



### **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:**

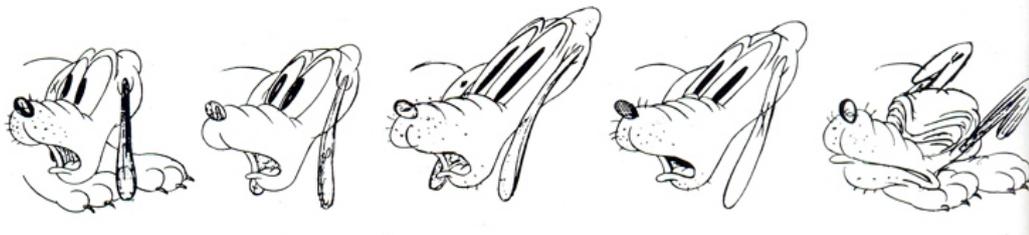
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. 12 Prinsip Dasar Animasi

##### 2.1.1. *Squash and stretch.*



Gambar 2.1. *Surprise*  
(The Illusion Of Life: Disney Animation. Hlm.50)

Menurut Thomas & Johnson (1995) prinsip ini dianggap paling penting diantara ke-12 prinsip lainnya. Prinsip ini tidak memikirkan seberapa keras objek atau karakter tersebut, semuanya akan melakukan banyak pergerakan, diantaranya adalah *squash* dan *stretch*, yang dimana *squash* untuk menggambarkan adanya tekanan.

UMMN

### 2.1.2. *Anticipation.*



Gambar 2.2. *Anticipation*  
(The Illusion Of Life: Disney Animation. Hlm.52)

Thomas & Johnson (1995) mengatakan bahwa dalam film animasi, penonton akan sulit mengerti dengan apa yang akan dilakukan oleh karakter jika tidak ada perencanaan yang memandu mereka ke aksi yang akan dilakukan oleh karakter selanjutnya. Dengan demikian, penonton dapat berekspektasi apa yang akan dilakukan oleh karakter tersebut sebelumnya, dan penonton tidak bertanya-tanya tentang apa yang dilakukan oleh karakter tersebut karena belum siap dengan aksi yang berikutnya.

Pergerakan yang terlalu awal, akan terasa tiba-tiba dan tidak terduga. Sering sekali penonton melewatkan saat-saat lucu saat menonton film karena hal ini (hlm.52).

### 2.1.3. *Staging.*

Thomas & Johnson (1995) mengatakan bahwa jika hendak memperlihatkan pergerakan karakter, fokuskan ke satu karakter tersebut dengan penempatan

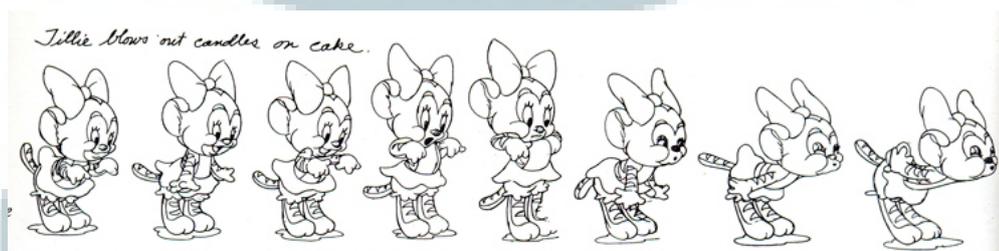
karakter serta penempatan kamera yang tepat sehingga penonton tidak merasa dibingungkan. Pastikan kamera tertuju pada karakter yang ingin ditonjolkan (hlm.53).

#### **2.1.4. *Straight ahead and pose to pose.***

Thomas & Johnson (1995) mengatakan bahwa *straight ahead* adalah suatu pendekatan yang dimana seorang animator mengerjakan scene dalam film dari gambar pertama, sehingga animator dapat menjaga semua proses pergerakan pada karakter agar tidak berubah-ubah.

Berbeda dengan *straight ahead*, *pose to pose* adalah suatu pendekatan yang dimana seorang animator hanya membuat *key* awal dan akhir dari aksi karakter yang akan dianimasikan, dan dapat menyerahkan pengerjaan *inbetween* kepada asistennya.

