



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pengertian Animasi

Animasi diambil dari bahasa Latin '*anima*' yang artinya jiwa, hidup, nyawa dan semangat, sedangkan dari bahasa Inggris dari kata '*to animate*' yang berarti menggerakkan, menghidupkan. Menurut Williams (2012) animasi adalah pekerjaan yang hanya melakukan hal-hal sederhana, namun banyak dan dilakukan satu per satu yang kemudian dirangkai bersama dalam urutan yang masuk akal menjadi satu kesatuan gambar yang bergerak. Animasi akan terlihat hidup dengan menciptakan dimensi lain dari sebuah *stills image* dengan memberikan pengulangan yang berbeda. Williams (seperti dikutip Milt, 2012) juga menekankan bahwa animasi dapat dikatakan *believable* apabila dalam benda dan karakter dalam animasi tersebut memiliki 'berat' dan 'otot' yang membuat animasi tersebut terlihat seperti ilusi dari realitas yang ada di dunia nyata. (hlm. 5-11)

Dari pengertian-pengertian yang sudah dijelaskan dapat disimpulkan bahwa, animasi merupakan suatu teknik dalam pembuatan karya audio visual yang berdasarkan terhadap pengaturan waktu dalam gambar. Gambar yang telah dirangkai dari beberapa potongan gambar yang bergerak sehingga terlihat nyata. Misalkan sebuah benda yang mati, lalu digerakkan melalui perubahan sedikit demi sedikit dan teratur sehingga memberikan kesan hidup. Animasi juga merupakan

suatu teknik menampilkan gambar berurut sedemikian rupa sehingga penonton merasakan adanya ilustrasi gerakan (*motion*) pada gambar yang ditampilkan.

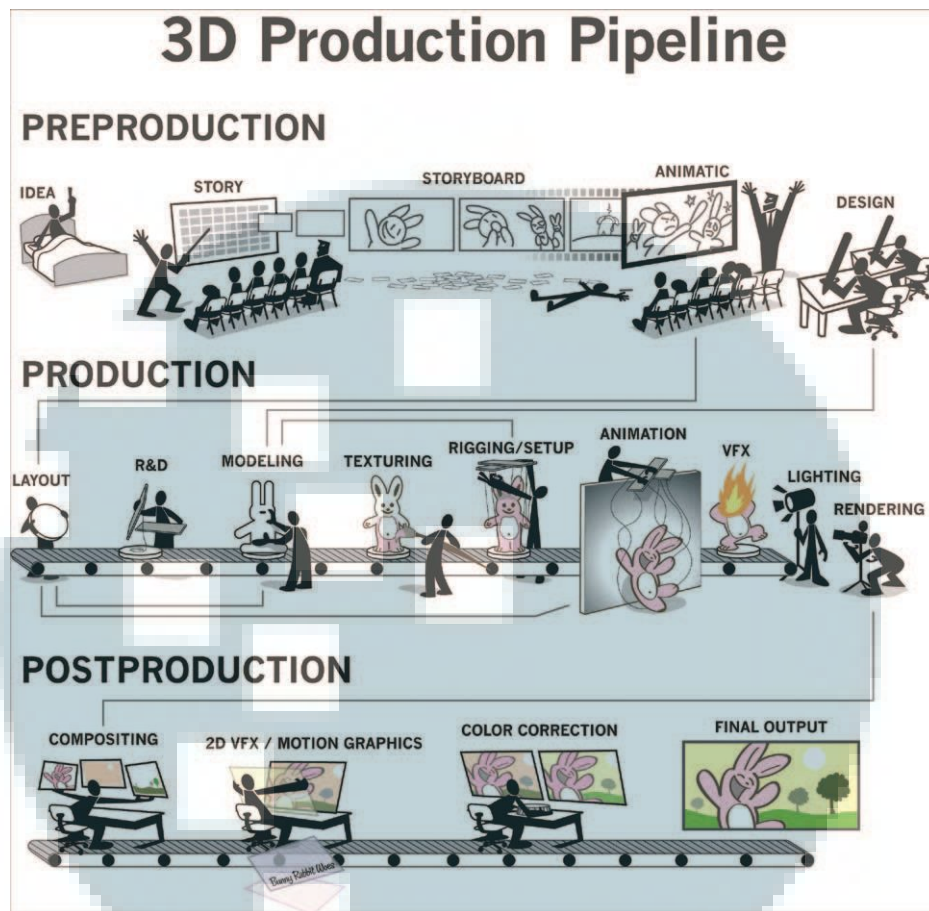
Berdasarkan jenisnya animasi dibagi menjadi 3 kategori besar, yaitu Animasi Stop Motion, Animasi Tradisional (2D), dan Animasi Komputer (3D). Dalam proses pengerjaan Tugas Akhir sendiri, penulis akan menggunakan jenis animasi komputer 3D.

