

2. STUDI LITERATUR

Animasi

Blazer (2016) menjelaskan bahwasanya animasi adalah sebuah medium atau ladang yang tidak terbatas akan suatu apapun. Dengan animasi, seniman atau *animator* bisa menciptakan sebuah dunia baru, melanggar batasan-batasan seperti gravitasi, mengubah suatu hal faktual menjadi fiksi dalam sesaat, dan membawa penonton ke sebuah tempat yang tak pernah terbayangkan sebelumnya (hlm.2). Furniss (2016) mendeskripsikan animasi sebagai sebuah proses latihan panjang untuk dapat menciptakan sebuah gerak ilusi yang terangkai menjadi sebuah gambar bergerak.

Motion Graphic

Putri (2017) menjelaskan bahwasanya *motion graphic* adalah sebuah desain bermedia visual, yang di dalamnya terdapat penggabungan antara bahasa film dan desain grafis. Secara nyata, *motion graphic* banyak memasukkan elemen-elemen gabungan tersebut, seperti elemen dwimatra, trimatra, musik, video, fotografi, dan ilustrasi. Betancourt (2019) menambahkan, *motion graphic* meski pengertiannya sangat sederhana, namun bukan hanya penggabungannya saja yang dibahas di dalamnya. *Motion graphic* juga terutama berfokus ke semiotika baru, yang membutuhkan waktu untuk mendesain, mengatur, sampai akhirnya bisa menampilkan hasilnya di layar (hlm.2).

Dari segi dan tujuan, meskipun *motion graphic* sering disamakan dengan animasi, namun nyatanya keduanya merupakan hal yang sangat berbeda. Memang *motion graphic* berada di bawah naungan animasi, namun bukan berarti keduanya memiliki aspek dan tujuan yang sama. Tujuan utama dari animasi pada umumnya adalah sebagai bahan hiburan (*entertainment*). Meskipun terkadang ada pesan yang mau dibawakan, namun biasanya pesan tersebut hanya tersampaikan secara implisit saja. Sedangkan *motion graphic* di lain sisi, justru fungsi utamanya adalah sebagai penjelas akan suatu hal. Meskipun bisa saja dijadikan sebagai media yang

menghibur, namun tujuan utama dari *motion graphic* adalah sebagai media informatif (Crook & Beare, 2017).

Gerak

Hooks (seperti dikutip dalam Sultana, Meissner, & Yan, 2013) menjelaskan *acting principles* yang salah satunya membahas mengenai *all action begins with movement*. Dalam animasi, pergerakan sekecil apapun itu sangat membantu menunjukkan sikap dan sifat karakter. Sekecil pergerakan mata yang melalak akan membantu dalam karakter melanjutkan gerakan berikutnya. Bagi Hooks, tindakan tanpa gerakan adalah hal yang mustahil. Purwaningsih (2020) menjelaskan bahwa dalam sebuah film animasi, tokoh yang ada di dalamnya adalah aktor, oleh karenanya, gerakan dalam animasi merupakan hal yang sangat krusial. Sebab gerakan di dalam animasi harus bisa dipercaya (*believable*).

Parallax

Crook dan Beare (2017) menjelaskan bahwa *parallax* adalah gerak semu yang diberikan pada gambar berbidang datar (2D), sehingga tampak seperti memiliki kedalaman (*depth of field*) layaknya bidang 3D.

Wiggle

Azro, Joni, Supani, dan Ariyani (2020) mendeskripsikan *wiggle* sebagai efek yang memberikan kesan secara visual bahwa sebuah aset atau benda dalam sebuah tampilan tertampil bergetar.

Easy Ease

Dockery dan Chavez (2019) menjelaskan dalam Adobe After Effects, pergerakan sebuah animasi dapat dibuat lebih natural atau alami, lebih baik, dan realistis dengan bantuan pengaplikasian *easy ease*.

Aset

Blazer (2016) menjelaskan aset, khususnya dalam hal animasi, adalah semua bagian komponen yang nantinya akan dianimasikan. Aset dalam animasi bisa

banyak bentuknya, seperti logo, *character design*, *property*, *background*, tulisan, dan lain sebagainya. Aset animasi sendiri biasanya akan lebih matang dibuat apabila sudah ada *storyboard* yang berfungsi sebagai pegangan dalam pembuatan aset-aset tersebut (hlm.13).

Sutan Sjahrir

Anwar (2011) mengungkapkan bahwa Sutan Sjahrir adalah seorang mantan Perdana Menteri Indonesia pada era Bung Karno, tepatnya pada tahun 1945-1947. Ia, sempat menjabat sebagai Ketua Umum Partai Sosialis Indonesia sejak tahun 1948 hingga 1960. Sutan Sjahrir lahir di Sumatera Barat, tepatnya di Padang Panjang, Ranah Minangkabau pada 5 Maret 1909. Di masa mudanya, Sjahrir sempat menjabat sebagai seorang sekretaris di Perhimpunan Indonesia pada Februari 1930, di usianya yang masih 21 tahun.

Masih disadur dari Anwar (2011) melanjutkan bahwa Sutan Sjahrir, pada tanggal 26 Juni 1946, di saat kedudukannya masih sebagai seorang Perdana Menteri, sempat diculik oleh kelompok Persatoean Perdjoeangan. Penangkapan ini terjadi karena bagi kelompok tersebut, Sutan Sjahrir lemah terhadap Belanda. Namun tak lama, Soekarno berhasil mengambil alih kekuasaan pemerintah. Ia pun turut menghapuskan pemerintahan parlementer untuk sementara waktu. Buntut dari hal ini adalah dibebaskannya Sutan Sjahrir pada 30 Juni, dan langsung diterbangkan kembali ke Jakarta dengan pesawat tentara Sekutu.