#### **2.1.5. *Follow through and overlapping action.***



Gambar 2.3. *Follow Through and Overlapping Action*  
(The Illusion Of Life: Disney Animation. Hlm.52)

Thomas & Johnson (1995) mengatakan bahwa “Sesuatu tidak datang dan berhenti secara bersamaan.”. Ketika karakter memulai aksi yang berbeda secara tiba-tiba, kebanyakan karakter tersebut dibuat berhenti total terlebih dahulu. Namun hal ini membuat bagian tersebut menjadi tidak natural karena pada

dasarnya tidak ada sesuatu yang datang dan berhenti secara bersamaan. Misalnya pada karakter yang menggunakan jubah panjang, pergerakan jubah tersebut tetap bergerak beberapa saat setelah karakternya sudah berhenti total (hlm.58).

#### **2.1.6. *Slow in and slow out.***

Thomas & Johnson (1995) mengatakan bahwa dengan menambahkan *inbetween* dekat dengan *keyframe* pada saat karakter melakukan gerakan yang ekstrim, maka akan didapatkan kesankarakter tersebut lebih hidup dan bergerak lebih natural (hlm.62).

#### **2.1.7. *Arc.***

Thomas & Johnson (1995) mengatakan bahwa kebanyakan makhluk hidup yang memiliki tulang dalam banyak pergerakannya akan cenderung membentuk lengkungan. Dengan adanya lengkungan yang dibentuk dari pergerakan ini, maka karakter makhluk hidup yang dianimasikan ini menjadi terlihat lebih natural dan berbeda dengan benda-benda mekanikal (hlm.63).

#### **2.1.8. *Secondary action.***



Gambar 2.4. *Secondary action.*  
(The Illusion Of Life: Disney Animation. Hlm.63)

Terkadang suatu aksi yang dilakukan oleh karakter dalam suatu scene dapat diperkaya dengan cabang dari aksi yang dilakukan oleh karakter itu sendiri. Namun yang dimaksud secondary action tidak hanya gerakan tubuh, tetapi juga dapat berupa pergerakan-pergerakan pada wajahnya. Dengan adanya prinsip ini, maka karakter yang dianimasikan akan semakin terlihat lebih natural dalam aksinya. (hlm.64)

#### **2.1.9. *Timing.***

Thomas & Johnson (1995) mengatakan bahwa dalam suatu film animasi harus ditentukan kapan waktu yang tepat untuk karakter melakukan suatu gerakan.

#### **2.1.10. *Exaggeration.***

Thomas & Johnson (1995) mengatakan bahwa Walt Disney pernah mengatakan bahwa jika suatu karakter merasakan sedih, buatlah menjadi lebih sedih, jika sedang merasakan ketakutan, buat karakter tersebut lebih terlihat ketakutan (hlm.66).

#### **2.1.11. *Solid drawing.***

Thomas & Johnson (1995) mengatakan bahwa sebelum menganimasikan karakter diharuskan belajar menggambar dengan baik terlebih dahulu. Semakin baik gambarnya, maka akan semakin mudah pengerjaannya (hlm.66).

### 2.1.12. *Appeal*.



Gambar 2.5. *Appeal*

(The Illusion Of Life: Disney Animation. Hlm.68)

Thomas & Johnson (1995) mengatakan bahwa *appeal* sangat penting digunakan untuk pembuatan karakternya sehingga penonton memiliki ketertarikan tersendiri terhadap karakter tersebut seakan-akan memiliki magnet yang menarik perhatian penonton (hlm.68).