2.1.1. Animasi 3D

Menurut Beane (2012) animasi 3D adalah pendukung utama dalam dunia perfilman saat ini. Animasi 3D yang secara garis besar masuk ke dalam ranah *3D computer graphic* adalah istilah umum yang menggambarkan sebuah industri yang menggunakan *software* dan *hardware* yang memang ditujukan untuk animasi 3D dalam berbagai tipe produksi. Tipe-tipe produksi tersebut bisa dibagi menjadi film panjang, film pendek, acara televisi, video game atau bahkan bisa menjadi sesuatu yang sama sekali berbeda. (hlm. 1)

Beane (2012) juga menjelaskan ada tiga tahap utama dalam produksi animasi 3D yaitu (hlm. 21-45):

1. Praproduksi (*Preproduction*)
2. Produksi (*Production*)
3. Pasca produksi (*Postproduction*)



Gambar 2. 1. Tahapan utama produksi animasi.

(3D Animation Essentials, 2012)

Dalam hal ini tahap produksi (*Production*) menjadi penting dalam topik bahasan penulis karena tahap ini adalah tahap di mana proses visualisasi animasi mulai dilakukan. Proses produksi sendiri terdiri dari; (1) *Layout*; (2) *Research and Development*; (3) *Modeling*; (4) *Texturing*; (5) *Rigging/ setup*; (6) *Animation*; (7) *3D Visual effects (VFX)*; (8) *Lighting/ rendering*.

Proses *Animation* merupakan proses yang sangat berhubungan dengan pergerakan, karena proses *Animation* adalah proses di mana pergerakan dibuat dan dibentuk. Proses *Animation* sendiri dapat dibagi menjadi 3 tipe, yakni:

1. *Hand-keyframed animation* (proses di mana animator akan membuat pose untuk setiap *Keyframe*).
2. *Motion Capture* (proses di mana animator akan men-*transfer motion capture motion capture* yang diambil dari aktor yang direkam dari dunia nyata ke *control rig* dan kemudian ‘membersihkannya’ di aplikasi 3D).
3. *Procedural Animation* (proses di mana *programmer* membuat *set of rules* dan kemudian karakter akan bergerak mengikuti *set of rules* tersebut).

Dalam proses pengerjaan Tugas Akhir sendiri, penulis akan menggunakan teknik *Hand-keyframed animation*. Teknik ini dipilih karena, untuk membuat gerakan yang lebih *detail* dan berbeda dengan gerakan yang ada di dunia nyata namun masih seotentik dengan gerakan aslinya diperlukan tambahan *exaggeration* yang hanya dapat dilakukan dengan membuat *keyframe* tersendiri pada setiap gerakan.

2.2. Pengertian Pergerakan

Menurut Kundert-Gibbs, dkk (2009), pergerakan pada karakter animasi umumnya didasari dari gambaran yang ada di dunia nyata yang dilebih-lebihkan. Agar dapat membangun suasana pada animasi, animator harus memiliki kepekaan dalam membuat pergerakan animasi. Mereka juga harus memiliki keinginan untuk menekankan sifat-sifat tertentu pada karakter yang dibuatnya. Yang bilamana jika kita sebagai penonton sudah tidak tertarik dengan animasi karakter yang ada di layar, pastinya kita tidak akan dapat mengilhami kepribadian dan maksud dari karakter tersebut.

Kundert-Gibbs juga menekankan kunci keberhasilan seorang animator dalam meyakinkan penontonnya adalah dapat memahami seluk-beluk emosi dan tindakan manusia yang merupakan akar pemahaman dari bagaimana menghidupkan sebuah karakter dan menekankan sifat-sifat tertentu pada karakter yang dibuatnya. Dengan begitu animator akan bertindak sebagai pengamat yang mencoba menafsirkan dan mencari tahu apa yang ingin sebuah karakter animasi rasakan ataupun lakukan dari petunjuk visual perilaku mereka.

