang lain pikirkan dan rasakan melalui penggunaan bahasa tubuh dan ekspresi wajah orang lain, menjadi suatu informasi yang kita selalu serap melalui alam bawah sadar (Roberts, 2011, hlm. 280). Sebagai contohnya Reiman (2009) mengatakan bahwa

saat seseorang terkejut, ia sontak menyentuh wajahnya dan kadang menutup mulutnya. Gestur tersebut umumnya dapat bermakna kegelisahan, tapi tidak semua orang menyadari mengapa mereka melakukan itu (hlm. 99). Roberts (2011) juga menambahkan bahwa dalam berakting, bahasa tubuh, nada bicara, dan ekspresi wajah merupakan wujud dari emosi (secara jujur ataupun terpendam) yang dirasakan oleh karakter (hlm. 276). Dengan demikian saat kita menganimasikan sebuah karakter, bahasa tubuh adalah media untuk para animator untuk mengekspresikan apa yang karakter itu pikirkan, lihat, ataupun lakukan. Kita juga dapat memperkuat sebuah akting dengan memanfaatkan penggunaan ekspresi wajah (hlm. 280).

### **2.5.1. Postur Tubuh Dasar**

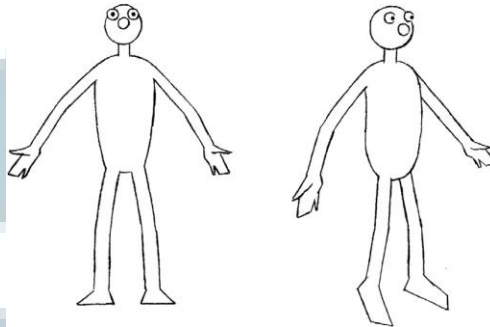
Menurut Roberts (2011), segala yang manusia lakukan adalah bentuk reaksi dari pada segala hal; seperti pada orang lain, situasi, permasalahan, atau suara. Reaksi yang kita berikan akan dibentuk dalam postur tubuh. Meskipun bentuk reaksi tersebut tidak mutlak secara keseluruhan, kita dapat menilainya dari sinyal yang diberikan secara mayoritas, Misalnya saat seseorang sedang depresi dan terdapat anggota tubuh yang tidak berkata demikian, pengamat dapat menilainya dari ciri-ciri depresi secara mayoritas (hlm. 281). Beliau juga menambahkan bahwa ada 4 (empat) dasar bentuk postur tubuh, yakni

#### *1. Open Body Postures*

Postur ini ditunjukkan dengan tangan yang terbuka dan kaki yang terbuka, serta arah telapak kaki yang menghadap ke arah objek yang menarik



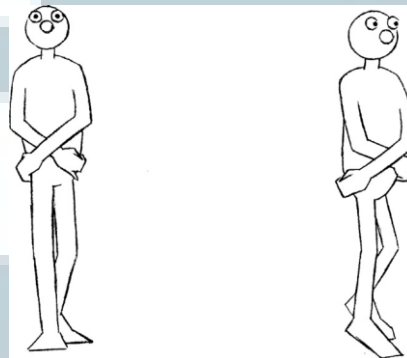
perhatiannya. Postur ini menunjukkan bahwa karakter beraksi positif terhadap pesan yang ia terima (hlm. 282).



Gambar 2.3. *Open Body Postures*  
(*Character Animation Fundamental*, 2011)

## 2. *Closed Body Postures*

Pada postur tubuh ini, karakter melipat tangannya, dan menyilangkan kakinya. Kepalanya pun sedikit merunduk. Postur ini menunjukkan bahwa karakter menolak pesan yang ia terima (hlm. 282).

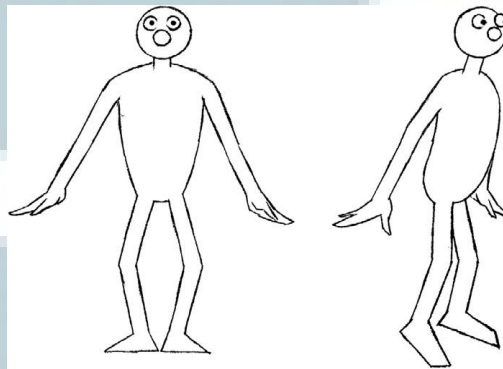


Gambar 2.4. *Open Body Postures*  
(*Character Animation Fundamental*, 2011)

## 3. *Forward Body Postures*

Pada postur ini, karakter akan mencondongkan tubuhnya ke depannya dan kadang menggunakan tangannya yang mengepal atau jarinya untuk

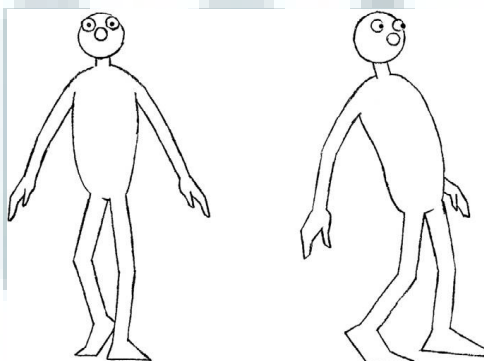
menunjuk sesuatu. Postur tersebut mengindikasikan bahwa karakter tertarik kepada pesan yang mereka dapat. Mereka merasa terlibat atau menghayati apa yang mereka rasakan (hlm. 283).



