

2. STUDI LITERATUR

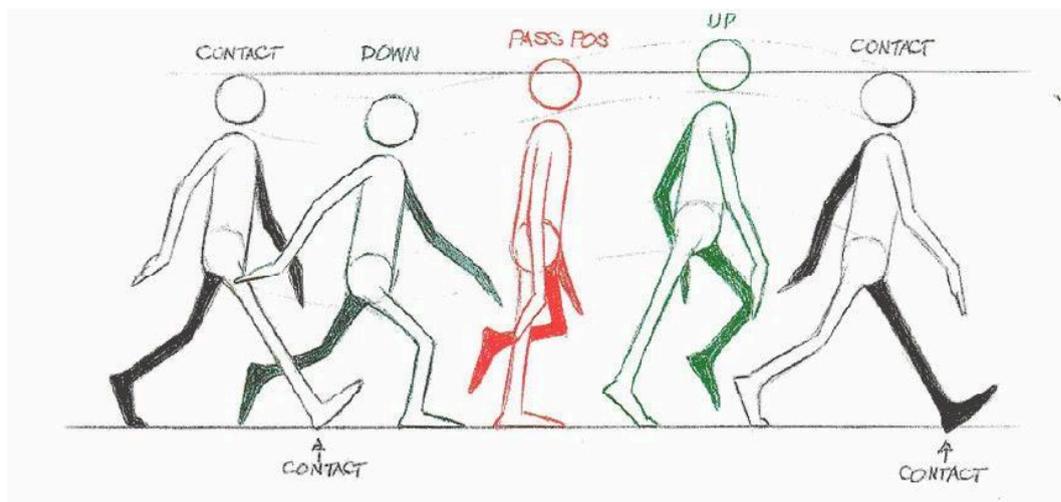
Berikut ini merupakan teori yang akan digunakan sebagai dasar dari penelitian dalam perancangan teknis animasi *fake stop motion* pada film animasi *Bubur Fight*.

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Teori utama yang akan digunakan penulis adalah teori tentang *pose to pose*, *timing*, *exaggeration*, dan antisipasi menurut Thomas dan Johnston (1981).
2. Teori pendukung yang akan digunakan mencakup teori *martial art* menurut Kit (2022) dan Park (1989), dan teori *stop motion* menurut Gasek (2017).

2.2 POSE TO POSE

Menurut Thomas dan Johnston (1981) *pose to pose* merupakan suatu teknik animasi yang dilakukan ketika para animator sudah mengetahui arah animasi yang akan diciptakan. Teknik animasi *pose to pose* merupakan teknik animasi yang cukup sering digunakan karena tingkat efisiensi dari teknik *pose to pose* lebih mempermudah animator untuk mengerti arah gerakan dari animasi yang akan diciptakan.



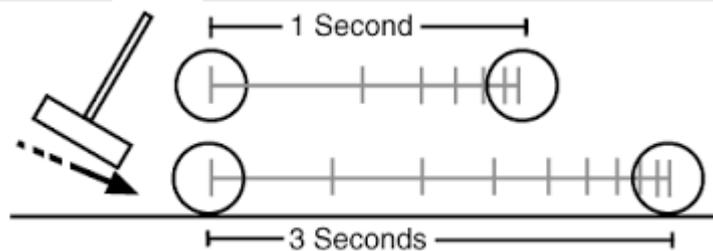
Gambar 1. *Pose to pose* pada pergerakan animasi
(Wordpress, 2015)

Salah satu hal yang menjelaskan pentingnya teknik *pose to pose* adalah bagaimana membuat animasi berjalan. Terdapat beberapa pose yang membuat

animasi terlihat lebih realistis, pose pertama adalah *pose contact*, *pose down*, *pose pass*, *pose up*, dan *pose contact*. Yang akan menciptakan berjalan secara terus menerus.

2.3 TIMING

Thomas dan Johnston (1981) memaparkan bahwa *timing* merupakan unsur yang sangat penting di dalam dua belas prinsip animasi, *timing* akan membentuk sebuah gerakan yang lebih natural. *Timing* dalam animasi menjadi hal yang sering direvisi ketika sedang dalam pembuatan animasi. *Timing* adalah prinsip animasi yang memberikan kesan yang natural dalam animasi. Salah satu contohnya adalah ketika seseorang memukul bola secara keras dan secara halus akan menciptakan perbedaan *timing* laju menggelinding bola yang berbeda.