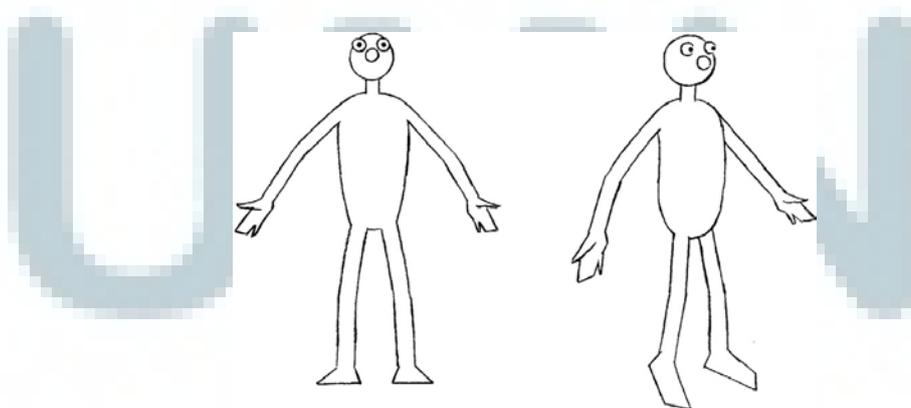
## 2.2. **Bahasa Tubuh**

Bahasa tubuh adalah jenis komunikasi non-verbal. Bahasa tubuh yang digunakan pada saat berkomunikasi bisa saja berlawanan dengan apa yang dikatakan secara verbal. Misalnya pada saat bertemu dengan orang yang tidak disukai, bisa saja seseorang berbicara dengan kata-kata yang baik dan sopan, tetapi hanya berjabat tangan sebentar saja (Purnama, 2014. Hlm 28).

Pada saat seseorang tidak menangkap pesan yang dilakukan secara verbal saat berkomunikasi, maka orang tersebut akan lebih memperhatikan bahasa tubuhnya. Hal tersebut terjadi karena isyarat non-verbal lebih mewakili aspek psikologis dan emosional seseorang. Maka dapat dikatakan bahwa bahasa non-verbal memiliki peranan yang cukup besar dalam berkomunikasi (hlm 27). Pernyataan ini diperkuat dengan ditambahkan pula melalui informasi yang ditulis oleh Pease & Pease (2004. Hlm 9) yang menyebutkan bahwa ada seorang psikolog yang melakukan riset tentang persentase pengaruh perkataan, nada suara, dan bahasa tubuh pada saat berkomunikasi. Data yang didapatkan adalah pengaruh dari perkataan hanyalah 7%, nada suara 38%, dan yang mendapatkan persentasi terbesar adalah gestur yaitu sebesar 55%. Dan diperkuat pula dengan pendapat dari William (2002 hlm 323) yang mengatakan bahwa bahasa tubuh lebih kuat daripada kata-kata.

(Robert,2011) mengelompokkan bahasa tubuh menjadi beberapa macam, antara lain

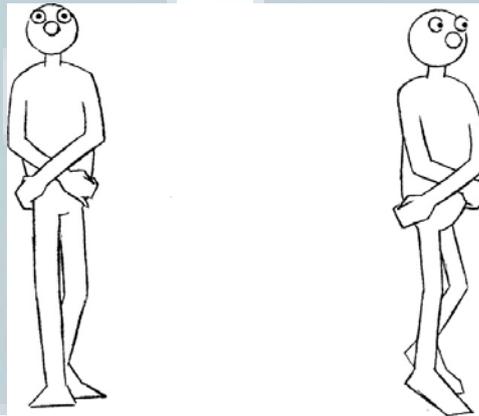
### **2.2.1. *Open Body Posture***



Gambar 2.6. *Open Body Posture*  
(Character Animation Fundamental, 2011, hlm.282)

Pada postur ini, posisi tangan karakter terbuka dan kaki kiri dan kanan saling berjauhan yang artinya karakter tersebut akan menerima suatu pesan yang positif (hlm.282).

### 2.2.2. *Close Body Posture*

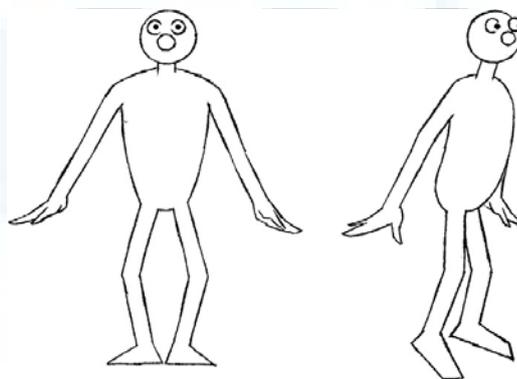


Gambar 2.7. *Close Body Posture*

(Character Animation Fundamental, 2011, hlm.282)

Postur ini posisi tangan karakter agak menyilang dan kepala karakter agak menunduk, dan saat duduk kaki karakter juga menyilang, yang artinya karakter tersebut tidak mau menerima informasi yang diberikan (hlm.282).