Gambar 2.5. *Forward Body Postures*  
(*Character Animation Fundamental*, 2011)

#### 4. *Backward Body Postures*

Postur tersebut menunjukkan karakter yang mencondongkan tubuhnya ke belakang. Ciri-ciri yang lainnya adalah melihat ke arah lain atau memfokuskan dirinya untuk mengerjakan hal lainnya. Hal ini mengindikasikan bahwa karakter terlibat secara pasif atau mengacuhkan pesan yang ia terima (hlm. 283).



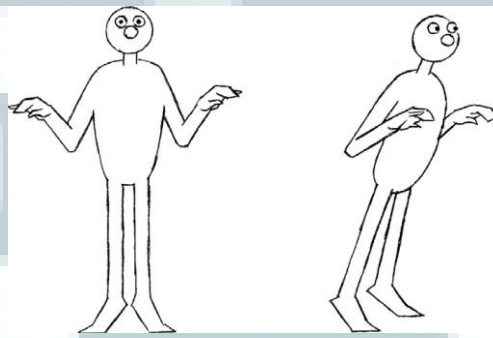
Gambar 2.6. *Backward Body Postures*  
(*Character Animation Fundamental*, 2011)

### 2.5.2. Basic Modes

Dikatakan oleh Roberts (2011) bahwa gabungan dari 4 (empat) postur tubuh yang diulas sebelumnya dapat menciptakan tipe dasar sebagai berikut:

#### 1. Responsive

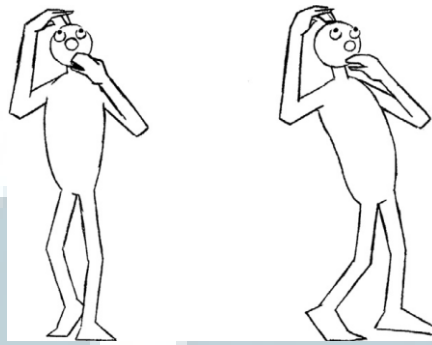
Di saat karakter merespon pesan secara aktif, karakter tersebut akan menunjukkan kombinasi antara *open* dan *forward body posture*. *Mood* yang berlaku dalam mode *responsive* antara lain senang, jatuh cinta, tertarik akan sesuatu (hlm. 284-286).



Gambar 2.7. Tertarik, Salah Satu Contoh dari Mode *Responsive*  
(*Character Animation Fundamental*, 2011)

#### 2. Reflective

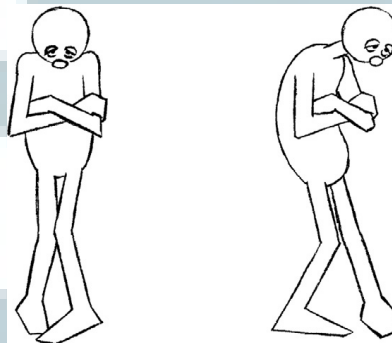
Saat karakter sedang *reflective*, mereka akan mengkombinasikan *open* dan *backward body posture*. Contoh dari *reflective mode* antara lain saat karakter mempertimbangkan, ingin bertanya, berpikir keras atau bingung. Saat seseorang penasaran, ia akan mencondongkan tubuhnya ke arah objek yang menjadi pusat perhatiannya dan cenderung membuka kakinya (hlm. 286-287).



Gambar 2.8. Penasaran, Salah Satu Contoh dari Mode *Responsive*  
(*Character Animation Fundamental*, 2011)

### 3. *Fugitive*

*Fugitive* ditunjukkan dari gabungan *closed* dan *backward body posture* (hlm. 287-289). Beberapa perasaan yang dikategorikan dalam *fugitive mood* antara lain perasaan ditolak, kecewa, sedih, dalam penolakan, berbohong, takut, atau ingin kabur dari tempat ia berada.

