

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Animasi

Menurut Prakosa (2010) animasi merupakan simulasi pergerakan yang dibuat dengan menampilkan gambar per-*frame*-nya secara berurutan. Dengan demikian, animasi digunakan untuk dapat memberikan efek hidup dengan adanya pergerakan yang seolah dilakukan maupun dialami oleh objek yang dianimasikan. Baik animasi 2D maupun 3D memiliki prinsip yang sama yaitu menghidupkan suatu objek maupun gambar sesuai dengan alur cerita sehingga dapat menyampaikan pesan kepada para penontonnya.

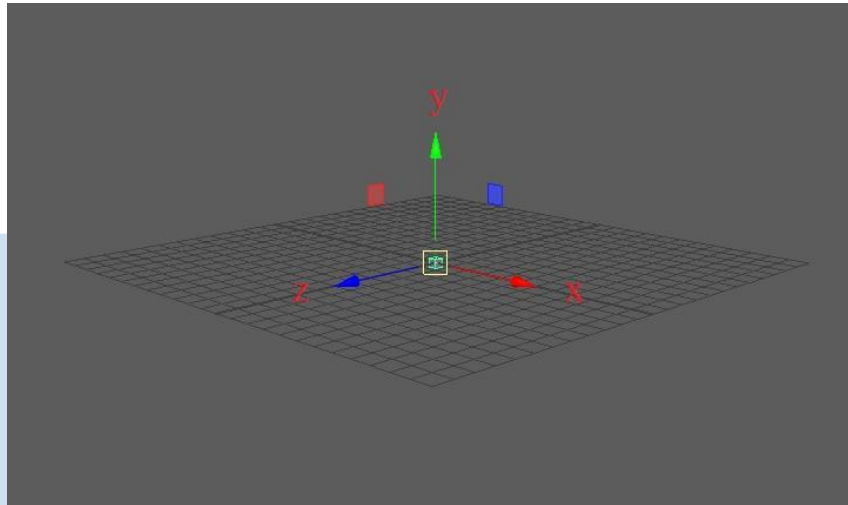
Dengan menggunakan animasi, para seniman dapat menghasilkan karya dari kartun yang paling aneh hingga yang paling abstrak sekalipun (Wells, 2006). Inilah sebabnya mengapa animasi tetap menjadi bentuk seni eksperimental yang paling konsisten meskipun telah memasuki popularitas massal budaya visual arus utama.

#### 2.2. Animasi 3D

Industri perfilman merupakan salah satu industri terbesar yang memanfaatkan animasi 3D sebagai mediana. Menurut Beane (2012) animasi sebagai salah satu media hiburan, animasi 3D biasa dapat dinikmati melalui film, televisi, *video games* dan periklanan. Beane juga

menjelaskan bahwa dalam film animasi 3D penuh, semua elemen visual di layar dibuat dalam perangkat lunak animasi 3D dan di-render. Ristiani (2015) menjelaskan bahwa animasi yang dibuat dengan menggunakan komputer terbagi menjadi 2 jenis, yaitu: *Computer Assisted Animation* dan *Computer Generated Animation*. *Computer Generated Animation* adalah animasi yang dalam proses pembuatannya sepenuhnya menggunakan komputer (hlm. 21). Kebanyakan dari animasi 3D termasuk kedalam *Computer Generated Animation* karena pembuatannya menggunakan perangkat lunak yang ada di dalam komputer.

Menurut Sukirman (2017, hlm. 68), animasi 3D bergerak dalam ruang koordinat x, y, dan z sehingga dapat menimbulkan kesan lebih nyata terhadap objek 3D yang akan dianimasikan. Selain itu, dalam pembuatan animasi 3D tidak memerlukan proses menggambar manual gerakan secara *frame by frame*. Dalam pembuatan animasi 3D memungkinkan para *animator* memainkan tata letak kamera dalam *shot* tersebut sehingga menciptakan kesan nyata dan membuat penontonnya merasa seakan berada di dalam ruang dan tempat yang sama dengan objek animasi tersebut.



Gambar 2.1. Koordinat dalam Animasi 3D

(sumber: Autodesk maya, 2022)

Beberapa contohnya antara lain adalah *Toy Story*, *Monsters vs. Aliens*, dan *Shrek*.

### 2.3. 12 Prinsip dasar animasi

Thomas & Johnston (1981) memaparkan bahwa terdapat 12 prinsip dasar dalam pembuatan animasi. 12 prinsip dasar tersebut meliputi sebagai berikut.

#### 1. *Squash and Stretch*

*Squash and Stretch* bisa dikatakan sebagai salah satu prinsip yang paling penting. Menurut Thomas & Johnston, prinsip ini mampu menekankan gerakan dalam suatu objek ataupun bentuk. Bentuk yang diregangkan maupun sebaliknya akan tetap memiliki bentuk dasar yang sama.

## 2. *Anticipation*

*Anticipation* menurut Thomas & Johnston dapat dikatakan sebagai bentuk persiapan yang menjadi awalan sebuah pergerakan, atau biasa disebut sebagai ancang-ancang. Untuk dapat melakukan gerakan utama, karakter biasanya melakukan gerakan kecil untuk dapat mendukung terjadinya gerakan utama tersebut.

Menurut Williams (2009) terdapat 3 hal utama yang perlu diperhatikan dalam pembuatan animasi yang baik, yaitu *anticipation*, *action*, dan *reaction*. Ketiga hal ini dapat mengkomunikasikan kepada penonton mengenai apa yang akan terjadi dalam shot tersebut dan membuat penonton mengikuti aksi yang sedang terjadi dalam *screen*.