Ladipus (2012) mengemukakan bahwa obeservasi yang mendalam untuk menciptakan pergerakan yang elegan adalah kunci menciptakan suatu gerakan yang alami. Membuat gerakan alami, dipercaya merupakan salah satu pekerjaan paling menantang di industri animasi. Manusia bergerak dengan tingkat kompleksitas menakjubkan dan hampir tak terbatas. Faktor-faktor seperti usia, jenis kelamin, ukuran, psikologi, emosi, dan bahasa tubuh semua memainkan perannya dalam pergerakan dan pemilihan waktu masing-masing individu. (hlm. 191)

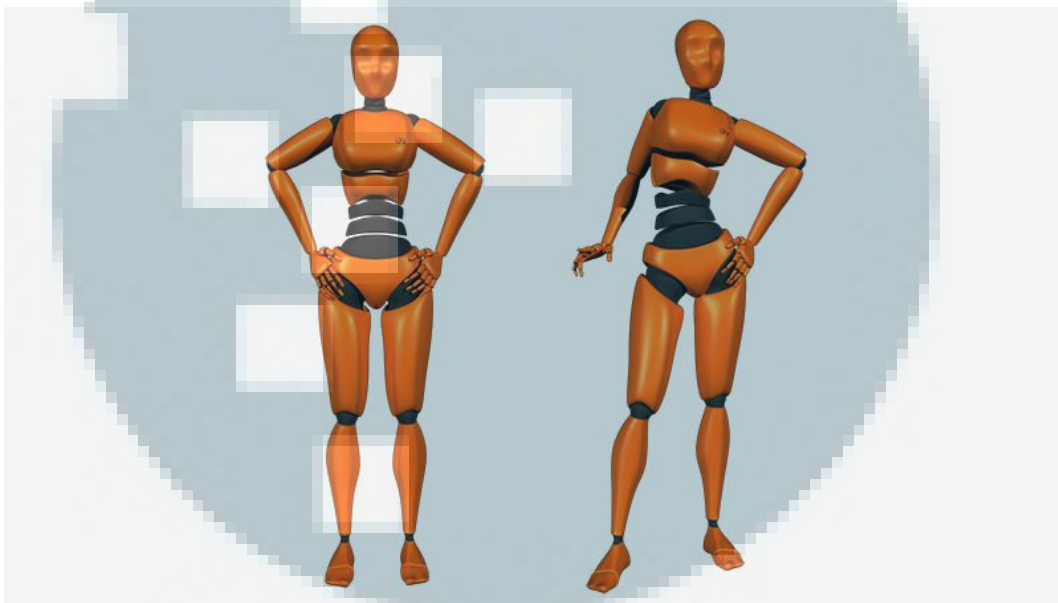
Kundert-Gibbs, dkk (2009) menjelaskan salah satu filosofi dalam animasi yang sangat berpengaruh untuk karakter dan tidak hilang diterpa teknologi adalah '*Disney 12*' yang dikenal juga sebagai '12 Prinsip Animasi'. (hlm. 47)

2.2.1. 12 Prinsip Animasi

Muncul dan dikenal pada tahun 1920an dengan sebutan '*Disney 12*' merupakan salah satu filosofi tertua dalam dunia animasi yang masih tetap eksis sampai sekarang. Seperti namanya '*Disney 12*', prinsip animasi ini ditemukan oleh Frank Thomas dan Ollie Johnston yang berkerja di *Walt Disney Studio*.

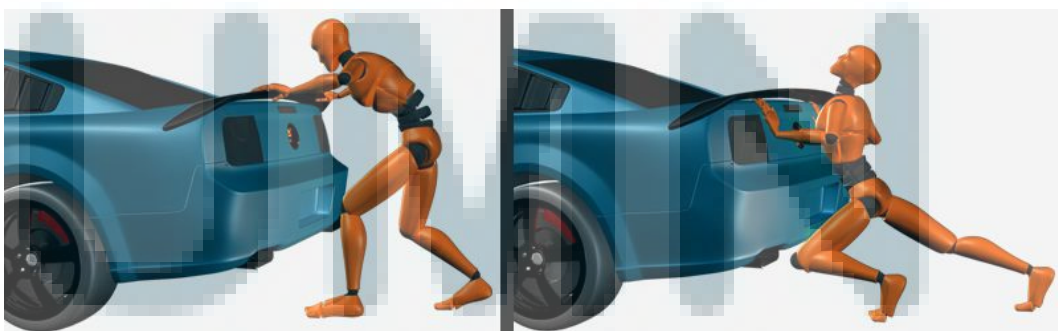
Ke-12 prinsip animasi tersebut terdiri dari; (1) *Ease in, Ease Out*; (2) *Anticipation and Follow-through*; (3) *Overlapping Action*; (4) *Secondary Action*; (5) *Arcs*; (6) *Exaggeration*; (7) *Squash and Stretch*; (8) *Staging*; (9) *Timing*; (10) *Straight-Ahead and Pose-to-Pose Animation*; (11) *Solid Drawing*; (12) *Appeal*.