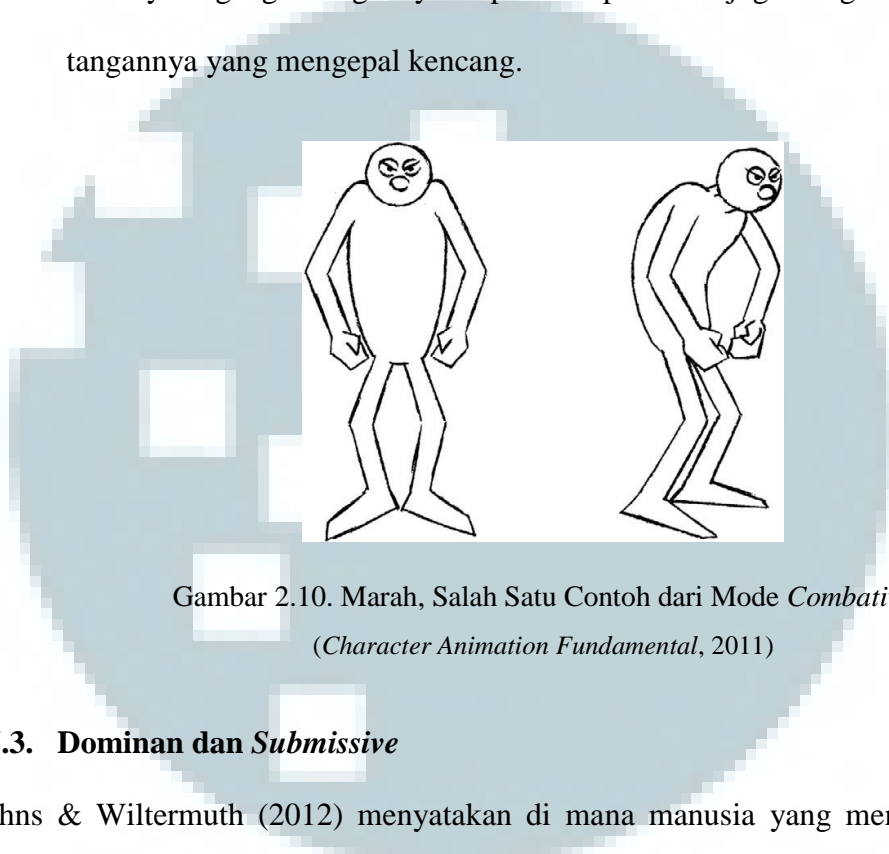


Gambar 2.9. Sedih, Salah Satu Contoh dari Mode *Fugitive*  
(*Character Animation Fundamental*, 2011)

### 4. *Combative*

Saat karakter dalam mode *combative*, postur yang ditunjukkan berupa gabungan dari *closed* dan *forward body posture* (hlm. 289-291). Contoh mood yang menggunakan *combative mode* adalah saat karakter marah

atau beringas, dan berniat mengintimidasi. Saat karakter tersebut marah, ia akan mencondongkan tubuhnya ke depan, menaikkan bahunya dan lehernya tegang. Lengannya dapat melipat atau juga bergantung serta tangannya yang mengepal kencang.



Gambar 2.10. Marah, Salah Satu Contoh dari Mode *Combative* (*Character Animation Fundamental*, 2011)

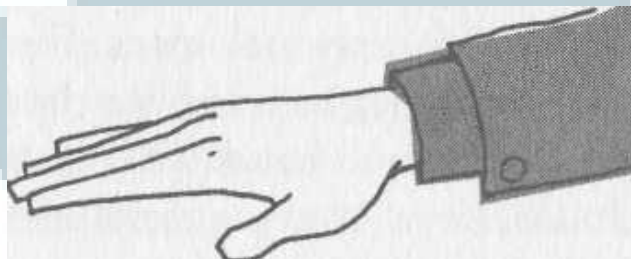
### 2.5.3. Dominan dan *Submissive*

Bohns & Wiltermuth (2012) menyatakan di mana manusia yang menunjukkan sikap dominan atau *submissive* dapat dilihat dari kepercayaan diri dan responnya terhadap kontrol. Beliau juga menambahkan bahwa menciptakan anggapan maupun berakting memiliki efek yang sama dalam menimbulkan persepsi postur dominan atau *submissive* yang diinginkan (hlm. 343). Tiedens & Fragale (2003) juga menambahkan mengenai ciri-ciri orang dominan yang dapat terlihat dari instingnya yang ingin menguasai ruang atau objek sekelilingnya, sedangkan subjek yang *submissive* akan merendah diri dan memperkecil ruang gerakannya. Selain itu, lawan bicara dari orang yang dominan tidak berarti *submissive*. Perseteruan sesama subjek yang dominan dengan subjek dominan lainnya dapat

terjadi, tergantung pada subjek lainnya dalam merespon sikap dominan yang dihadapi (hlm. 558-559).

#### 1. Dominan

Dalam bukunya yang berjudul *The Definitive Book of Body Language*, Pease A. & Pease B. (2004) memaparkan bahwa sikap dominan umumnya ditandai dari telapak tangan yang mengarah ke bawah, dan biasanya secara tidak sadar diterapkan saat menggenggam tangan orang atau berjabat tangan. Tangan tersebut tidak harus secara gamblang mengarah ke bawah, tapi setidaknya tangan orang yang mendominasi harus berada di atas tangan orang yang didominasi -gestur tangan tersebut dapat diidentikkan dengan kekuasaan (hlm. 43).



