

## 1. LATAR BELAKANG

Animasi berasal dari bahasa Latin, “animare” yang memiliki arti untuk menghidupkan atau memberikan nafas (Jean, 2005). Animasi berarti bernafas, bernyawa, dan memberikan kehidupan kepada tokoh. Kehidupan atau aksi yang diberikan mengacu kepada rangkaian gambar statis yang dimainkan sehingga tercipta ilusi bahwa gambar tersebut bergerak (Fernandes, 2002). Ilusi gambar bergerak inilah yang dinamakan sebagai animasi.

Sebelum adanya tokoh dianimasikan, persiapan untuk menggerakkan tokoh dalam animasi 2D dipersiapkan dengan berbagai macam teknik seperti *frame by frame*, *shape tweening*, *motion guide*, dan sebagainya. Seiring dengan berjalannya waktu, muncul teknik baru seperti *puppet pin* dan *duik bassel* (Eriya, 2017), Penggunaan *puppet pin* digunakan untuk membantu menganimasikan gambar statis dengan mengatur pin-pin sesuai yang diinginkan. Teknik *puppet pin* ini, memberikan kebebasan dalam menentukan letak *pin* untuk menggerakkan tokoh saat dianimasikan dan gerakan pada karakter tidak perlu digambar satu persatu. Setelah teknik tersebut telah selesai dikerjakan, perancangan gerakan animasi bisa dimulai. Dalam mendapatkan perancangan animasi yang baik, diperlukan proses pembelajaran yang cukup lama. Selain itu, penganimasi tokoh berperan penting untuk memberikan kesan mengenai pesan yang disampaikan. Sebagai *animator* diperlukan kesadaran mengenai pentingnya dasar-dasar seperti prinsip animasi yang terkadang dianggap sepele atau kurang penting bagi kebanyakan *animator*. Dalam menganimasikan, penulis menggunakan 12 prinsip animasi sebagai acuan agar pesan yang ada dapat tersampaikan. Penganimasian sederhana ini dilakukan dalam perangkat lunak bernama Adobe After Effect.

Berdasarkan penjelasan mengenai animasi yang telah disampaikan di atas, rumusan masalah yang akan dijadikan pembahasan adalah “Bagaimana perancangan gerakan animasi dalam *preview* animasi pendek “Wani Dadi Geni”? Dengan adanya pembahasan tersebut, perlu diketahui bahwa hasil dari pekerjaan penulis adalah animasi dengan batasan-batasan yang akan dibahas, yaitu; pembuatan animasi pada tokoh babi yang berlari, pemain pianika, dan Nakulo yang

memukul gong. Alasan pemilihan perancangan gerakan animasi tiga tokoh dikarenakan perancangan animasi menggunakan teknik yang berbeda yaitu dengan penggunaan *duik bassel*, *puppet pin*, dan penggunaan *parent & link* pada After Effect. Perancangan animasi tidak termasuk ekspresi muka, melainkan fokus pada kebutuhan gerakan pada animasi. Adapun tujuan penulisan adalah untuk menggambarkan bagaimana perancangan gerakan animasi sederhana yang menerapkan prinsip-prinsip animasi.

## 2. STUDI LITERATUR

### 2.1. Animasi

Animasi sudah ada sejak lama dan memiliki sejarah yang panjang. Animasi yang dikenal dengan judul "*Gertie the Dinosaur*" merupakan animasi pertama dengan tokoh yang memiliki sebuah cerita dibuat oleh Winsor McCay. Pembuatan animasi berkembang menjadi sebuah tim yang memiliki spesialisasi dibagian tertentu, dikarenakan pembuatan animasi jika dikerjakan oleh satu orang memakan waktu dan melelahkan. Walaupun tim memiliki spesialisasi dibagian masing-masing, tetapi tidak ada yang memiliki spesialisasi dibagian penulis naskah atau cerita, namun dikerjakan oleh keseluruhan tim secara kolektif. Di tahun 1960, perekrutan penulis naskah pertama kali dimulai, karena tidak semua orang yang bisa menggambar dapat menulis cerita atau naskah. (Christy Marx, 2006).

### 2.2. Animasi 2D

Animasi 2D yang digambar secara manual terdiri dari sekumpulan gambar yang disusun dengan berurutan setelah digambar satu per satu. Sekumpulan gambar ini dimainkan dengan beberapa cara dan tercipta sebuah ilusi gerakan. Ada beberapa cara untuk membuat ilusi gerakan tersebut, seperti penggunaan buku flip, direkam satu per satu lalu dimainkan dengan *video player*, direkam dengan kamera yang tersambung ke komputer dan dimainkan dengan program animasi di komputer yang sama, atau discan ke computer. (Steve Roberts, 2011).