

1.1 RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH

Apa saja teknik animasi yang dapat diterapkan dalam proses pembuatan animasi untuk menghadirkan nuansa estetik asia pada visualisasi iklan parfum Terran varian *Hanami, Water Blossom, Tea Ceremony, Mandarin*? Aspek teknis yang difokuskan adalah berupa pembahasan timing dan keyframes.

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan mendeskripsikan peran animator dalam produksi animasi iklan parfum Terran. Penulis akan menjabarkan bagaimana kontribusi animasi dalam menyampaikan identitas serta karakteristik dari setiap varian parfum, sehingga mampu menarik perhatian konsumen sekaligus memperkuat citra merek.

2. LANDASAN PENCIPTAAN

2.1. Animasi

Dalam proses pembuatan animasi iklan parfum *Terran*, penulis berfokus pada teknik untuk menganimasikan ilustrasi elemen visual yang mampu menghadirkan kesan yang sesuai dengan identitas merek (Gumelar, 2024). Tidak hanya sekadar menghadirkan gerakan, animasi yang diciptakan juga ditujukan untuk membangkitkan emosi penonton meskipun melalui pergerakan yang minimalis. Untuk mendukung hal tersebut, penelitian ini akan menggunakan teori umum dalam animasi sebagai sebuah landasan teori. Selain itu, penulis juga akan menjelaskan teknik animasi yang digunakan, yaitu *motion graphic* serta *frame by frame* animasi, sebagai pendekatan utama dalam proses produksi animasi iklan parfum *Terran*.

Animasi pada dasarnya didefinisikan sebagai sebuah film yang dibuat secara *frame by frame* untuk menghasilkan sebuah ilusi gerakan (Gebraad & Forceville, 2024). Sejarah animasi sendiri telah hadir sejak berabad-abad lalu. Salah satunya *Zoetrope* yang diciptakan pada tahun 1834 oleh William George Horner. Seiring berjalannya waktu, teknik animasi terus berkembang secara pesat, baik dari segi medium maupun teknologi yang digunakan.

Sejalan dengan kemajuan tersebut, penting bagi seorang *animator* maupun peneliti untuk memahami teknik serta fundamental animasi. Pemahaman dasar ini mencakup prinsip-prinsip utama animasi, teknik penciptaan gerakan, serta cara menyampaikan ekspresi melalui visual.

2.2 Frame per second

Frame rate adalah jumlah frame yang dibutuhkan untuk membentuk satu detik animasi. Sebagai contoh, 24 frame *per second* berarti terdapat 24 gambar berbeda yang disusun untuk menghasilkan satu detik gerakan animasi. Dari perhitungan tersebut, jika sebuah film animasi memiliki durasi 15 detik, maka jumlah frame yang diperlukan adalah 360 frames.

Perhitungan sederhana ini menunjukkan animasi memerlukan banyak gambar untuk menciptakan sebuah ilusi gerakan yang halus, bahkan pada durasi yang relatif lebih singkat. Sebagai perbandingan, animasi dengan 24 *frame per second* cenderung terlihat lebih sederhana atau kasar, namun sering digunakan untuk gaya kartun atau animasi minimalis. Sementara itu, 24 *frame per second* dianggap sebagai standar industri karena gerakan yang lebih halus dan realistik (Roberts, 2011). Dengan demikian, pemilihan frame rate tidak hanya berpengaruh pada teknis produksi, tetapi juga pada hasil akhir visual yang ingin dicapai dalam animasi.

2.3 Animation Timing and Exposure

Untuk mengendalikan ritme dan gerakan dalam sebuah animasi, terdapat konsep dengan istilah *animate on twos* atau *animate on threes* (Venni Kauppila, 2023). *Animate on twos* berarti satu gambar yang ditahan selama dua frame, dalam standar film 24 frames per detik, animator hanya perlu membuat 12 *frames* atau gambar untuk menghasilkan animasi selama satu detik. Teknik ini banyak digunakan karena mampu memberikan gerakan yang terasa halus, namun jumlah gambar yang harus dibuat tidak sebanyak *animation on ones* dimana dibutuhkannya 24 *frames* atau gambar dalam satu detik.

Sementara itu, *animate on threes* yang berarti satu gambar yang ditahan selama tiga frame, yang berarti hanya ada delapan *frames* atau gambar yang dibutuhkan dalam satu detik animasi. Teknik ini cenderung membuat gerakan terlihat lebih lambat atau terputus, namun juga dapat menimbulkan sebuah kesan artistik tertentu. Biasanya, *animate on threes* sering dimanfaatkan untuk memberikan suasana atau kesan yang lebih tenang, kontemplatif, dan minimalis. Dengan demikian, pemilihan antara penggunaan *animate on twos* atau *animate on threes* tidak hanya bergantung pada efisiensi teknis, tetapi juga pada pertimbangan estetika dan emosi yang ingin dihadirkan dalam animasi.

2.4 Keyframes and In-betweens

Konsep fundamental dalam animasi berkaitan erat dengan *keyframe* serta *in-between*. *Keyframe* sendiri merupakan gambar utama yang menandai pose penting atau titik dari suatu gerakan. Fungsi utamanya tidak hanya untuk menunjukkan aksi utama, tetapi juga untuk menetapkan struktur, waktu, dan ritme.

Sementara itu, *in between* adalah gambar- gambar tambahan yang mengisi ruang kosong di antara keyframe, sehingga pergerakan terlihat lebih halus. Jumlah *in-between* yang ditambahkan akan mempengaruhi kualitas sebuah gerakan; semakin banyak jumlah *in between*, maka gerakan akan terasa lebih halus, sedangkan jumlah yang lebih sedikit akan memberikan kesan gerakan yang cepat atau patah- patah. Pada umumnya, *keyframe* akan dibuat oleh *animator* utama atau *key animator*, sedangkan *in-between* dikerjakan oleh animator pendukung atau *in-betweener* untuk menciptakan sebuah transisi gerakan yang halus di antara keyframes.