## 3. *Staging*

*Staging* dalam animasi meliputi bagaimana lingkungan didesain agar mendukung suasana yang ingin dicapai dan disampaikan kepada penonton melalui scene tersebut. Penempatan kamera pun menjadi salah satu aspek yang sangat penting dalam memenuhi prinsip ini. Posisi kamera dapat memperlihatkan peran maupun sifat dari karakter tersebut dan posisinya terhadap karakter lainnya. Menurut Thomas & Johnston, peran *staging* dalam sebuah aksi adalah agar aksi tersebut dapat dimengerti, mampu dikenali sifatnya dan mampu mengekspresikan *mood* kepada audiensnya.

#### 4. *Straight Ahead Action and Pose to Pose*

Thomas & Johnston menjelaskan bahwa metode animasi *straight ahead* dilakukan dengan mengerjakan satu gambar secara satu-persatu dan berurutan dari awal hingga akhir. Sedangkan *pose to pose* menurut Thomas dilakukan dengan mengerjakan beberapa gambar kemudian menghubungkannya satu sama lain (hlm. 59).

#### 5. *Follow through and Overlapping action*

Menurut Thomas & Johnston, sebuah aksi tidak akan berhenti seutuhnya secara tiba-tiba, ini akan membuat gerakan terlihat kaku. Oleh karena itu terdapat prinsip *Follow through* dan *overlapping action* yaitu bagian tubuh yang tetap bergerak meskipun karakter tersebut sudah berhenti bergerak. Biasanya merupakan aspek kecil dari karakter yang terpengaruh oleh gaya yang sebelumnya ada, contohnya adalah gerakan pada rambut karakter.

#### 6. *Slow in Slow out*

Penambahan *frame* diantara gerakan ekstrim guna memberikan hasil yang lebih hidup disebut juga sebagai prinsip *slow in slow out* (Thomas & Johnston, 1981). Gerakan melambat maupun percepatan dari sebuah animasi. Prinsip ini tentunya akan membuat animasi terlihat lebih nyata dengan adanya gerakan yang realistis. *Slow in* adalah ketika sebuah gerakan diawali dengan lambat dan kemudian

berangsur-angsur menjadi semakin cepat. Sementara *slow out* adalah ketika gerakan yang semula cepat mengalami penurunan kecepatan menjadi lebih lambat dari sebelumnya.

#### 7. *Arcs*

Menurut Thomas & Johnston, beberapa organisme hidup tidak memiliki kapasitas mekanikal untuk menggerakkan sendi mereka secara presisi ke arah luar, naik dan turun. Thomas & Johnston memaparkan bahwa terdapat sebuah penemuan yang mengubah tipe gerakan dan desain karakter yang dibuat oleh para animator, dimana seperti gerakan tangan yang ternyata membentuk pola melingkar dalam setiap pergerakan sendinya.

#### 8. *Secondary actions*

*Secondary actions* merupakan gerakan-gerakan tambahan yang tidak ditujukan sebagai fokus utama penonton. Menurut Thomas & Johnston, gerakan ini berfungsi untuk memperkuat gerakan utama agar terlihat lebih realistis. Biasanya *secondary actions* ada bersamaan dengan gerakan utama namun pada bagian lain objek dan skalanya tidak besar sehingga tidak menutupi fokus gerakan utama yang ingin ditunjukkan.

#### 9. *Timing*

Thomas & Johnston menjelaskan bahwa jumlah frame yang digunakan akan berpengaruh pada jumlah durasi gerakan dalam shot tersebut. Semakin sedikit jumlah frame nya maka durasi gerakan akan semakin cepat.

#### 10. *Exaggeration*

*Exaggeration* adalah prinsip mendramatisir suatu adegan dalam animasi. Menurut Thomas & Johnston, dahulu sempat ada kendala dimana Walt mengkritik bahwa animasi yang dibuat oleh para animator tidak terlihat realistis. Kemudian ditemukan bahwa hal tersebut dikarenakan gerakan animasi tersebut tidak didramatisasi secara cukup. Oleh karena itu *exaggeration* diperlukan untuk mendukung realisme dalam sebuah gerakan animasi.

#### 11. *Solid Drawing*

Gambar merupakan dasar yang sangat penting untuk dapat melakukan proses animasi. Menurut Thomas & Johnston, penggambaran masing-masing bagian tubuh karakter harus membuatnya terlihat natural dan hidup.

#### 12. *Appeal*

Thomas & Johnston memaparkan bahwa prinsip ini adalah tentang bagaimana sebuah animasi dapat memikat perhatian penontonnya, memiliki desain yang indah, kesederhanaan dan mampu

menyampaikan pesan yang ingin diutarakan oleh pembuat film atau animator.

#### **2.4. Myers-Briggs Type Indicator (MBTI)**

MBTI adalah sebuah metode untuk dapat menggambarkan perbedaan dalam perilaku manusia yang sehat ataupun dalam kondisi normal secara mendasar (Boyle, 1995). Metode ini dibuat berdasarkan teori psikologi Carl Jung yang menyatakan bahwa terdapat empat fungsi psikologis manusia yang berhubungan dengan dunia sekitarnya antara lain adalah sensasi, intuisi, perasaan dan pemikiran (Myers, 1985). Jung juga berpendapat bahwa karakteristik pada perilaku manusia dapat dibedakan menjadi beberapa preferensi, yaitu: arah pemusatan pikiran secara ekstrovert atau introvert; cara memperoleh informasi melalui merasa atau intuisi; membuat keputusan dengan berpikir atau perasaan; orientasi terhadap dunia luar dengan cara menilai atau memahami. Seseorang dengan tipe pemusatan pikiran introvert cenderung memiliki energi pendorong dari dalam dirinya sendiri dan cenderung menyimpan emosi.

U M N

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A