

## 2. STUDI LITERATUR

### **Animasi**

Paul Wells (1998, hlm. 21) menjelaskan animasi dapat ‘memberikan kehidupan’ dengan menciptakan ilusi gambar bergerak melalui media fotografi, *model*, gambar, dan lainnya. Animasi memberikan kehidupan pada karakternya dan membuat gerakan realistik, sehingga membuat penonton percaya bahwa animasi tersebut dapat berpikir dan memiliki perasaan (Blair, 1994). Animasi dapat mengatur kembali realita, tidak terlalu bergantung pada hukum fisika dan dapat mengatur ruang dan waktu. Karakter dapat merubah bentuknya menjadi *squash* atau *stretch*, dan beberapa frame kemudian kembali normal. Penggunaan *exaggerating* tersebut merupakan keunggulan animasi yang tidak dapat dilakukan pada *live-action* (Wright, 2005, hlm. 1).

### **3D Animation**

Semakin berkembangnya teknologi membuat kepopuleran animasi 3D meningkat. Menurut Ami Chopine (seperti dikutip pada *3D Art Essentials*, 2011) banyaknya produksi animasi 3D juga dikarenakan faktor waktu produksi dan biaya (hlm. 7). Penggunaan teknologi pada 3D membuat proses produksi lebih cepat dan efisien, serta membuat biaya produksi lebih murah dibanding penggunaan metode tradisional, terutama pada produksi film (hlm. 9).

Andy Beane (seperti dikutip pada *3D Animation Essentials*, 2012) mengatakan bahwa animasi 3D mengambil konsep dari banyak jenis animasi lainnya (hlm. 83). Konsep penting pada animasi 3D dibagi menjadi beberapa *jobdesk* seperti *modeling*, *rigging*, *animation*, *visual effects*, *lighting*, dan *rendering*. *Animator* 3D berperan penting pada proses animasi dalam membuat pergerakan karakter atau objek. Menurut Ryan Fitzgerald (2018) *animator* bertugas untuk mengatur *timing* gerakan dengan memperhatikan bobot karakter atau objek sehingga pergerakannya terasa lebih nyata. Tujuan utama pembuatan 3D adalah untuk menganimasikan hal yang tidak ada di dunia nyata, tetapi pergerakannya tetap berdasarkan hukum fisika (Chopine, 2011).

## *The 12 Principles of Animation*

Ami Chopine (2011, hlm. 103) menjelaskan bahwa tujuan dari animasi adalah untuk menyampaikan cerita, oleh karena itu seorang *animator* perlu membuat animasi yang terasa nyata. *Animator* dalam Studio Walt Disney ingin mewujudkan hal tersebut, membuat Frank Thomas dan Ollie Johnston meneliti dan mengembangkan pedoman animasi, yaitu *The 12 Principles of Animation*. Hal tersebut ditulis pada buku *The Illusion of Life: Disney Animation* yang diterbitkan pada tahun 1995. Prinsip Animasi tersebut sekarang digunakan sebagai standar bagi industri animasi. Berikut adalah penjelasan mengenai 12 Prinsip Animasi:

1. Pergerakan objek pada *squash and stretch* berfungsi untuk menggambarkan berat dan fleksibilitas objek (Beane, 2012, hlm. 94). Semakin besar *squash and stretch*, maka objek akan terlihat lebih lembut dan fleksibel.
2. *Anticipation* adalah ketika karakter melakukan gerakan awal untuk memberikan petunjuk pada aksi selanjutnya.
3. *Staging* adalah cara mengatur penempatan gerakan animasi pada *shot* agar penonton mengerti apa yang terjadi dalam scene. Beberapa elemen yang dapat digunakan untuk mengatur *staging* adalah *acting*, *timing*, *angle* dan posisi kamera, serta *setting* tempat.
4. Prinsip selanjutnya adalah *Straight Ahead and Pose to Pose*, dimana teknik ini sering digunakan pada animasi tradisional. *Straight Ahead* dilakukan dengan langsung menggambar *keyframe* tanpa membuat *keypose* terlebih dahulu. Sementara pada *Pose to Pose* membuat *keypose* terlebih dahulu, lalu membuat *inbetween*.
5. *Follow Through and Overlapping Action* sering dihubungkan dengan teknik 'drag', dimana ketika karakter mulai bergerak objek lain akan mengejar pergerakannya (menciptakan *delay*). *Follow through* adalah ketika bagian dari karakter tetap bergerak setelah karakter tersebut diam, sementara *overlapping action* adalah perbedaan tingkat kecepatan antara tubuh utama karakter dengan bagian lainnya.

