

2. STUDI LITERATUR

2.1. Animasi 2D

Animasi 2D merupakan gambar objek yang digerakkan secara berurutan agar terlihat seperti objek yang hidup. Animasi 2D secara tradisional dibuat di kertas akan tetapi dengan berkembangnya teknologi media untuk membuat animasi 2D juga sudah berkembang dalam bentuk digital berupa *Animate CC*, *Toonboom*, *After effect*, *TV Paint Animation*, dll. Mark Simon menjelaskan bahwa pengerjaan animasi di tahap produksi itu dibagi menjadi 3 bagian utama yaitu *keyframe*, *in-betweens*, dan *clean-ups* (Simon, 2003).

Bagian *keyframe* merupakan proses membuat gerakan atau pose utama tokoh dalam sebuah aksi. Pengerjaan *in-betweens* dilakukan setelah bagian pose utama selesai. Biasanya akan ada *animation chart* untuk keterangan bagian *frame* yang akan diberikan gerakan *in-betweens* (Simon, 2003). Bagian *Clean-ups* merupakan tahap pengerjaan *line art* dan pemberian warna ke tokoh.

2.2. Facial Expression

Ekspresi wajah merupakan fitur utama manusia dalam menunjukkan perasaannya. Perubahan ekspresi wajah dipengaruhi dari suara apa yang didengar, kejadian apa yang dilihat, perasaan dan pemikiran yang sedang dirasakan. Dalam buku *Character Animation in 3D*, Steve Robert mengatakan bahwa ada 8 jenis emosi yang mendasari manusia yaitu terdiri dari *happy*, *sad*, *surprise*, *fear*, *anger*, *disgust*, *interest*, & *pain* (Roberts, 2004).

Di dalam situasi berbahaya orang cenderung akan panik dan takut terhadap ancaman yang akan menimpanya. Secara ekspresi muka mulut akan terlihat terbuka dengan rahang ke bawah, bagian alis mata akan mendekat dengan sedikit tertarik ke atas, dan mata terbuka lebar (Roberts, 2004). Ketika manusia dalam kondisi bahagia dan tenang terhadap situasi sekitarnya maka ekspresi wajah akan memperlihatkan emosi tersebut (Roberts, 2004). Berawal dari alis mata yang sedikit terangkat rata, bagian sudut mulut yang mengarah ke atas, dan mata terbuka normal.

Ekspresi kucing dalam kondisi tenang dengan telinga mengarah ke atas dan kumis dalam posisi lurus. Pelebaran pupil tergantung pada cahaya di sekitar. Ekspresi kucing ketika panik atau merasa terancam pupil pada mata kucing membesar dengan indikasi telinga berbentuk datar mengarah ke belakang. Kumis pada kucing melipat ke arah wajah.



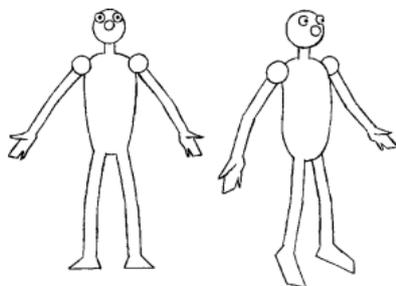
Gambar 1. Ekspresi Tenang Kucing
Sumber: *The Secret Life of Cat* (Bessant, 2006)



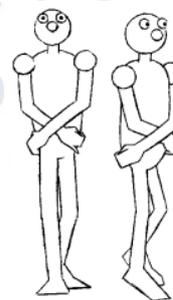
Gambar 2. Ekspresi Panik Kucing
Sumber: *The Secret Life of Cat* (Bessant, 2006)

2.3. Human Body Language

Steve Roberts menjelaskan kalau reaksi tubuh manusia mencerminkan bagaimana perasaan seseorang ketika berhadapan dengan situasi dan kondisi tertentu (Roberts, 2004). Secara umum ada 4 postur bahasa tubuh manusia yaitu *open body postures*, *closed body postures*, *forward body postures*, dan *back body postures*. *Open body postures* menunjukkan reaksi positif dari tokoh terhadap kondisi di sekitarnya. Biasanya ditunjukkan dengan gestur tangan, kaki, dan posisi tubuh yang terbuka menghadap ke subjek atau objek yang ada di depannya (Roberts, 2004).

