

2. STUDI LITERATUR

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

Rumusan penciptaan berdasarkan dengan karya animasi yang diciptakan merupakan sebuah film animasi yang berbentuk nonverbal. Sehingga menurut penulis dibutuhkan gerakan yang menonjol dan ekspresif

2.2. ANIMASI

Animasi merupakan seni dalam membuat sesuatu benda bergerak dengan adanya elemen pendukung lainnya seperti suara, musik, dan cerita atau narasi (Williams, 2002). Definisi ini menekankan pentingnya dari *timing* dari suatu gerakan sebab disesuaikan dengan elemen lainnya. Menyesuaikan dengan *beat* dari musik yang ada, ataupun membuat pergerakan yang memasuki konteks naratif yang tersedia.

Williams (2002), menyebutkan bahwa animasi membutuhkan kualitas gambar yang baik, sebab pada dasarnya gambar-gambar yang statis atau diam diberikan kehidupan seolah-olah gambar tersebut memasuki dimensi lain. Ia menjelaskan bahwa animasi merupakan suatu pekerjaan yang repetitif, melakukan perubahan sedikit demi sedikit satu per satu.

2.3. PRINSIP DASAR ANIMASI *EXAGGERATION*

Exaggeration merupakan prinsip dasar animasi yang penting dalam merancang sebuah gerakan dalam suatu karya animasi. Hal ini disebabkan gerakan yang tampak dalam kehidupan nyata dapat tampak datar atau tidak terdapat karakter jika dimasukkan ke dalam animasi (Becker, 2017). *Exaggeration* di dalam suatu karya animasi dapat memperjelas gerakan yang dilakukan atau pun bahkan dapat tampak natural jika dilakukan oleh suatu tokoh tertentu sesuai dengan karakternya.

2.4. PRINSIP DASAR ANIMASI *TIMING*

Menurut Thomas dalam Becker (2017), *Timing* merupakan prinsip dasar animasi yang mempengaruhi cepat atau lambatnya dari suatu pergerakan yang tampak di layar. Kecepatan dari benda bergerak yang tampak di layar dapat mempengaruhi persepsi dari pergerakan yang terjadi saat dilihat oleh audiens. Suatu gerakan yang sederhana seperti menepuk pundak seseorang dapat memiliki berbagai arti hanya dengan memanipulasi *timing* saja.

Kecepatan menepuknya dapat menunjukkan emosi yang girang, atau jika gerakannya diperlambat mungkin karakter tampak kelelahan atau sedih. *Timing* secara langsung dipengaruhi oleh jumlah frame yang diberikan dari suatu gerakan.

2.5. GESTUR TANGAN

Tangan merupakan bagian yang sangat ekspresif dan sering digunakan dalam menyampaikan pesan. Gerakan atau gestur tangan mampu menyampaikan emosi dan dapat merubah interpretasi dari sebuah keadaan (Lukmanto, 2018). Dalam pergerakan tangan pun jari jemari bermain peran penting untuk menambahkan faktor realisme.

2.6. EKSPRESI

Menurut Navarro (2008), Ekspresi wajah dapat menyampaikan variasi emosi yang beragam melalui mata, bibir, alis. Emosi yang disampaikan dapat berupa positif atau negatif, dengan beragam jenis ekspresi yang berbeda. Ekspresi atau raut wajah tersebut pun dapat diarahkan ke suatu hal atau pun terarah atau berasal dari seorang tokoh sendiri untuk mengutarakan perasaannya terhadap sesuatu.