### 2.2.3. *Forward Body Posture*

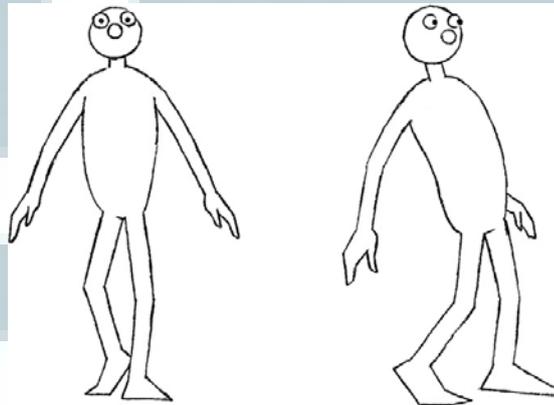


Gambar 2.8. *Forward Body Posture*

(Character Animation Fundamental, 2011, hlm.283)

Pada postur ini, posisi tubuh karakter agak condong ke depan dan posisi tangan menunjuk sesuatu dengan jari atau kepalan tangan yang menunjukkan bahwa karakter tersebut tertarik, dan mau menerima informasi yang akan diberikan (hlm.283).

#### **2.2.4. *Backward Body Posture***



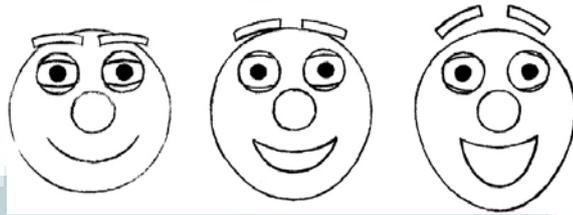
Gambar 2.9. *Backward Body Posture*  
(Character Animation Fundamental, 2011, hlm.283)

Pada postur ini, posisi tubuh karakter agak condong ke belakang dengan tatapan ke langit-langit atau memfokuskan diri pada hal-hal lain. Postur ini menunjukkan bahwa secara tidak langsung karakter menolak informasi yang diberikan (hlm.283).

#### **2.3. *Facial Expression***

Menurut Robert (2011), *facial expression* adalah penggambaran berbagai macam perasaan yang dirasakan oleh karakter tersebut seperti perasaan senang, sedih, marah, tertarik, kaget, takut, dan lain-lain.

### 2.3.1. *Happiness*

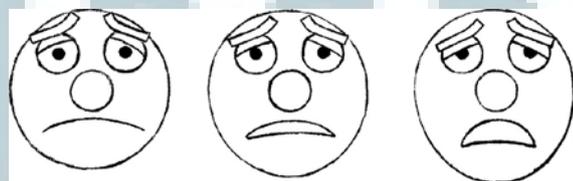


Gambar 2.10. *Happiness*

(Character Animation Fundamental, 2011, hlm.337)

1. Senyuman normal biasanya dilihat dari bentuk alis yang datar, dan kedua ujung mulut terangkat keatas dan membentuk senyuman yang simetris, dan membentuk garis pada kedua ujung mulut (Robert, 2011, hlm.337).
2. Senyuman palsu biasanya terlihat asimetris dan tidak ada pergerakan pada otot-otot mata (hlm.338).
3. Senyuman seram bisa ditunjukkan dengan cara menurunkan alis bagian tengah, dan memainkan pupilnya hingga mendapat kesan seram (hlm.338).
4. Dan untuk mendapatkan senyuman sedih, bisa ditunjukkan dengan cara menurunkan alis bagian luar (hlm.338).

### 2.3.2. *Sadness*



Gambar 2.11. *Sadness*

(Character Animation Fundamental, 2011, hlm.339)

Untuk ekspresi sedih dapat diperlihatkan dengan cara menurunkan alis bagian luarnya, lalu pada bagian kedua ujung mulutnya agak diturunkan, dan bagian bibir bawah ditekan keatas (hlm.339).

### 2.3.3. *Surprise*



Gambar 2.12. *Surprise*

(Character Animation Fundamental, 2011, hlm.342)

Ekspresi ini dapat diperlihatkan dengan cara menaikkan kedua alis keatas hingga pada bagian dahi muncul lipatan-lipatan, mata membesar dan tertuju pada sesuatu yang membuatnya kaget. Pada saat pertama kali terkejut, akan ada pergerakan yang cepat pada kepala dan kedepan mata karakter.