Bagian *Appeal* dan *Exaggeration* sangatlah berperan penting untuk terciptanya animasi yang menarik bertema komedi romantis.



Gambar 2. 2. *Appeal*.

<http://blog.digitaltutors.com/understanding-12-principles-animation/>



Gambar 2. 3. *Exaggeration*.

<http://blog.digitaltutors.com/understanding-12-principles-animation/>

Menurut Kundert-Gibbs, dkk (2009) *Appeal* dikatakan penting karena dengan adanya *Appeal* dalam sebuah animasi akan membuat karakter terlihat menarik dari sudut pandang penonton, karena *Appeal* akan memberikan daya tarik lebih pada karakter melalui cara karakter berjalan, berbicara, melihat dan lain-lain, yang kemudian akan tercipta hubungan emosional antara karakter dengan penonton. Sedangkan *Exaggeration* dianggap penting karena dengan adanya *Exaggeration* dalam animasi akan menjadikan pembeda antara animasi dengan film *live action* hal ini dikarenakan *Exaggeration* akan memberikan efek berlebihan pada film animasi yang tidak dapat dilakukan di dalam film *live action*. Efek yang berlebihan ini pula yang memberikan esensi tersendiri dalam dunia animasi. (hlm. 48-51)

2.3. Pengertian Tunawicara

Damico, dkk (seperti dikutip Flower, 2010) mengartikan tunawicara sebagai kejadian ketika anak-anak dan orang dewasa dalam masyarakat dianggap memiliki kesulitan berbicara atau berbahasa yang berlebihan yang mengganggu mereka berkomunikasi. Tidak jauh berbeda, pada buku Psikologi dan Pendidikan Anak Luar Biasa (1998), Mangunsong menjelaskan bahwa tunawicara atau kelainan bicara adalah hambatan dalam komunikasi verbal yang efektif. Efektif dalam hal ini adalah komunikasi verbal tersebut bisa mencapai tujuan yang maksimal dari yang diharapkan.

Dari pengertian yang sudah dijelaskan diatas dapat disimpulkan bahwa, penyandang tunawicara adalah individu yang mengalami gangguan atau hambatan dalam dalam komunikasi verbal sehingga mengalami kesulitan dalam berkomunikasi.

Dalam proses pengerjaan Tugas Akhir sendiri, penulis akan lebih menekankan bagaimana kelainan berbicara penyandang tunawicara menghambat karakter Ratna dalam berkomunikasi dengan orang-orang di sekitarnya yang kemudian diaplikasikan dalam bentuk pergerakan animasi dalam cerita film pendek animasi 3D 'Loveograph'.

2.3.1. Klasifikasi Tunawicara

Dalam buku Ortopedagogik Umum (1998), Purwanto membedakan tunawicara secara umum diklasifikasikan menjadi 4 bagian, yaitu:

1. Keterlambatan bicara (*Delayed speech*), Yaitu seseorang yang mengalami keterlambatan dalam perkembangan bicaranya jika dibandingkan dengan anak seusianya.
2. Gagap (*stuttering*), yaitu kelainan dalam memulai pembicaraan dapat berupa; (1) Pemanjangan fonem atau suku kata depan (*prolongation*); (2) Pengulangan suku kata depan (*repetition*); (3) Gerak mulut berbicara namun tidak keluar suara (*silent struggle*); (4) Anak dengan kekacauan dalam berbicara (*cluttering*), biasanya berupa bicara terlalu cepat, struktur kalimat tidak karuan, repetisi berlebihan.