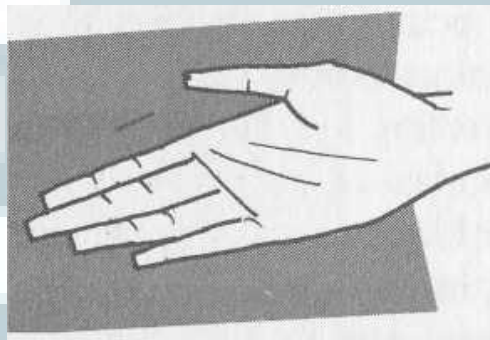
Gambar 2.11. Tangan yang Mengarah ke Bawah  
(*The Definitive Book of Body Language*, 2012)

Jarangnya tersenyum merupakan salah satu ciri dari beberapa figur yang dominan. Mereka terlihat merapatkan mulutnya seakan terlihat tidak ingin tersenyum dan agresif, karena mereka tidak ingin terlihat *submissive* di mata orang (hlm. 70) dan kadang menurunkan alisnya yang dapat diartikan sebagai agresif (hlm. 72). Begitu juga dengan figur dominan yang mempunyai kecenderungan untuk menguasai sesuatu, dimana ia akan

melakukan kontak fisik atau mencondongkan tubuhnya ke arah objek untuk menunjukkan bahwa ia memiliki objek itu sebagai properti. Hal tersebut juga berlaku pada pasangan kekasih yang saling menyentuh satu sama lain seperti berpegangan tangan atau memeluk lengan (hlm. 317).

## 2. *Submissive*

Sedangkan *Submissive* merupakan kebalikan dari dominan. Menurut Pease A. & Pease B. (2004), *submissive* dapat ditandai dengan telapak tangan yang membuka ke atas yang dapat berarti aman dan tidak berbahaya (hlm. 43).



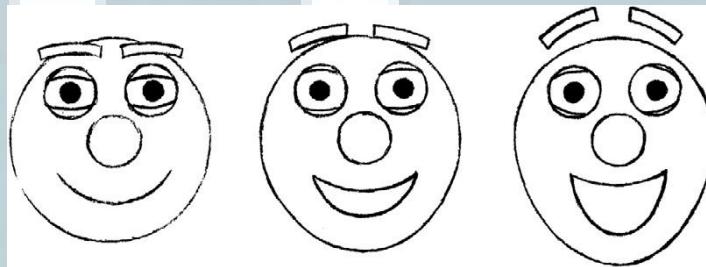
Gambar 2.12. Tangan yang Membuka ke Atas  
(*The Definitive Book of Body Language*, 2012)

*Submissive* akan terlihat lebih jelas terlebih lagi saat lengan orang tersebut terlihat kaku seakan berhati-hati terhadap kondisi orang yang dominan (hlm. 46). Terkadang saat seseorang yang *submissive* berhadapan dengan orang yang dominan, mereka akan menetralkan keadaan dengan memajukan kaki mereka dengan maksud memasuki zona pribadi mereka (hlm. 48).

## 2.6. Facial Expression

Roberts (2011) memaparkan bahwa wajah menjadi penunjuk kita dalam mengetahui apa yang mereka inginkan dan rasakan. Saat kita memperhatikan wajah, kita akan memperhatikan mata, alis, dahi, dan bibir. Kombinasi tersebut menjadi sinyal yang dikirimkan ke otak kita dalam memersepsikan apa yang pemilik wajah itu pikirkan. *Facial expression* dibagi menjadi 8 (delapan) emosi dasar yakni,

### 1. Senang



Gambar 2.13. Ekspresi Wajah Senang  
(*Character Animation Fundamental*, 2011)

Di saat seseorang senang, alis mereka akan terangkat secara tidak sadar. Orang itu juga akan tersenyum dengan mulut tertutup atau terbuka. Tentu saja bibir akan tertarik dan membentang lebih lebar. Tapi di saat orang tersebut tersenyum palsu, bibir dan alis mereka akan tidak simetris dan. Sedangkan saat tersenyum sedih, akan menurunkan alis luar mereka (hlm. 337-338).

### 2. Sedih

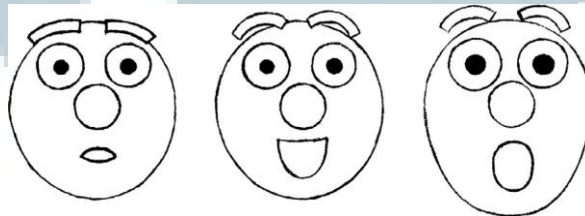
Saat seseorang sedih, secara tidak sadar mereka akan menurunkan ujung alisnya dan/atau kedua ujung mulutnya. Kadang seseorang akan terlihat



gemeteran, atau juga menekan bagian bawah bibir ke atas. Saat menangis, mereka akan menutup sebagian atau seluruh kelopak matanya (hlm. 339-340).

