

2. STUDI LITERATUR

2.1. ANIMASI

Animasi mulanya lahir bahasa Yunani Kuno, yaitu *anima* yang berarti roh, jiwa, atau hidup. Dalam bahasa Inggris, *animation* atau *to animate* berarti menggerakkan atau memberi kehidupan. Menurut Williams (2001), animasi merupakan seni menciptakan sesuatu bergerak dalam musik, waktu, narasi atau suara. Pada buku berjudul '*Macromedia Flash Animation & Cartooning*', Fernandez (2001) menyatakan bahwa animasi adalah suatu proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis guna mendapatkan sebuah ilusi pergerakan. Martinez (2015) mengatakan bahwa animasi adalah gambar yang dibuat sesuai urutan (*frame by frame*) dan disusun sedemikian rupa. Dengan demikian animasi dapat diartikan sebagai proses membuat objek atau gambar terlihat bergerak melalui penyusunan gambar berurutan atau *frame* yang dimainkan kembali agar menciptakan ilusi pergerakan.

Menurut Adiwijaya dan Ihwany (2023) penerapan prinsip dasar animasi merupakan tahapan penting dalam perancangan sebuah film animasi, guna membantu memperkuat kualitas visual film agar dapat terlihat lebih realistis dan nyata. Menurut Johnston dan Thomas (1995), di dalam bukunya yang berjudul '*Disney Animation - The Illusion of Life*', terdapat 12 prinsip dasar dalam animasi yang dapat dijadikan acuan bagi para animator untuk menciptakan pergerakan tokoh yang lebih natural dan hidup.

2.1.1. *Anticipation*

Prinsip yang menjelaskan bahwa setiap benda yang bergerak akan diawali dengan gerak berlawanan dari arah yang hendak dilakukan, atau dapat disebut sebagai ancang-ancang atau persiapan.

2.1.2. *Follow Through & Overlapping Action*

Prinsip ini menyatakan adanya gerakan lanjutan ke arah yang sama dengan arah benda bergerak yang tiba-tiba berhenti.

2.1.3. *Timing*

Prinsip ini menjelaskan bahwa sifat dan karakter sebuah animasi dipengaruhi oleh kapan waktu sebuah gerakan dilakukan pada suatu tokoh.

1.2. **GESTUR TUBUH**

Salah satu unsur penting dalam menggiring jalannya sebuah cerita adalah akting. Akting, bukan hanya semata-mata mengenai ekspresi melainkan juga gerak dan gestur tubuh sang pemain. Menurut Knapp & Hall (2010) dalam Perdana (2023), gestur tubuh merupakan isyarat *non-verbal* yang meliputi posisi, gerak, dan tindakan tubuh. Menurut Mehrabian (1972), gerak tubuh seseorang dapat menjadi sarana komunikasi dalam menyampaikan emosi seperti senang, sedih, marah, dll. Putra (2008) berpendapat bahwa gestur tubuh adalah sebuah “benda” unik karena semua gerakannya hadir sebagai bentuk aplikasi dari apa yang dipikirkan seseorang.

Sama halnya dalam animasi, gerakan seringkali digunakan untuk menyampaikan emosi. Bahasa tubuh dapat merepresentasikan perasaan dan reaksi dari tokoh (Aulia & Aditya, 2017). Gestur tubuh seseorang dapat sangat bervariasi tergantung dari kondisi yang ia alami, kepribadian, niat, emosi, maupun faktor-faktor pendukung lainnya. Oleh karena itu gestur tubuh dapat disimpulkan berperan penting dalam penyampaian pesan, baik mengungkapkan emosi maupun niat seorang individu.

1.3. **MISDIRECTION**

Misdirection merujuk pada kemampuan pesulap dan juga para pencopet untuk memanipulasi perhatian, pikiran, dan ingatan orang. Kata *misdirection* dapat diartikan, yaitu awalan “*mis*” berarti salah atau secara salah, sedangkan “*direction*” berarti arah atau menunjukkan sesuatu atau memandu atau menginstruksi (Kuhn & Martinez, 2012). Oleh karena itu, *misdirection* dapat didefinisikan sebagai menarik perhatian ke arah yang salah. *Misdirection* berurusan dengan memanipulasi apa yang dilihat dan diingat orang tentang suatu

peristiwa. Tujuan utama *misdirection* adalah untuk menyamarkan suatu aksi guna mencegah penonton mendeteksinya sambil tetap melakukan aksi tersebut. Ascanio dan Etcheverry (2000), menggambarkan *misdirection*, yaitu ketika seseorang melakukan dua tindakan, yaitu trik sulap atau gerakan rahasia, dan sebuah pengalih perhatian. Dengan itu, korban tidak dapat fokus pada trik sulap maupun gerakan rahasia yang dilakukan, sehingga berhasil membuatnya trik dan gerakan yang tidak disadari.



Gambar 1. Apollo (pesulap) sedang mendemonstrasikan *misdirection*
(Sumber: TED, 2013)

1.4. MOTION CAPTURE

Motion capture (mocap) adalah proses peniruan atau perekaman gerak manusia, hewan, dan benda mati sebagai data tiga dimensi (Kitagawa ,2020). Magnenat-Thalmann dan Thalmann (2006) berpendapat teknologi ini melibatkan penempatan titik-titik penanda di tubuh subjek, kemudian sensor akan menangkap dan merekam pergerakan dengan mengikuti arah penanda tersebut dalam ruang 3D. Data-data inilah yang nantinya akan diaplikasikan pada tokoh digital agar mereplikasi gerakan yang sudah terekam sebelumnya. Oleh karena itu, proses penganimasian suatu tokoh menjadi sangat cepat dan efektif juga jauh lebih akurat dan realistis.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A