

1. LATAR BELAKANG

Pada dasarnya, animasi merupakan perwujudan dari sebuah visual objek yang bergerak. Dalam industri perfilman, terdapat dua jenis animasi yang paling sering digunakan yaitu animasi 2D dan animasi 3D. Ilusi dari visual objek yang bergerak di dalam ruang dua dimensi mampu menciptakan tampilan dengan panjang dan lebar atau sisi x dan sisi y. Berbeda dengan animasi 2D, visual objek yang bergerak dalam ruang tiga dimensi mampu menciptakan tampilan yang tidak hanya panjang dan lebar namun juga memiliki kedalaman (sisi x, y, dan z). Teknik pembuatan animasi 2D yang umumnya digunakan adalah *frame by frame* dan *cutout*. Animasi 2D *frame by frame* yang digambar di setiap *frame* sendiri dianggap lebih mampu menghasilkan gambar bergerak yang lebih baik jika dibandingkan dengan animasi 2D *cutout* yang terbatas pada rig karakter. Meskipun begitu, karena tidak memiliki kedalaman, animasi 2D memiliki keterbatasan dari sisi perspektifnya.

Berdasarkan 12 prinsip animasi yang dicetuskan oleh Frank Thomas dan Ollie Johnston dalam buku *The Illusion of Life* (1981), terdapat prinsip animasi *straight ahead* dan *pose to pose*. Prinsip *straight ahead* dikenal sebagai cara membuat animasi dengan menggambar satu persatu atau *frame by frame*. Menurut Gaby (2023), tak jarang penerapan prinsip *straight ahead* dalam animasi menyebabkan gambar karakter yang tidak stabil yaitu seperti mengecil atau membesar. Di sisi lain, prinsip *pose to pose* yang identik dengan menggambar ataupun menetapkan *key pose* pada *keyframe* tertentu dapat lebih menghemat waktu dan cenderung menghasilkan animasi dengan gambar yang stabil. Berdasarkan pengalaman penulis, prinsip *straight ahead* memang lebih sering digunakan pada animasi 2D *frame by frame*. Sedangkan prinsip *pose to pose* sangatlah efektif digunakan pada animasi 3D. Tidak jarang bagi seorang animator 2D *frame by frame* mengalami kesulitan dalam memvisualisasikan adegan yang kompleks dan perspektif yang ekstrem. Seperti pada tesis berjudul *Peranan Animator di Kura-Kura Water Park & Family Entertainment*, James (2022) dalam tulisannya menyebutkan bahwa dalam proses perancangan animasi 2D *Pocket Billiard* yang ia

buat, diperlukan bantuan model 3D, sekaligus gerakan kameranya sebagai referensi perspektif dan animasinya.

Film pendek animasi *hybrid Outreach* menceritakan tentang Meave, seorang anak perempuan berusia 8 tahun yang berusaha melarikan diri dari semua figur yang ingin mengambil boneka beruang kutub kesayangannya. Hingga dalam perjalanannya, ia tiba di *mirror maze* dan tersadar akan suatu hal. Karena adegan *mirror maze* dalam film pendek animasi *hybrid Outreach* akan memiliki *output* animasi dengan perspektif pantulan tokoh Meave yang cukup rumit, maka penulis memutuskan untuk melakukan penelitian yang dapat membantu proses perancangan *mirror maze scene* tersebut. Penulis berfokus meneliti terkait perancangan animasi 3D dengan prinsip *pose to pose*. Hasil penelitian dan rancangan tersebut akan digunakan sebagai *guide* atau acuan adegan *mirror maze* dalam pembuatan gerakan 2D tokoh Meave dalam film pendek animasi *hybrid Outreach*.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana merancang *guide* gerakan animasi 2D dengan menggunakan animasi 3D dalam film pendek animasi *hybrid Outreach*?

1.2. BATASAN MASALAH

Penelitian ini akan dibatasi perancangannya untuk tokoh Meave pada *scene 5 shot 4* dan *shot 13*, yaitu adegan dengan latar tempat *mirror maze*. Pada *scene* ini, Meave selaku tokoh utama tampak bingung karena banyaknya pantulan diri dalam cermin. Supaya penelitian lebih terarah, maka penulis juga membatasi fokus acuan dari rancangan animasi 3D ke animasi 2D tokoh Meave berdasarkan teori 12 prinsip animasi, khususnya *pose to pose*. Animasi 3D dirancang dengan prinsip *pose to pose* untuk kemudian dapat diaplikasikan pada *keyframe* animasi 2D agar memiliki perspektif *pose* tokoh yang tepat.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis perancangan *guide* gerakan animasi 2D dengan menggunakan animasi 3D dalam film pendek animasi *hybrid Outreach*. Dengan penelitian penulis, visual tokoh Meave pada animasi 2D dengan perspektif dari pantulan cermin dapat diwujudkan melalui bantuan animasi 3D secara maksimal. Melalui tulisan ini, setiap pembaca juga dapat memiliki gambaran ketika ingin menerapkan animasi 3D sebagai acuan perspektif dalam pembuatan animasi 2D dengan *layout* yang kompleks dan ekstrem.

2. STUDI LITERATUR

2.1. ANIMASI

Animasi pada dasarnya merupakan perwujudan dari sebuah visual objek atau tokoh yang bergerak. Blair (1994) seperti dikutip dalam Tandary & Lukmanto (2020) menjelaskan jika sebuah animasi harus dapat memberikan ‘kehidupan’ ke dalam berbagai macam tokoh tersebut. Secara universal, terdapat dua jenis animasi yang sudah sangat umum digunakan di masa kini, yaitu animasi dua dimensi dan tiga dimensi. Animasi 2D (dua dimensi) merupakan ilusi dari visual objek yang bergerak di dalam ruang dua dimensi yang mencakup dimensi berupa panjang dan lebar. Berdasarkan sumbu koordinat, animasi 2D dapat memberikan ilusi dari sisi x dan sisi y. Macam yang paling sering ditemukan dalam animasi 2D adalah *frame by frame*. Animasi *frame by frame* dapat terbentuk dengan menggambar setiap perubahan bagian-bagian dari visual objek yang ada, hingga ilusi gerakan dapat terlihat menjadi kesatuan animasi yang kompleks. Aplikasi yang dapat membantu merancang animasi dua dimensi diantaranya adalah: Toon Boom, Adobe After Effects, Adobe Animate CC, dan masih banyak lagi.

Berbeda dengan animasi 2D, animasi 3D (tiga dimensi) mampu menampilkan visual objek yang bergerak dalam dimensi dengan kedalaman ilusi dari sisi x, sisi y, dan sisi z. Singkatnya, animasi 3D memiliki bentuk, volume, dan ruang di dalamnya. Jika dibandingkan dengan animasi 2D yang tiap tahap produksinya cenderung setara, persiapan produksi animasi 3D tentunya lebih