Namun ada juga ekspresi terkejut yang palsu yang ditunjukkan dengan keterlambatan bergerak, gerakan alis yang tidak menentu, dan gerakan mata yang mencari-cari objek apa yang membuatnya harus terkejut (hlm.341).

### 2.3.4. *Fear*

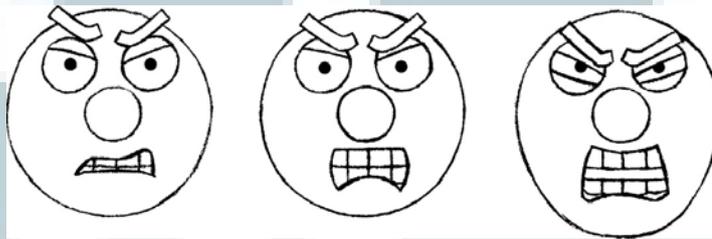


Gambar 2.13. *Fear*

(Character Animation Fundamental, 2011, hlm.342)

Ekspresi ini bisa ditunjukkan dengan cara menaikkan alis bagian dalam dan kelopak mata bagian bawah. Keduanya diperkuat dengan banyak pergerakan pada badan dan kepala dengan pose ketakutan (hlm.342).

### 2.3.5. *Anger*

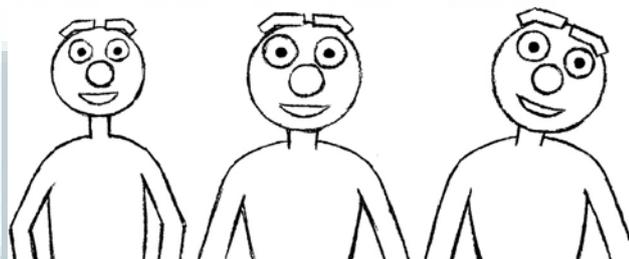


Gambar 2.14. *Anger*

(Character Animation Fundamental, 2011, hlm.343)

Ekspresi ini dapat ditunjukkan dengan mendekatkan bagian dalam alis kiri dan kanan sehingga akan terbentuk lipatan diantara kedua alis tersebut. Lalu dapat didukung juga dengan gigi yang mengigit dan mulut yang sedikit terbuka, dan terkadang kesan marah akan lebih terasa jika ditambahkan getaran pada tubuhnya (hlm.343).

### 2.3.6. *Interest*



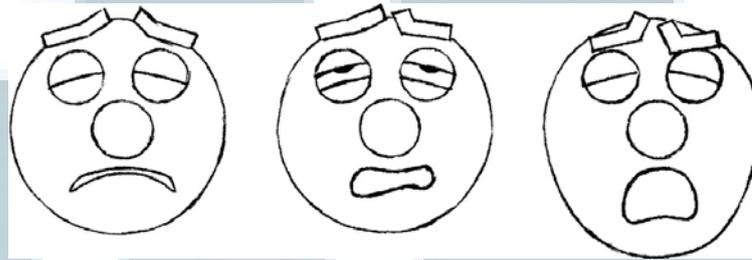
Gambar 2.15. *Interest*

(Character Animation Fundamental, 2011, hlm.346)

Ekspresi ini biasanya dikolaborasikan dengan ekspresi lainnya seperti senang atau terkejut (hlm.345). Ekspresi ini dapat ditunjukkan dengan cara menaikkan kedua

alis hingga membentuk lipatan pada dahi. Kedua alis yang naik itu tidak harus simetris dan bisa saja salah satunya lebih tinggi, dan ditambahkan mulut yang tersenyum (hlm.346).

### **2.3.7. Pain and Distress**



Gambar 2.16. *Pain and Distress*

(Character Animation Fundamental, 2011, hlm.347)

Ekspresi ini bisa digunakan pada saat memperlihatkan karakter yang sedang merasakan ketidak nyamanan sampai kesakitan. Ekspresi ini bisa ditunjukkan dengan cara mendekatkan kedua alis bagian dalam, hingga membentuk lipatan kecil di tengah alis, dan bagian tengah alis tersebut sedikit naik ke atas dan seringkali kedua matanya tertutup (hlm.348).