3. Kehilangan kemampuan berbahasa (*disphasia*), yaitu kehilangan kemampuan berbahasa mulai dari kesalahan dalam inti pembicaraan sampai tidak dapat berbicara sama sekali.
4. Kelainan suara (*voice disorder*), ditandai dengan perbedaan suara dengan anak normal. Adapun kelainan suara dapat berupa; (1) Kelainan nada (*pitch*); (2) Kelainan nada bicara dapat berupa nada terlalu tinggi, terlalu rendah, atau monoton; (3) Kelainan kualitas suara atau warna suara berupa serak, lemah, atau desah; (4) Kelainan *volume* suara berupa suara keras ataupun suara lembut.

Dalam film pendek animasi 3D '*Loveograph*', Penulis mengklasifikasikan karakter Ratna dengan tipe *voice disorder* atau kelainan suara. Hal ini dikarenakan gambaran dari karakter Ratna sendiri yang bersifat pemalu namun dapat mengekspresikan emosinya secara tiba-tiba tanpa disengaja, sehingga memiliki suara yang terkadang tenang namun tiba-tiba dapat berubah menjadi tidak terkendali.

2.3.2. Karakteristik Tunawicara

Menurut Purwanto dalam Ortopedagogik umum (1998), penyandang tunawicara memiliki beberapa karakteristik yang berbeda dengan orang normal, antara lain:

1. Karakteristik bahasa dan wicara.

Pada umumnya penyandang tunawicara memiliki kelambatan dalam perkembangan bahasa wicara bila dibandingkan dengan perkembangan bicara anak-anak normal.

2. Kemampuan intelegensi.

Kemampuan intelegensi (IQ) tidak berbeda dengan orang-orang normal, hanya pada skor IQ verbalnya akan lebih rendah dari IQ performanya.

3. Penyesuaian emosi, sosial dan perilaku.

Dalam melakukan interaksi sosial di masyarakat banyak mengandalkan komunikasi verbal, hal ini yang menyebabkan tuna wicara mengalami kesulitan dalam penyesuaian sosialnya. Sehingga anak tunawicara terkesan agak eksklusif atau terisolasi dari kehidupan masyarakat normal.

Sedangkan yang merupakan ciri-ciri fisik dan psikis penyandang tunawicara adalah sebagai berikut:

- Berbicara keras dan tidak jelas
- Suka melihat gerak bibir atau gerak tubuh teman bicaranya
- Telinga mengeluarkan cairan
- Biasanya Menggunakan alat bantu dengar
- Bibir sumbing
- Suka melakukan gerakan tubuh
- Cenderung pendiam
- Suara sengau
- Cadel
- Hambatan yang dialami anak tunawicara

Penyandang tunawicara memiliki keterbatasan dalam berbicara atau komunikasi verbal, sehingga mereka memiliki hambatan dan kesulitan dalam berkomunikasi dan menyampaikan apa yang ingin mereka rasakan. Kesulitan

dalam berkomunikasi akan semakin parah apabila anak tunawicara ini menderita tungarungu juga.

Adapun hambatan-hambatan yang sering ditemui pada anak tunawicara, ialah:

- Sulit berkomunikasi dengan orang lain
- Sulit bersosialisasi.
- Sulit mengutarakan apa yang diinginkannya.
- Perkembangan pskis terganggu karena merasa berbeda atau minder.
- Mengalami gangguan dalam perkembangan intelektual, kepribadian, dan kematangan sosial.

Dari yang sudah dijelaskan diatas, penulis akan mengimplementasikan karakteristik, ciri-ciri dan hambatan dari penyandang tunawicara kedalam karakter Ratna dalam animasi pendek 3D *'Loveograph'*.

2.3.3. Bahasa Isyarat Penyandang Tunawicara

Menurut Pfau (2012) perbedaan antara bahasa isyarat dan bahasa lisan adalah, bahasa isyarat merupakan bahasa yang diproduksi oleh gerakan tubuh yang dirasakan secara visual, sementara bahasa lisan diproduksi oleh artikulasi vokal dan dirasakan oleh telinga. Hal ini menciptakan perbedaan struktural yang mencolok dalam berkomunikasi yang disebut *modality difference* dan sering dianggap menjadi penyebab utama individu membedakan antara bahasa lisan dan bahasa isyarat. Pfau (2012) juga berpendapat bahwa *modality difference* secara tidak langsung membuat penyandang tunawicara seringkali menggunakan bahasa

lisan (sebagai pendukung) dan bahasa isyarat (menggunakan gerakan tubuh dan gerakan tangan) untuk berkomunikasi dengan sesamanya (hlm. 4-7).