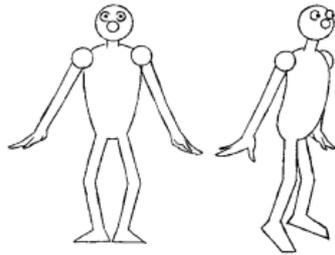


Gambar 3. *Open Body Postures*
Sumber: *Character Animation in 3D* (2004)

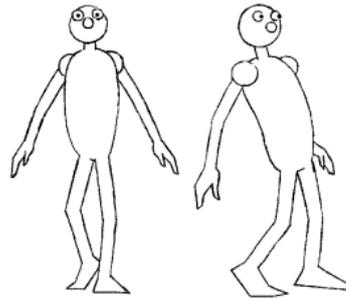


Gambar 4. *Closed Body Postures*
Sumber: *Character Animation in 3D* (2004)

Closed body postures menunjukkan ketika tokoh bereaksi negatif terhadap kondisi yang mereka hadapi. Gestur tubuh pada tangan dan kaki akan menutup atau bersilangan. Kepala tokoh akan menunduk dan posisi badan menghadap ke arah yang berlawanan (Roberts, 2004).



Gambar 5. *Forward Body Postures*
Sumber: *Character Animation in 3D*
(2004)



Gambar 6. *Back Body Postures*
Sumber: *Character Animation in 3D*
(2004)

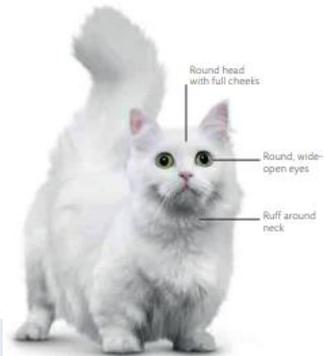
Forward body postures mengindikasikan kalau tokoh secara aktif menerima atau menolak sebuah pesan yang diberikan ke mereka. Postur tubuh yang mengarah ke depan menunjukkan ketertarikan, penasaran, dan ingin keterlibatan terhadap apa yang ada dihadapannya (Roberts, 2004). *Back body postures* menunjukkan ketika tokoh tidak ingin terlibat atau menolak sebuah pesan yang diberikan kepadanya. Postur tubuh yang bergerak ke belakang dikombinasikan dengan tatapan dan fokus mereka yang mengarah ke subjek lain (Roberts, 2004).

2.4. Cat Body Language

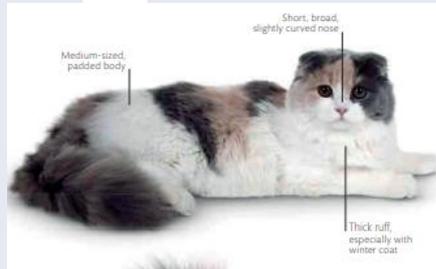
Dalam penelitiannya, *Susanne Schotz* menjelaskan bahwa binatang kucing mempunyai gerakan visual tubuh yang digunakan sebagai bentuk komunikasi ke manusia (Schotz, 2018). Bagian kaki, kepala, ekor, mata, dan telinga akan mengalami perubahan gerakan atau bentuk sesuai emosi kucing pada saat itu. Salah satu contohnya yaitu bagian ekor kucing ketika dalam keadaan tenang dan normal posisinya akan mengarah ke bawah (Schotz, 2018).



Gambar 7. Ketika panik, marah, dan waspada
 Sumber: *The Cat Encyclopedia* (2014)

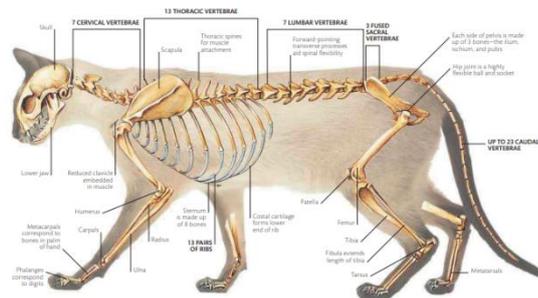


Gambar 8. Ketika penasaran atau tertarik
 Sumber: *The Cat Encyclopedia* (2014)



Gambar 9. Dalam kondisi tenang
 Sumber: *The Cat Encyclopedia* (2014)

Sedangkan ketika kucing tersebut dalam kondisi ingin mencari tahu atau tertarik terhadap satu hal maka ekornya cenderung berdiri tegak dengan lekukan di ujungnya (Schotz, 2018). Kalau dalam kondisi marah, waspada, atau takut maka telinga kucing akan mengarah ke bawah dan posisi ekornya biasa menekuk ke arah badannya (Schotz, 2018).