### 3. Terkejut

Alis akan terangkat ke atas dan dahinya akan lebih berkerut. Orang itu akan membuka kelopak matanya lebar sehingga matanya terlihat lebih besar, dan akan terus menatap lama objek yang menjadi pusat perhatiannya. Pada umumnya terkejut diperlihatkan dari mulutnya yang terbuka lebar membentuk lingkaran atau oval, ditambah dengan mata yang berkedip berkali-kali. Jika sedang pura-pura kaget, kadang seseorang akan ‘melakukan’ ekspresi kagetnya lebih lama tapi tidak menaikkan alisnya seperti kaget yang sebenarnya (hlm. 341-342).

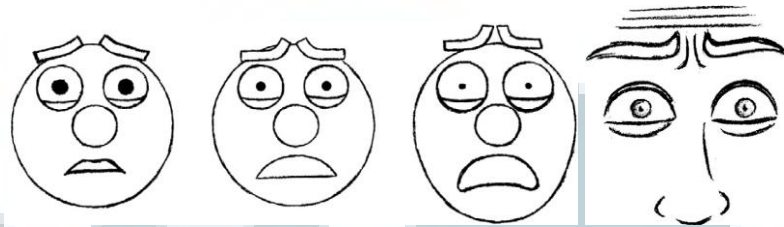


Gambar 2.14. *Surprised*  
(*Character Animation Fundamental*, 2011)

### 4. Takut

Saat takut, alis akan saling mendekat sehingga meninggalkan kerut di dahi; kadang mulutnya juga terbuka. Alis seseorang yang ketakutan akan saling mendekat dan sedikit terangkat di bagian dalam, sehingga membentuk kerutan di dahinya. Kelopak mata bagian bawah dan atas akan naik, terlebih lagi kelopak mata bagian bawah akan tegang dan sedikit menutup

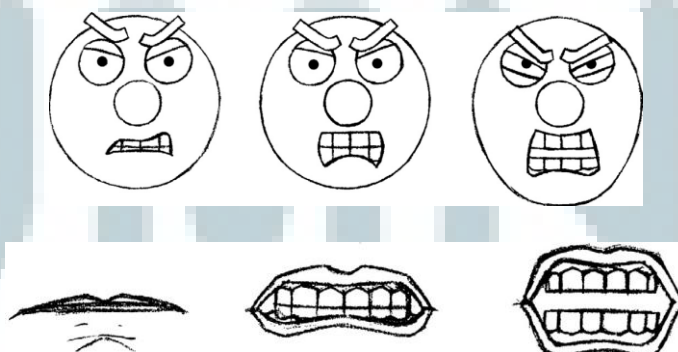
bola mata. Mata mereka juga akan terpaku pada objek yang mereka takuti tersebut. (hlm. 342-343).



Gambar 2.15. Contoh Wajah Ketakutan  
(Character Animation Fundamental, 2011)

## 5. Marah

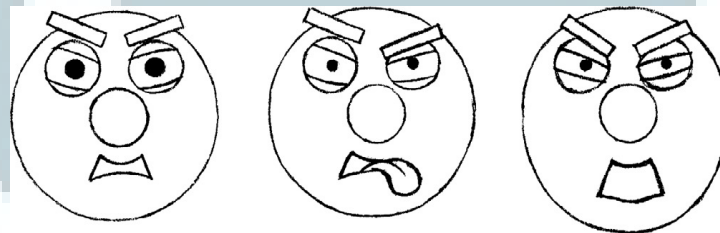
Saat marah, alis bagian dalam akan menurun. Lalu kelopak mata akan menurun atau bisa juga melotot, pupil mata juga akan mengecil. Lubang hidung dapat terlihat lebih besar. Mulut karakter dapat menutup atau bisa juga mengertakkan giginya. Kadang saat seseorang marah, mereka akan menampakkan giginya yang bermakna agresif. Di saat karakter yang marah merapatkan bibirnya, berarti ia sedang menekan amarahnya. Akan lebih efektif jika badan karakter yang dianimasikan bergetar seperti menekan amarahnya (hlm. 343-344).



Gambar 2.16. Ekspresi Marah beserta Alternatif Gerakan Bibirnya  
(Character Animation Fundamental, 2011)

## 6. Muak dan Jijik

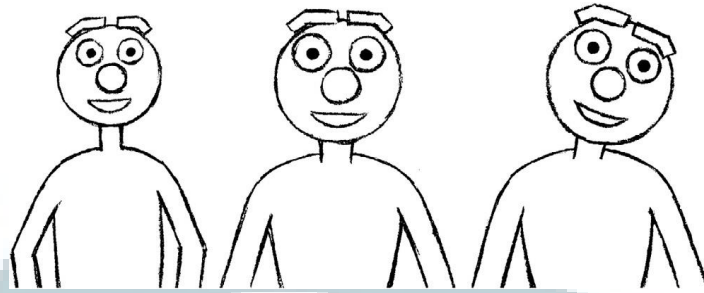
Seseorang yang merasa muak, alis bagian dalam mereka akan ditarik turun tapi lebih datar daripada emosi 'marah'; dan juga membuat batas antar mata (pada hidung) memiliki kerut. Biasanya saat seseorang jijik, mereka akan membuka salah satu dari ujung mulutnya, tapi ada juga yang mulutnya membentuk kotak sambil menampakkan gigi. Mereka juga akan menghadap ke arah lain, menjauhi objek yang mereka lihat (hlm. 344-345).