6. *Slow-in and Slow-out* (dikenal juga sebagai *ease-in* dan *ease out*) mengatur percepatan atau perlambatan gerakan ketika mulai bergerak atau mulai berhenti bergerak (Beane, 2012, hlm. 101).
7. Pergerakan makhluk hidup biasanya membentuk garis lengkung (*circular path*) disebut sebagai *Arcs*. *Arcs* diperlukan agar gerakan animasi dapat terlihat lebih alami.
8. *Secondary action* adalah gestur tubuh yang mendukung gerakan utama untuk menambah dimensi pada karakter (Alan Becker, 2017).
9. *Timing* menentukan seberapa lama waktu yang dibutuhkan untuk karakter bergerak dalam scene.
10. *Exaggeration* adalah melebih-lebihkan sesuatu yang realistis. Jika seorang karakter sedih maka buat ekspresinya menjadi lebih sedih, jika karakter senang maka buat lebih senang, dan lain sebagainya.
11. *Solid drawing* adalah menjaga bentuk (*form*) karakter sesuai dengan 3 dimensi, yaitu volume, *weight*, dan *balance*.
12. *Appeal* adalah bagaimana membuat desain karakter agar memiliki pesona dan daya tarik yang kuat.

### ***Lipsync***

*Lipsync* merupakan proses sinkronisasi suara pada karakter, membuat karakter tersebut terlihat hidup (Tetali & Gunjal, 2015). Secara general, hampir seluruh suku kata yang diucapkan diawali dengan huruf vokal, kemudian dilanjutkan dengan huruf konsonan (Roberts, 2004, hlm. 225). Meskipun begitu, menurut Richard Williams (seperti dikutip pada *The Animator's Survival Kit*, 1999, hlm. 304) tidak bisa menstandarisasi bentuk mulut untuk setiap penggunaan huruf vokal dan konsonan. Tiap karakter memiliki bentuk mulut yang berbeda-beda walaupun mengucapkan kalimat yang sama, maka dari itu tidak mungkin untuk menyamakan bentuk mulut pada tiap karakter. Pada teknik produksinya, ketika karakter mengucapkan suatu huruf jangan menaruh *keyframe* tepat pada *beat* suaranya terdengar karena *timing* gerakan mulut akan terlambat mengikuti audionya.

Meletakkan *keyframe* bentuk mulut pada beberapa frame sebelum *beat* terdengar akan memberikan ilusi yang lebih baik (Frank & Johnston, 1995).

### ***Expression***

Hidup penuh dengan emosi, manusia merasakan emosi setiap hari dalam hidupnya. Sudah menjadi tugas *animator* untuk memberikan ekspresi pada karakter untuk menunjukkan perasaan karakter tersebut (Pardew, 2008, hlm. 1). Dalam animasi emosi perlu untuk diperlihatkan secara jelas. Salah satu teknik yang sering digunakan adalah dengan memberikan *exaggeration* pada ekspresi untuk membantu menyampaikan perasaan karakter ke penonton (hlm. 47). Untuk mewujudkan hal tersebut perlu beberapa faktor seperti *body languages*, audio, *camera angle*, dan lainnya, tetapi hal yang paling penting diperhatikan adalah ekspresi wajah. Wajah manusia sangat ekspresif, sehingga sebagian besar emosi dapat terlihat pada ekspresi wajah (hlm. 65).

Menyampaikan emosi karakter tidak hanya menunjukkan ekspresi saja, tetapi perlu diperhatikan dari banyak aspek, contohnya seperti animasi dan audio (hlm. 191). Audio memiliki peran yang sangat penting untuk menggambarkan sifat, emosi, dan situasi yang dialami karakter dari dialog dan intonasi audio. *Animator* perlu untuk menyeimbangkan seluruh aspek tersebut untuk menghasilkan animasi yang dapat dirasakan dan dimengerti oleh penonton (hlm. 194).

