

2. STUDI LITERATUR

2.1 *Acting in Animation*

Dalam menganimasikan karakter, tokoh-tokoh tak hanya sekedar bergerak saja, tetapi juga harus menunjukkan emosi dan memberikan cerita. Seperti di kehidupan sehari-hari, seseorang dapat mengetahui sikap seseorang hanya dengan melihat bahasa tubuhnya, bahkan sebelum mereka mengeluarkan kata. Hayes dan Webster (2013) menyatakan bahwa, karena manusia terbiasa melihat bahasa tubuh, mereka akan merasa tak nyaman jika tidak melihatnya sama sekali di sebuah karakter fiksional. Maka dari itu, pengimplementasian akting dan bahasa tubuh di sebuah tokoh animasi ialah hal yang sangat penting untuk menghidupkan karakter.

Sebelum memulai menggambar, animator perlu mengenal karakternya, seperti situasi apa yang ia alami, apa yang ia inginkan, dan alasan mengapa ia menginginkannya (Williams, 2001). Stanislavski (seperti dikutip di dalam Hayes dan Webster, 2013, hlm. 29-34) menguraikan metode-metode yang dapat dilakukan seorang aktor untuk menghasilkan pertunjukan yang baik, yaitu melalui observasi dari kehidupan nyata (*study*), menghayati perasaan karakter dengan mengingat sebuah memori yang terjadi ke diri sendiri (*emotional memory*), menganalisis naskahnya dan menumbuhkan rasa empati jika hal tersebut terjadi ke diri sendiri, mengerti motivasi, objektif, hambatan, metode untuk menghindari hambatan, dan aksi karakter.

Strasberg (seperti dikutip di dalam Hayes dan Webster, 2013, hlm. 35-36) juga mencetuskan metode lain yaitu *method acting*. *Emotional memory* mendorong seorang aktor untuk mengingat peristiwa lampau yang terjadi ke dirinya yang mirip seperti apa yang dihadapi oleh karakter yang ia mainkan, atau dengan kata lain menumbuhkan empati melalui sebuah memori; sedangkan Strasberg menciptakan *method acting* sebagai metode yang menggunakan aksi fisik untuk menghasilkan emosi tertentu, bukan rasa empati.

Bird (seperti dikutip di dalam Hayes dan Webster, 2013, hlm. 107) menyatakan bahwa animasi akting yang baik bisa dilihat jika sebuah karakter

dapat dikenal dari gerakannya saja, sama halnya seperti bagaimana karakter tersebut dapat dikenal dari desainnya. Hayes dan Webster kemudian merincikan bahwa akting juga dapat dimisintepretasi jika kurang mengetahui konteksnya (hlm. 108-109).

2.2 12 Prinsip Animasi

Thomas dan Johnston (1981) memaparkan 12 prinsip animasi yang bertujuan untuk membuat pergerakan yang lembut dan mengikuti aturan fisika, namun tetap terkesan kartunis dan abstrak. Dari 12 prinsip animasi, analisa akan fokus hanya ke 3 prinsip saja, yaitu *squash and stretch*, *staging*, dan *exaggeration*. Mereka mendeskripsikan *squash and stretch* sebagai pergerakan menggepeng dan meregang, seperti pergerakan bola yang sedang memantul.

Staging atau pemanggungan dijelaskan oleh Thomas dan Johnston sebagai bagaimana sebuah ide dipresentasikan; seperti aksi apa yang dilakukan, komposisi *shot* seperti apa yang efektif membawakan ide tersebut, dan seterusnya. Sedangkan mereka mengartikan *exaggeration* sebagai melebih-lebihkan suatu emosi atau gerakan; misalnya jika sebuah karakter sedang marah, maka dramatisasikan kemarahannya dengan membuatnya membanting meja.

2.3 3 Dimensional Character

Karakter ialah seseorang yang berada di sebuah narasi yang bertugas menggerakkan cerita. Dalam membuat karakter yang terlihat alami, terdapat 3 aspek dimensi yang membantu membentuk karakter, yaitu fisiologi, psikologi, dan sosiologi (Mulyawan, 2015). Mulyawan menjelaskan bahwa fisiologi meliputi hal-hal fisik yang dapat terlihat di karakter, seperti jenis kelamin dan umur; psikologi mencakup apa yang terjadi di dalam karakternya, seperti tingkah laku, ambisi, perasaan, dan ketakutan; serta sosiologi membahas tentang lingkungan di sekitar karakter yang mempengaruhinya.

Seorang seniman dapat mengambil inspirasi dari diri sendiri, orang yang dikenal, ataupun orang yang tak dikenal agar dapat membuat karakter fiksional yang dapat dipercayai keberadaannya (Kress, 2005). Kress kemudian mengatakan

bahwa kesan pertama dari penonton ketika melihat seorang karakter ialah penting, salah satunya ialah dalam aspek desain karakternya. Penampilan karakter dapat dipengaruhi oleh kondisi ekonomi karakter, perannya dalam cerita, dan perilakunya. Dari latar belakang tersebut, desain dapat mengambil inspirasi dari stereotipe-stereotipie yang ada; namun Kress mengingatkan bahwa jika terlalu banyak mengeksploitasi stereotipe, maka dapat menimbulkan kontroversi juga (hlm. 23). Kress menjelaskan lebih baiknya untuk menerapkan detail penampilan yang karakter tersebut bisa kontrol, bukan fisiknya.