Gambar 2.17. *Disgust*  
(*Character Animation Fundamental*, 2011)

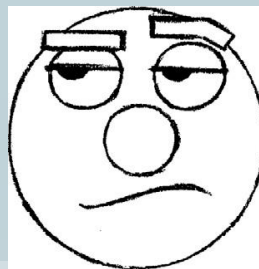
## 7. Tertarik

Emosi tertarik biasanya digabung dengan emosi senang atau kaget. Ekspresi ini dapat diperlihatkan dengan cara menaikkan kedua alis ke atas hingga pada bagian dahi muncul kerutan. Mata orang atau karakter itu juga akan melotot dan tidak akan mengedip untuk beberapa dan akan tertuju pada sesuatu yang menarik perhatiannya (hlm. 345).



Gambar 2.18. Wajah-Wajah yang Tertarik  
(*Character Animation Fundamental*, 2011)

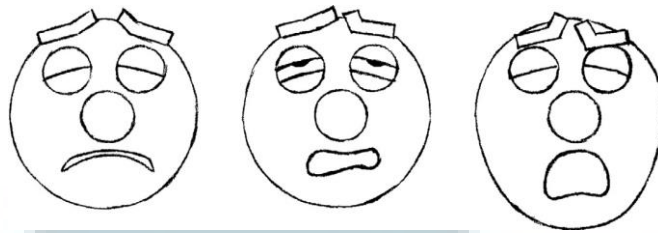
Saat orang tersebut kehilangan ketertarikannya, ia akan membentuk wajah datar seperti menurunkan alis dan kelopak matanya. Bagian atas tubuh mereka akan bersandar atau lebih rileks. Emosi ini akan lebih kuat jika ditambah dengan animasi karakter menguap karena kantuk (hlm. 346).



Gambar 2.19. Ekspresi yang Menunjukkan Karakter Tidak Tertarik  
(*Character Animation Fundamental*, 2011)

## 8. Menderita

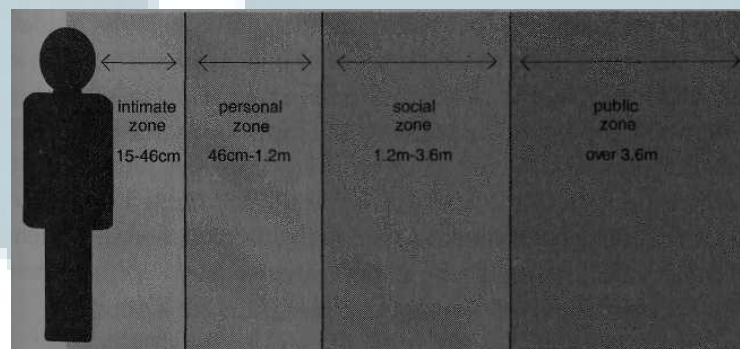
Ekspresi ini diperlihatkan saat orang atau karakter tersebut kesakitan. Umumnya alis bagian dalam akan tertarik ke atas, ditambah dengan alis bagian luar yang menurun karenanya. Matanya akan tertutup dalam waktu yang lama (hlm. 347-348).



Gambar 2.20. Ekspresi Menderita  
(*Character Animation Fundamental*, 2011)

## 2.7. *Zone Distance*

Dijelaskan oleh Pease A. & Pease B. (2004) bahwa ada 4 (empat) macam penjagaan jarak pribadi yang terdiri dari,



Gambar 2.21. Berbagai Macam *Zone Distance*  
(*The Definitive Book of Body Language*, 2004)

### 1. *Intimate Zone*

Zona ini memiliki jarak 15cm-45cm. Orang-orang yang berada dalam jarak tersebut merupakan orang yang dekat secara emosional seperti orang tua, pasangan, keluarga atau teman dekat (hlm. 194).

### 2. *Personal Zone*

Zona ini memiliki jarak 46cm-1.2m. Biasanya seseorang menjaga jarak tersebut dalam suatu pesta formal, pesta kantor atau *gatherings* (hlm. 195).

### 3. *Social Zone*

Zona ini memiliki jarak 1.2m-3.6m. Orang-orang yang berada dalam jarak tersebut adalah orang asing atau orang yang tidak terlalu dikenal seperti petugas pos atau penjaga toko (hlm. 195).