Gambar 10. Anatomi tubuh kucing
 Sumber: *The Cat Encyclopedia* (2014)

Anatomi tulang pada kucing memiliki berat yang ringan tapi kerangkanya di desain untuk kecepatan dan kelincahan. (*The Cat Encyclopedia*). Kepala kucing bisa

memutar sekitar 180 derajat untuk membersihkan bagian punggungnya sendiri. (*The Cat Encyclopedia*, 2014). Tubuh kucing mempunyai bagian punggung yang panjang membuat pergerakannya lebih fleksibel. (*The Cat Encyclopedia*, 2014). Bagian kaki dengan lipatan siku menghadap ke belakang meningkatkan fleksibilitas pergerakan dan memungkinkan kucing untuk melompat tinggi. (*The Cat Encyclopedia*, 2014).

2.5. 12 Principles Animation

12 Principles of animation merupakan teori yang menjadi acuan pada animator dalam menganimasikan tokoh atau objek. Penerapannya akan membantu animasi terlihat lebih menarik dan tidak kaku. Secara urutan yang termasuk dalam *12 Principles of animation* adalah *Squash and stretch*, *anticipation*, *pose to pose*, *follow through and overlapping action*, *slow in and slow out*, *arcs*, *secondary action*, *timing*, *exaggeration*, *solid drawing*, dan *Appeal* (Thomas & Johnston, 1981).

2.5.1. Staging

Staging memastikan sudut kamera sebuah adegan berada dalam posisi yang sesuai untuk menunjukkan apa yang sedang tokoh lakukan (Thomas & Johnston, 1981). Ketika ingin mengekspresikan emosi wajah tokoh maka posisi kamera yang diterapkan adalah *closeup* dan bukan *long shot* (Thomas & Johnston, 1981). Perancangan *silhouette* pada tokoh akan memperjelas apa yang ingin di pertunjukan ke penonton. (Thomas & Johnston, 1981).

2.5.2. Anticipation

Dalam *The Illusion of Life*, Bill Tytla mengatakan hanya ada 3 hal dalam animasi yaitu *anticipation*, *action*, dan *reaction* (Thomas & Johnston, 1981). *Anticipation* adalah persiapan gerakan sebelum melakukan sebuah aksi utama. Gerakan *Anticipation* akan berbanding terbalik dengan arah gerakan aksi utamanya. Arah yang berlawanan akan memberikan dampak yang lebih kuat saat aksi utama bergerak (Thomas & Johnston, 1981).

2.5.3. Secondary Action

Secondary Action adalah gerakan yang ditambah setelah gerakan utama di dalam sebuah aksi agar terlihat lebih ekspresif. Contohnya ketika satu tokoh sedang berjalan maka gerakan utamanya berpusat di kaki dan gerakan pendukungnya adalah anggota tubuh lainnya (Thomas & Johnston, 1981).

2.6. Antropomorfis

Antropomorfis adalah pemberian karakteristik dari manusia kepada satu entitas yang bukan merupakan manusia. Antropomorfis dalam penerapannya ke dalam sebuah tokoh akan membantu menciptakan tokoh yang lebih menarik dan unik. Antropomorfis memberikan emosional yang lebih pada tokoh saat membawakan perannya dan menyampaikan isi pesan sebuah cerita. Penambahan elemen antropomorfis ke dalam perancangan emosi dan psikologi akan membantu tokoh lebih terkoneksi dengan penonton (Purwaningsih & Ruswandi, 2021).

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

White Letter adalah film animasi 2D & 3D berdurasi 5-6 menit dengan genre drama dan fantasi. Animasi *White Letter* dikerjakan secara tim dengan jumlah anggota 4 orang. Animasi ini menceritakan seorang arwah anak bernama Ran berwujud kucing berwarna kuning (8) yang ingin mengirimkan surat terakhirnya ke biarawati Abigail (65), dengan bantuan Kain entitas astral yang berwujud kucing berwarna hitam sebagai mediator antara kehidupan dunia dan kehidupan akhirat.

Konsep Karya

White Letter adalah animasi pendek tanpa dialog yang mempunyai dua tokoh utama antropomorfis. Berlokasi di sebuah pulau kecil dengan referensi pulau asli dari provinsi Riau bernama pulau mengkait. Animasi *White Letter* mempunyai tema “*finding closure*”, berawal dari kesalahpahaman yang menyebabkan terjadinya tragedy dan menyisakan sebuah penyesalan.