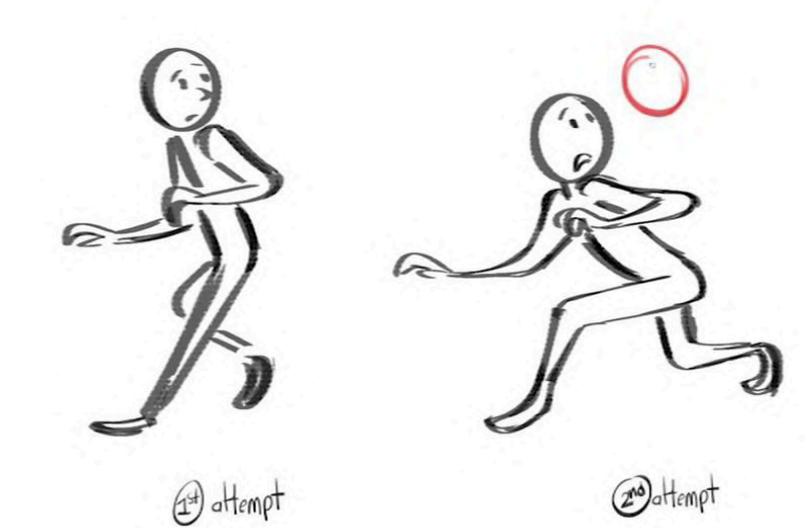
Gambar 2. *Timing* pada animasi
(Animost, 2022)

Timing yang salah akan membentuk logika animasi yang salah juga. Animasi yang memiliki *timing* yang salah akan terasa aneh ketika dilihat. Oleh karena itu, *timing* menjadi hal yang cukup penting dalam prinsip animasi.

2.4 EXAGGERATION

Menurut Thomas dan Johnston (1981), *exaggeration* merupakan prinsip animasi yang diciptakan pada setiap tokoh agar memberikan emosi yang sesuai kepada penonton.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3. *Exaggeration* pada animasi
(Gamelab, 2024)

Exaggeration merupakan teknik animasi yang memiliki fungsi berkebalikan dari prinsip animasi lain-nya, *exaggeration* adalah sebuah prinsip untuk menciptakan sebuah pergerakan yang dlebihkan dan membuat tokoh akan terasa lebih hidup ketika digerakan.

2.5 ANTISIPASI

Seorang penonton animasi tidak akan mengetahui pergerakan dari tokoh animasi yang terjadi secara mendadak, penonton akan terkejut dan belum siap ketika animasi yang ditonton terlihat bergerak secara tiba tiba. Menurut Thomas dan Johnston (1981) sebuah animasi membutuhkan sebuah antisipasi agar memberikan penonton waktu untuk menyadari apa yang akan terjadi selanjutnya pada tokoh yang akan dianimasikan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 4. Antisipasi pada animasi
(Gamelab, 2024)

Antisipasi merupakan sebuah prinsip animasi untuk menciptakan gerakan sebelum gerakan asli terjadi, contohnya ketika tokoh yang melompat akan ada antisipasi tokoh melakukan antisipasi berupa membungkuk dan melipat kaki sebelum akhirnya melompat. Antisipasi akan berkesinambungan dengan prinsip animasi *exaggeration* karena animator berusaha menciptakan gerakan baru dari yang sebenarnya agar menciptakan emosi penonton agar lebih percaya dengan animasi yang penonton lihat.

2.6 MARTIAL ART

Bela diri merupakan sebuah teknik pertahanan diri yang sudah sering dipelajari oleh banyak orang agar bisa membela diri sendiri ketika saat sedang genting. Sebuah beladiri terdiri dari beberapa jenis yang berbeda tergantung dengan negara yang ada. Salah satu negara yang memiliki beladiri adalah Cina dengan Beladiri kung fu. Menurut Kit (2022) kung fu merupakan seni beladiri yang ada dari zaman dahulu. Kung fu merupakan seni beladiri yang diturunkan dari seni tari tradisional Cina karena itu kung fu memiliki gaya beladiri yang identik dengan tarian. Kung fu memiliki beberapa jenis gaya serangan dan gaya menghindar.

Selain Cina dengan beladiri kung fu di bagian negara Korea juga memiliki Beladiri yang identik dengan tendangan yang dinamakan dengan taekwondo. menurut Park (1989) taekwondo merupakan sebuah seni beladiri yang berpatokan pada putaran pada dan tendangan. Taekwondo memiliki tokoh yang *solid* ketika dilakukan sehingga setiap serangan akan terasa bertenaga. Taekwondo memiliki beberapa gaya serangan yang lebih banyak kepada serangan kaki, taekwondo juga

memiliki beberapa gaya menahan serangan yang identik dengan membentuk kuda-kuda yang kokoh untuk menahan serangan. Kuda-kuda yang kokoh juga bisa dipakai sebagai anjang-ancang serangan agar lebih bertenaga.

2.7 STOP MOTION

Stop motion merupakan sebuah teknik animasi yang sering digunakan untuk menciptakan ilusi gambar yang bergerak. menurut Gasek (2017), *stop motion* merupakan teknik animasi yang dibuat untuk memberikan ilusi gambar bergerak secara nyata. Gasek memaparkan *stop motion* adalah teknik animasi yang bisa dieksplorasi lebih dikarenakan tidak adanya hukum fisika yang membatasi, maka animasi bergaya *stop motion* akan lebih luas untuk dieksplorasi tanpa ada nya batasan yang menghalangi.