### 4. *Public Zone*

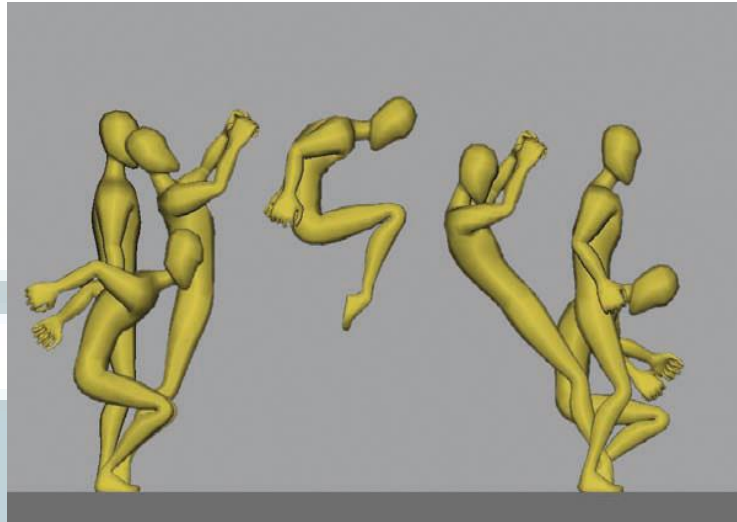
Zona ini memiliki jarak lebih dari 3.6m. Saat seseorang berada di kelompok besar, ini adalah jarak berdiri yang dirasa paling nyaman (hlm. 195).

## 2.8. 12 Prinsip Dasar Animasi

Dijelaskan oleh Beane (2012) bahwa ada 12 (dua belas) prinsip dasar animasi yang berguna untuk mendesain animasi yang mengikuti hukum dasar fisika. Prinsip-prinsip tersebut terdiri dari,

### 1. *Squash and stretch*

Objek yang bergerak dapat mengempis dan meregang untuk menunjukkan berat dan kemampuan fleksibilitas benda tersebut. Prinsip *squash and stretch* pada animasi tidak hanya berlaku pada bola yang melambung saja, tapi juga berlaku pada pergerakan animasi lainnya dari kecil sampai yang besar. Saat diaplikasikan pada sebuah karakter, *squash and stretch* digunakan untuk merubah pose. Sebagai contohnya, prinsip tersebut digunakan saat sebuah karakter mengedipkan mata ataupun melompat (hlm. 94-96).



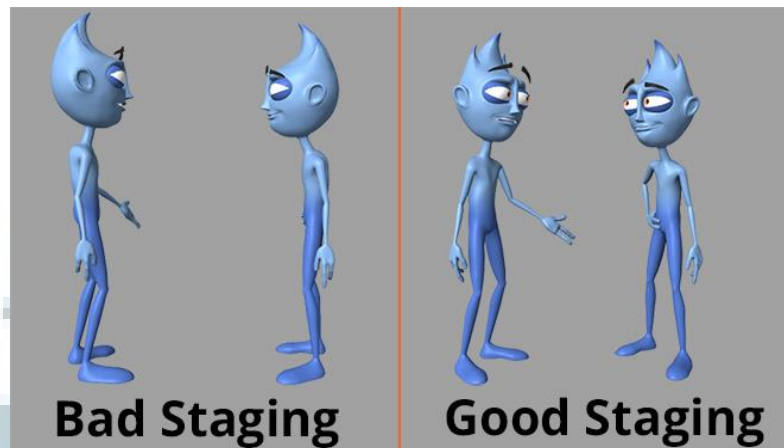
Gambar 2.22. Penerapan *Squash and Stretch* saat Melompat  
(*3D Animation Essentials*, 2012)

## 2. *Anticipation*

Antisipasi atau *anticipation* adalah prinsip yang menganjurkan bahwa penonton harus mengetahui atau mengerti apa yang akan terjadi sebelum hal itu terjadi. Umumnya dalam menerapkan prinsip *anticipation*, sebuah aksi harus bergerak dalam posisi yang berlawanan terlebih dahulu. Meskipun tidak terlihat secara gamblang, penonton dapat bingung saat tidak melihat ancang-ancang tersebut (hlm. 96-97).

## 3. *Staging*

*Staging* adalah prinsip animasi yang memanfaatkan posisi objek dan pergerakannya agar penonton dapat mengerti apa yang terjadi. Dengan *staging*, kita memanipulasi *frame* dengan ringkas dan jelas untuk mengkomunikasikan makna di dalamnya dengan lumrah. Tentu saja *staging* yang baik juga berarti penempatan posisi yang natural atau tidak dipaksakan (hlm. 98-99).