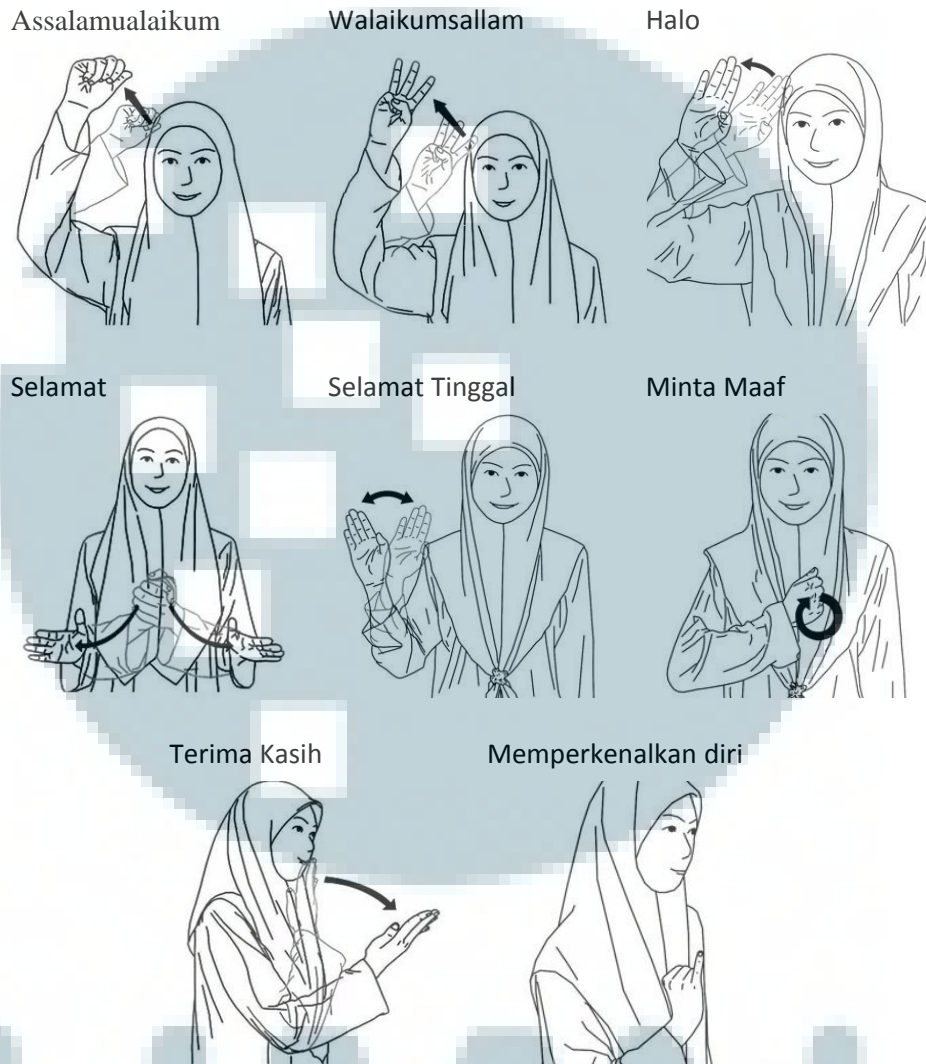
Di Indonesia sendiri ada 3 bahasa isyarat yang paling sering digunakan penyandang tunawicara, yakni *ASL (American Sign Language)*, *BSL (British Sign Language)* dan *BISINDO (Bahasa Isyarat Indonesia)*. Dalam proses pengerjaan tugas akhir ini, penulis menggunakan *BISINDO (Bahasa Isyarat Indonesia)* sebagai bahasa isyarat yang digunakan oleh karakter Ratna pada pembuatan film animasi pendek 3D *'Loveograph'*. *BISINDO* dipilih karena *setting* tempat dalam film berada di Indonesia dan bahasa isyarat ini yang paling banyak dikenal serta digunakan oleh penyandang tunawicara di Indonesia.



Gambar 2. 4. BISINDO (Bahasa Isyarat Indonesia).

www.geraktinsolo.co.id

Berikut beberapa gerakan penyandang tunawicara yang biasa digunakan untuk kegiatan sehari-hari.



Gambar 2. 5. Gerakan umum penyandang tunawicara dalam kegiatan sehari-hari.

www.geraktinsolo.co.id