

animasi penulis untuk membuat animasi pendek/ serial untuk membuat tokoh yang bergenre komedi.

## 2. STUDI LITERATUR

Berisi pemaparan teori dan referensi literatur yang terkait dan digunakan sebagai landasan penciptaan karya.

### 2.1. 12 Principles of Animation

Prinsip animasi dipopulerkan oleh 2 animator Disney bernama Ollie Johnston dan Frank Thomas. Prinsip ini diperkenalkan dari buku berjudul *The Illusion of Life: Disney Animation*. Para animator terus melakukan penelitian terkait metode menggambar yang menjadi sebuah proses dalam animasi dan pada setiap proses yang diketemukan animasi memerlukan nama yang kemudian diterapkan pada pengerjaan animasi (Thomas dan Johnston, 1986). Prinsip animasi yang dipaparkan dalam buku berjumlah 12 prinsip, yang terdiri dari (1) *squash and stretch*, (2) *anticipation*, (3) *staging*, (4) *straight ahead and pose to pose*, (5) *follow through and overlapping action*, (6) *slow in and slow out*, (7) *arcs*, (8) *secondary action*, (9) *timing*, (10) *exaggeration*, (11) *solid drawing*, dan (12) *appeal*.

#### 2.1.1. Squash and Stretch

Teknik animasi untuk melenturkan objek gambar yang memiliki kontak terhadap benda di sekitarnya. Tujuannya untuk menekan pergerakan dan ekspresi animasi dari objek yang kaku menjadi lebih hidup. *Squash* untuk meremas objek (ke arah atas dan bawah) dan *stretch* untuk menarik bentuk benda (ke kiri dan ke kanan) dari yang seharusnya.

#### 2.1.2. Secondary Action

Teknik ini adalah gesture tubuh yang mendukung pergerakan tubuh utama untuk menambahkan dimensi kepada objek yang dianimasikan. Contohnya jika pergerakan utamanya adalah tubuh yang sedang meloncat dengan tangan yang berusaha menggapai sesuatu, maka *secondary action* untuk mendukung tubuh tersebut adalah kaki yang ikut meloncat. Kaki tersebut bisa membantu

mengekspresikan tokoh antara tokoh sedang bahagia (dengan kaki meloncat ringan) atau tokoh sedang marah (kaki meloncat dengan lebih dihentakkan kepada tanah).

### 2.1.3. *Exaggeration*

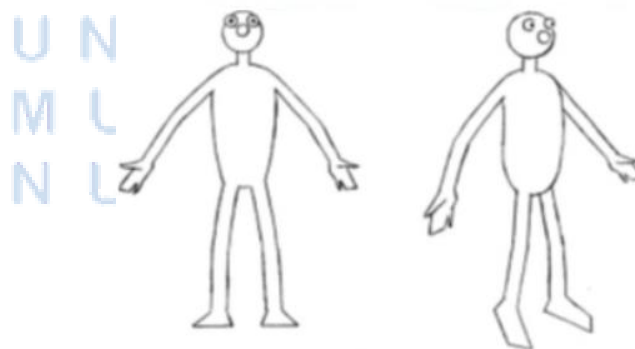
Sesuai dengan namanya, *Exaggeration* merupakan teknik animasi yang melebih-lebihkan aksi dari objek animasi. Apabila objek tersebut sedih, buat objek tersebut lebih sedih, jika objek tersenyum, buat senyum tersebut lebih lebar. Hal ini digunakan untuk memberikan *impact* yang lebih kepada penonton.