Gambar 2.23. Perbedaan antara *Staging* yang Baik dan yang Buruk  
 ([http://delviewmedia.weebly.com/uploads/3/0/9/9/3099487/4622156\\_orig.jpg](http://delviewmedia.weebly.com/uploads/3/0/9/9/3099487/4622156_orig.jpg))

#### 4. *Straight-ahead action and pose-to-pose*

*Straight-ahead action and pose-to-pose* membantu animator mengetahui apa pendekatan yang harus dilakukan dalam mencapai sebuah *shot*. *Straight-ahead action* merupakan proses animasi di mana animator menggambar gerakan satu persatu dari *frame* awal sampai *frame* akhir. Sedangkan *pose-to-pose* adalah proses di mana animator mengerjakan *key pose* terlebih dahulu baru mengerjakan *in-between* setelahnya (hlm. 99).

#### 5. *Follow-through and overlapping action*

Agar terlihat natural, *Follow-through* digunakan oleh animator untuk menunjukkan sedikit bagian dari sebuah objek masih bisa bergerak meskipun objek itu sudah berhenti. Contohnya saat sebuah karakter berambut panjang berlari lalu menghentikan langkahnya sesaat, rambutnya yang tergerai masih akan bergerak setelah ia terdiam. Sedangkan *overlapping* diterapkan pada bagian tubuh karakter yang mempunyai kecepatan berbeda dengan bagian lainnya saat sedang bergerak. Biasa hal



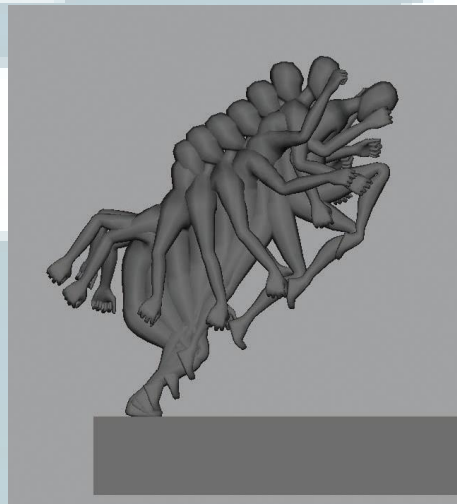
ini terlihat saat sebuah karakter gemuk yang perutnya bergoncang lebih lambat ataupun lebih cepat (hlm. 100).

#### 6. *Slow-in and slow-out*

*Slow-in and slow-out* adalah prinsip yang mengutamakan percepatan dan perlambatan yang dibutuhkan saat objek akan bergerak maupun akan terhenti (hlm. 101).

#### 7. *Arcs*

Sebagian besar objek bergerak dalam lengkungan, contohnya lengan dan kaki manusia yang dapat berotasi menurut sendinya. Begitu juga saat seseorang melemparkan bola, gravitasi mempengaruhi bola tersebut sehingga bola jatuh ke tanah dan membuat gerak lengkung. Hanya sedikit benda yang bergerak lurus, kecuali objek mekanik (hlm. 101-102).



Gambar 2.24. Penerapan *Arcs* saat Melompat  
(*3D Animation Essentials*, 2012)

#### 8. *Secondary action*

*Secondary action* adalah prinsip yang mengajurkan untuk membuat gerak yang mendukung gerakan utama. Contohnya gerakan utama saat seorang wanita yang patah hati menangis di depan temannya. Animator dapat menciptakan *secondary action* dengan menunjukkan wanita tersebut mengusap matanya sambil mencari *tissue* — untuk mendukung gerak utama wanita tersebut (hlm. 102-103).

#### 9. *Timing*

*Timing* adalah durasi waktu dalam mengerjakan sesuatu. Umumnya animator akan mengerjakan dalam 24, 25, atau 30 frame per detik tergantung dari format *output* yang diinginkan. Dalam contoh animasi 24 frame per detik; saat animator ingin membuat animasi karakter yang duduk dalam 1.5 detik, maka animator tersebut membutuhkan 36 *frame* untuk menyelesaikan akting karakter yang duduk (hlm. 103).

#### 10. *Exaggeration*

Prinsip *exaggeration* atau gerak berlebihan adalah prinsip yang menganjurkan gerak animasi untuk lebih ekstrem. Teknik ini baiknya digunakan dalam adegan-adegan yang dimaksudkan untuk menimbulkan kesan tertentu, bahkan animasi yang realistis juga membutuhkan sedikit *exaggeration* agar hasilnya lebih menarik daripada aslinya (hlm. 103).

### 11. *Solid drawing*

*Solid drawing* adalah prinsip yang mengajak animator untuk mendalami arti animasi dari dasarnya dengan memahaminya sebagai seni, bukan dari gambar ataupun *tools* yang ditawarkan dalam software 3D (hlm. 103-104).

### 12. *Appeal*

Prinsip *appeal* adalah prinsip yang menyatakan bahwa penonton harus dapat menghubungkan karakter melalui sifatnya. *Hero* adalah seorang yang dapat dengan mudah menarik hati penonton dari awal sampai akhir, dan *villain* harus terlihat jahat agar penonton tidak mendukungnya dibanding *hero*. *Appeal* dapat dikembangkan melalui pendalaman *personality* dan desain visual karakter (hlm. 104).

UMMN