## **2.4. Tanda-tanda kebohongan**

Menurut Lieberman (1998), untuk mengetahui bahwa seseorang benar-benar melakukan kebohongan bisa dilihat dari beberapa faktor, dan salah satunya bisa dilihat dari bahasa tubuhnya.

### **2.4.1. Kontak Mata.**

Orang yang berbohong akan sedikit, atau tidak melakukan kontak mata. Dan orang yang berbohong akan melakukan apapun untuk menghindari kontak mata.

### **2.4.2. Ekspresi.**

Ekspresi yang dimunculkan lebih terbatas, dan ditambahkan dengan pergerakan tangan dan lengan yang agak kaku. Lengan dan kaki akan lebih ditarik ke arah tubuh sehingga hanya menggunakan tempat yang lebih sedikit.

### **2.4.3. Tangan.**

Tangannya akan menyentuh wajah, tenggorokan dan terutama bagian mulut. Selain itu orang tersebut juga akan menyentuh hidung atau menggaruk bagian belakang telinganya. Jarang sekali orang yang sedang berbohong menyentuh dadanya dengan tangan yang terbuka.

### **2.4.4. Bahu.**

Jika orang tersebut ingin mencoba untuk santai dengan jawabannya, ada kemungkinan ia akan sedikit mengangkat bahunya keatas

## **2.5. Posisi Kepala**

Menurut Pease & Pease (2004) ada tiga posisi kepala yang biasa digunakan antara lain :

### **2.5.1. *Head up.***

Kepala yang diangkat keatas dengan dagu yang menjorok ke depan menunjukkan bahwa orang tersebut menunjukkan kesombongan, keberanian, dan keunggulan (hlm 233).



Gambar 2.17. *Head up.*

(The Definitive Book of Body Language, 2004, hlm.233)

### **2.5.2. *The head tilt.***

Memiringkan kepala kesamping dapat membuat seseorang terlihat lebih kecil dan tidak mengancam, karena dengan posisi tersebut seseorang cenderung lebih terlihat lebih kecil, dan patuh (hlm 233).



Gambar 2.18. *The head tilt.*

(The Definitive Book of Body Language, 2004, hlm.233)

### **2.5.3. *Head down.***

Menurunkan kepala dapat menunjukkan emosi negatif, yang salah satunya berupa kekesalan terhadap suatu hal (hlm 235).



Gambar 2.19. *Head down*.  
(The Definitive Book of Body Language, 2004, hlm.235)

## 2.6. *Acting*

Webster (2005) membagi acting menjadi beberapa poin yaitu :

### 2.6.1. *Characterization*.

*Characterization* atau penokohan tidak langsung dilihat dari bagaimana bentuk fisik dan detail *modelling* dari karakter tersebut, melainkan dimulai dari bagaimana karakter dapat menunjukkan suatu ciri yang hanya dimiliki oleh karakter tersebut. Hal tersebut yang membuat karakter menjadi terlihat lebih hidup dalam pikiran penonton (hlm.109).

Pada saat menganimasikan suatu karakter, karakter tersebut tidak boleh hanya melakukan pergerakan sederhana yang hanya mengikuti skrip, tetapi juga harus menampilkan emosi, *mood* dan wataknya (hlm.111)

### 2.6.2. *Dialogue*.

Dialog dan animasi merupakan dua aspek yang saling mendukung, karena dengan adanya dialog, maka animasi yang ditampilkan akan semakin terlihat nyata dan berkesan. Biasanya untuk mendapatkan gesture dan ekspresi yang cocok dengan

dialog yang digunakan, terkadang dibuat video rekaman pada saat voice artist melakukan rekaman dialog. Pada proses rekam ini, disarankan voice artist melakukannya berdiri karena selain membuat suara yang dikeluarkan menjadi lebih baik, namun juga dapat memperlihatkan secara penuh gesture-gestur yang digunakan pada saat berdialog (hlm.112).