## 2.2. Body Language

Menurut Robert (2011), *body language* adalah penggambaran emosi tokoh pada tubuh. Untuk dapat menggerakkan tubuh tokoh maka diperlukan pengelompokan *body language* sebuah tokoh. Apabila emosi tokoh dapat terlihat dari pergerakan tubuh tokoh, maka *body language* tokoh termasuk pergerakan yang baik (Aditya, 2018). Maka, 4 pergerakan utama dalam buku *Character Animation Fundamental* terdiri dari:

### 1) *Open Body Posture*

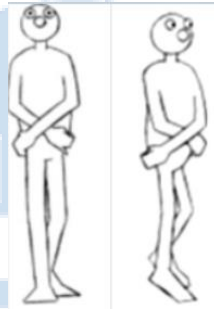
Posture tubuh ini berupa kedua tangan dan kaki yang terbuka dan menghadap kepada objek yang menarik perhatian. Postur ini juga bisa didukung dengan gestur kepala yang tegak. Postur ini mengindikasikan hal positif/ penerimaan terhadap sesuatu.



Gambar 2.1. *Open Body Posture*  
(Character Animation Fundamentals, 2011)

## 2) *Closed Body Posture*

Posture tubuh ini memiliki ciri khas kedua tangan dan kaki tertutup yang berbanding terbalik dengan *open body posture*. Sering kali postur tubuh ini membelakangi/ tidak berhadapan langsung dengan objek pembicaranya, mengindikasikan adanya ketidaknyamanan dan/ atau penolakan.



Gambar 2.2. *Closed Body Posture*  
(Character Animation Fundamentals, 2011)

## 3) *Forwards Body Posture*

Postur tubuh ini condong ke arah depan objek. Postur tubuh ini bisa didukung dengan gestur tangan yang ikut condong ke depan. Postur tubuh ini bisa menandakan bahwa tokoh tertarik kepada objek/ pesan yang diterima dari objek. Selain penggambaran ketertarikan, postur tubuh ini bisa juga mengindikasikan rasa semangat.

## 4) *Backwards Body Posture*

Postur tubuh yang mengarah ke belakang, menandakan bahwa tokoh ingin *retreat* dari keadaan/ menolak tokoh lainnya/ pembicaraan dari objek/ keadaan.

## 5) *Responsive*

Kombinasi dari *open body posture* dan *forward body posture*. Menandakan tokoh merasakan senang, penasaran dan menyukai sesuatu.

## 2.3. Gestur Tangan

Gestur tokoh animasi seringkali lebih di-*exaggerate* untuk menangkap impresi pertama penonton (Stanchfield, 2020). Penting sekali untuk menggambar gestur dengan sederhana terlebih dahulu untuk mendapatkan gestur yang

diinginkan. Pada gestur tangan, kesederhaan itu dapat berupa satu garis yang berbentuk L, dan diisi dengan volume yang berbentuk *cylinder*. Tangan memiliki posisinya berdasarkan posisi umum untuk mengutarakan emosi, seperti:

1) Tidak nyaman, tidak percaya, tertutup

Ketika tokoh merasa tidak nyaman/ tidak percaya, maka tokoh menutupi bagian-bagian tubuh yang rentan bagi tubuh. Tangan akan menyentuh leher, sekitar area pusar, dan daerah selangkangan, dan bahkan tangan menyilang di depan dada.

2) Percaya, tertarik, terbuka

Kebalikan dari tokoh yang merasa tidak percaya, maka tokoh yang memiliki kepercayaan dan merasan nyaman tidak akan meletakkan tangannya dibagian yang terasa rentan. Tangan akan diletakkan pada daerah samping tubuh, atau daerah tubuh lainnya.

## 2.4. Ekspresi

Tokoh pun memiliki ekspresi sebagai kunci utama dalam megutarakan pikiran dan perasaan. Menurut Bancroft (2006), tokoh paling memiliki ekspresi pada mata mereka, seperti:

1) Alis

Mempengaruhi bagian atas mata, maman dan menarik bentuk mata.

2) Kantong mata bawah dan pipi

Oleh karena mulut bergerak, maka kantong mata dan pipi terpengaruh untuk bergerak pada bagian bawah mata, menyebabkan mata menjadi berkerut dan berubah.

3) Pupil mata

Bagian mata yang paling ekspresif, melihat keatas dapat menunjukkan tokoh sedang berfikir, sedangkan mata yang melihat kebawah sedang sedih.