

## 1. LATAR BELAKANG

Animasi merupakan rangkaian gambar statis yang disatukan sehingga gambar tampak bergerak. Tertulis dari buku *Computer Animation* oleh Rick Parent (2012), animasi diciptakan dari sistem visual manusia yang melihat sebuah benda yang bergerak sehingga menciptakan persepsi *motion* serta ilusi. Sistem visual manusia yang melihat rangkaian gambar yang diletakkan dalam *keyframe per second* akan disimpulkan menjadi satu *moving image*. Perkembangan teknologi animasi sudah berkembang dan dirangkai oleh teknologi komputer baik dalam menciptakan 2 dimensi (2D) maupun 3 dimensi (3D). Beliau juga menyatakan bahwa sejarah dari animasi itu sendiri merupakan hasil gabungan dari mitos, penipuan, *entertainment*, serta ilmu pengetahuan.

Dikutip dari buku Andrew Meyer (2016), animasi berevolusi dari animasi biasa menjadi animasi '*mature*'. Animasi memberikan pergerakan yang mirip bagi karakter manusia dalam menciptakan sebuah kehidupan untuk menciptakan sebuah narasi. Beliau juga menyatakan bahwa animasi dapat dikatakan *mature* apabila sudah dibuat lengkap dengan karakter serta cerita mentahnya. Demi menciptakan animasi yang baik, seorang animator harus mengerti beberapa unsur yang mendukung pergerakan karakter agar terlihat menarik. Prinsip tersebut salah satunya dipaparkan dalam *12 Principles of Animation* dari Walt Disney (1984), yaitu *exaggeration*.

Konsep *exaggeration* tertulis di dalam *12 Principles of Animation* sebagai prinsip ke-10 dari 12 prinsip animasi. Diambil dari buku *The Illusion of Life: Disney Animation* (1984), gerakan *exaggeration* dalam animasi bukan berarti gerakan maya, melainkan gerakan karikatur dari realisme yang lebih dinamis dan terdistorsi daripada realitanya. Konsep *exaggeration* melawan fondasi awal Walt Disney mengenai *believable*, keadaan fiktif yang masih bisa dipercaya orang secara logika, tetapi juga membantu dalam memberikan unsur menarik dalam film animasi. Prinsip ini dikemukakan oleh Walt Disney sendiri ketika beliau memberikan arahan kepada animator-animator yang bekerja di studio Disney.

Gerakan *exaggeration* ini dibuat untuk menciptakan suasana yang lucu dan bersemangat dan hanya diaplikasikan pada *scene* tertentu.

Berdasarkan jurnal mengenai *The 12+2 Character Animating Principles* (2014), pentingnya *exaggeration* dalam animasi dapat dilihat dari penekanan ekspresi dan gerakan karakter agar makna visualnya dapat ditangkap jelas oleh penonton. Frank dan Ollie (2011) menyatakan bahwa *exaggeration* bukanlah gerakan terdistorsi atau gerakan karakter yang terlalu *violent*. *Exaggeration* seringkali tidak diaplikasikan dengan baik ketika membuat animasi karena *over-exaggeration* maupun *low-exaggeration*. Akibatnya, animasi karakter yang seharusnya terlihat dinamis kemudian menjadi terdistorsi atau terlalu membosankan. Oleh karena itu, animator tidak boleh sembarang memberikan *exaggeration* pada tokoh. Skripsi menganalisa secara teori hal-hal yang harus diperhatikan pembaca dan penulis ketika mengaplikasikan *exaggeration* dalam gerakan karakter.

## 2. STUDI LITERATUR

### Animasi 3D

Berdasarkan teori dari buku *3D Animation Essentials* oleh Andy Beane (2012), perkembangan animasi 3D secara bertahap dalam mendapatkan grafik berkualitas tinggi dimulai pada tahun 2000 sampai tahun kedepannya. Kualitas tinggi visual tersebut didapatkan dengan memakai NVIDIA sebagai kartu grafik paling standar. Industri *startup* animasi 3D juga mulai bertambah banyak untuk mengerjakan proyek-proyek komersial atau film pendek. Medium *3D animation* sangat mempengaruhi industri film serta *game*. Industri film kembali menguraikan film lama untuk mendapatkan animasi 3D dan efek berkualitas tinggi dan detail, seperti Pixar dengan film *Toy Story* dan *Monsters Inc.*

Menurut Beane (2012) dalam konteks *3D Animation pipeline*, animasi merupakan tahap setelah proses *rigging* dan sebelum *VFX (Visual Effect)*. Secara teknis, animasi bertugas untuk menggerakkan karakter yang sudah diberi tulang (*rigging*) agar karakter menjadi hidup. Namun dalam prosesnya, animator tidak