### **2.6.3. *Motivation and Objectives.***

Motivasi dan tujuan merupakan hal yang sangat penting pada saat pembuatan skrip agar setiap pergerakan yang dilakukan oleh karakter memiliki alasan dan tidak terkesan asal gerak. Motivasi dan tujuan itu sendiri harus mudah dimengerti oleh penonton agar penonton memahami sebab dari pergerakan suatu karakter. Sebagai animator, harus memahami tujuan dari karakter, apa yang karakter tersebut coba lakukan, apa motivasi dari karakter tersebut, dan bagaimana kondisi psikologis dari karakter tersebut (hlm.112).

### **2.6.4. *Empathy.***

Untuk membuat suatu animasi yang nyata, maka harus ada koneksi atau hubungan antara karakter dan penontonnya. Satu-satunya cara untuk membuat hubungan antara karakter dan penontonnya adalah melalui empati. Namun sebelumnya animator harus berempati terhadap karakter tersebut terlebih dahulu (hlm.113).

### **2.6.5. *Physical Acting.***

*Physical acting* dalam suatu film animasi tergantung dari banyaknya pergerakan yang halus dan ekspresi yang dikeluarkan, dan seringkali dalam bentuk pantonim. Akting ini tergantung pada bahasa tubuh yang digunakan dan gerakan-gerakan kunci (hlm.113).

### **2.6.6. *Psychological Acting.***

*Psychological acting* ini lebih menunjukkan ekspresi emosional karakter yang dilakukan dengan gerakan-gerakan yang cenderung kurang dinamis. Akting ini lebih bergantung pada timing dan phrasing dibandingkan gerakan yang kompleks (hlm.114).

### **2.6.7. *Temperament and Pace.***

Suatu film animasi ditentukan oleh adanya faktor psikologis, keterbatasan fisik dan kondisi karakter. Perubahan-perubahan emosi yang diperlihatkan oleh karakter tersebut dapat diperkuat dengan perubahan adegan yang dinamis dan phrasingnya. Adegan yang lambat dalam suatu *sequence* untuk menambahkan ketegangan atau menampilkan kelembutan, kesedihan dan kehilangan (hlm.115).

### **2.7. *Zone Distance***

Pease & Pease (2004) membagi jarak zona pribadi (*personal zone distance*) menjadi 4 antara lain :

#### **1. *The intimate zone.***

Zona ini berjarak 15cm-46cm, dan tidak semua orang bisa memasuki zona ini karena hanya orang yang memiliki kedekatan emosional saja yang diizinkan untuk masuk, termasuk keluarga, pasangan, teman dekat dan hewan peliharaan.

#### **2. *The personal zone.***

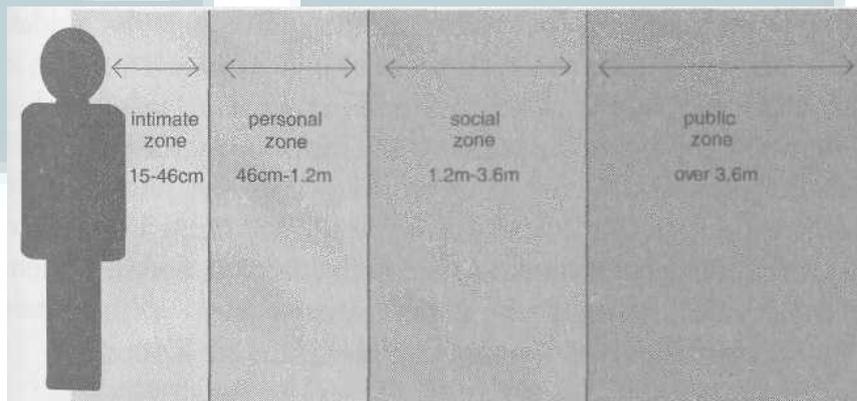
Zona ini berjarak 46cm-1.2m. biasanya seseorang berdiri pada jarak ini ketika berada di suatu pesta, *friendly gathering* dan pesta kantor.

3. *The social zone.*

Zona ini berjarak 1.2m-3.6m. Seseorang berdiri di jarak ini dari orang asing, tukang pos, karyawan baru dan orang-orang yang tidak dikenal dekat.

4. *The public zone.*

Zona ini berjarak lebih dari 3.6 meter. Ketika seseorang berada di sekelompok besar orang, jarak inilah yang paling nyaman untuk seseorang itu berdiri.



Gambar 2.20. *Zone Distance*

*(The Definitive Book of Body Language, 2004, hlm.195)*

UMMN