2.4 Animasi

Animasi ialah sebuah metode yang membuat hal statis menjadi bergerak. Saat sekarang, animasi dibagi menjadi 3 jenis, yaitu *stop-motion*, animasi 2D, dan animasi 3D. Kemudian animasi 2D sendiri terdiri dari *motion graphic*, *2D rigging*, dan *frame-by-frame*. Penelitian ini hanya akan membahas animasi 2D berjenis *frame-by-frame*. Animasi *frame-by-frame* atau juga disebut sebagai *cel animation* ialah teknik yang paling banyak memberikan kebebasan artistik untuk para animator karena melibatkan penggambaran tangan (Selby, 2013, hlm. 132).

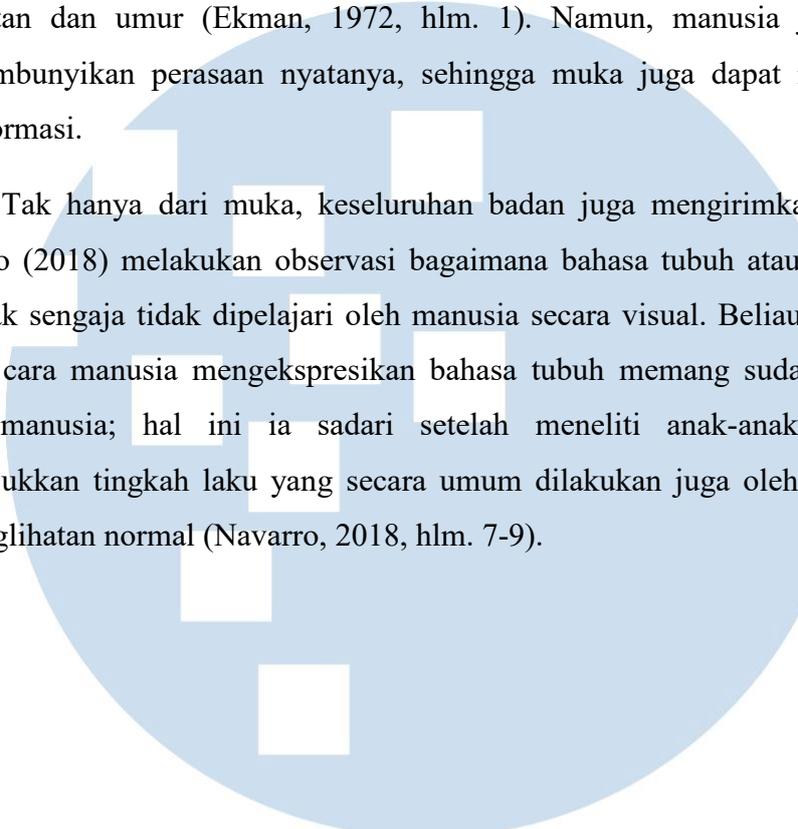
Gambar-gambar yang dihasilkan oleh animator kemudian dijejerkan secara sekuensial agar membentuk ilusi bergerak. Pada mulanya, animasi *frame-by-frame* menggunakan kertas, *cel*, dan meja *light box*. Tetapi dengan perkembangan zaman, hal-hal tersebut berpindah ke *digital* menggunakan sebuah *drawing tablet* dan *software* animasi. Pergantian ini berarti *cel* animasi akan tetap awet dan tidak “mengumpulkan debu” dan juga mempercepat proses agar memungkinkan tingkat kualitas yang lebih tinggi untuk animasi *frame-by-frame* (Rall, 2018, hlm. 218).

2.5 Facial Expressions dan Body Language

Ekman (1972) menyatakan bahwa muka “berwibawa” karena merupakan bagian yang selalu terlihat; bahkan mampu memberikan informasi walaupun diam. Beliau menjelaskan muka ialah pusat untuk segala input sensorik, tempat masuknya keperluan hidup seperti makan, minum, dan udara, serta juga tempat untuk berbicara. Muka dapat mengirimkan berbagai pesan, dari suasana hati,

kepribadian dan sifat seseorang, hingga hal-hal perubahan progresif seperti kesehatan dan umur (Ekman, 1972, hlm. 1). Namun, manusia juga mampu menyembunyikan perasaan nyatanya, sehingga muka juga dapat mengirimkan misinformasi.

Tak hanya dari muka, keseluruhan badan juga mengirimkan informasi. Navarro (2018) melakukan observasi bagaimana bahasa tubuh atau respon fisik yang tak sengaja tidak dipelajari oleh manusia secara visual. Beliau menyatakan bahwa cara manusia mengekspresikan bahasa tubuh memang sudah terlekat di DNA manusia; hal ini ia sadari setelah meneliti anak-anak buta yang menunjukkan tingkah laku yang secara umum dilakukan juga oleh orang-orang berpenglihatan normal (Navarro, 2018, hlm. 7-9).

A large, light blue watermark logo of Universitas Multimedia Nusantara (UMMN) is centered on the page. It features a stylized 'U' and 'M' inside a circle, with 'N' to the right.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA