

Animasi dengan materi memvisualisasikan aksi pada karakter Robotron adalah topik yang luas, dengan demikian penulis hanya akan membahas shot berikut sekaligus dengan 12 prinsip animasi yang akan dimuat:

- a. Pada *scene 5 shot 9* ditujukan montase kegiatan Robotron yang meliputi menanam bibit pohon, membuang sampah dan menyapu. Penulis hanya akan membahas 4 prinsip animasi berupa *slow in & slow out*, *arc*, *timing* dan *solid drawing*.
- b. Pada *scene 5 shot 19* ditujukan aksi Robotron yang membalas pukulan dari karakter Tirek. Penulis hanya akan membahas prinsip animasi *anticipation*, *timing* dan *solid drawing*.

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Tujuan penciptaan karya ini adalah untuk menerapkan prinsip animasi Frank Thomas & Ollie Johnston dengan spesifik *slow in & slow out*, *timing*, *arc*, *anticipation* dan *solid drawing* sesuai dengan batasan masalah pada karakter fiktif Robotron dalam *scene 5 shot 9* dan *19* film pendek *hybrid Gitu Doang?* (2025).

2 LANDASAN PENCIPTAAN

2.1 HYBRID

Piepiórka (2021) mendefinisikan film *hybrid* sebagai film yang menggabungkan adegan *live-action* dengan animasi. Sesuai dengan kutipan Piepiórka, “*Animation in hybrid films is most often used to illustrate dreams, fantasies, memories or thoughts of the characters. Its task is to clearly indicate a different level of reality, which cannot be expressed by live action footage*”(Piepiórka, 2021, p. 19). Bagi Piepiórka, film demikian eksis karena animasi mampu untuk memvisualisasikan perbedaan level realitas, memiliki kontras estetika dan menjadi metafora naratif yang tidak mampu dihasilkan dari tangkapan kamera.

Penerapan unsur *hybrid* pada film disini diwakilkan oleh 2 karakter imajinatif Eric dan Dennis bernama Tirek dan Robotron yang memiliki visual 2D dengan latar belakang antara *live-action* dan 3D. Perbedaan dimensi yang kontras ditujukan untuk menjembatani pesan bahwa karakter Robotron dan Tirek adalah karakter murni imajinatif

Eric dan Dennis. Selain itu, teknik animasi 2D memungkinkan penulis untuk menganimasikan karakter dengan lebih fleksibel dengan segala kreativitas tanpa ada batasan fisik yang nyata.

2.2 12 PRINSIP ANIMASI

Prinsip demikian dikemukakan oleh animator Disney, Frank Thomas & Ollie Johnston kedalam bukunya yang berjudul *The Illusion of Life: Disney Animation* pada tahun 1981 (Widadiyo, 2021). Dalam mewujudkan hal itu, 12 prinsip animasi wajib diterapkan. 12 prinsip animasi menyangkut:

- a. *Squash & Stretch*: layaknya bola karet, *Squash & Stretch* memberikan kesan dinamis dan disaat bersamaan berlebihan atau *exaggeration* yang membuat animasi jadi terkesan lentur (Pintero, Z. R., & Kaulam, S. 2018).
- b. *Anticipation*: gerakan yang dilakukan sebagai ancang-ancang untuk mempersiapkan diri memasuki gerakan yang berikutnya. Dikutip dari jurnal karya Selly Artaty Zega dan Arifatul Hidayah yang berjudul Penerapan Prinsip-Prinsip Animasi Pada Film Serial Animasi “*Ficusia*” Episode 1. *Anticipation* adalah gerakan berlawanan arah dari gerakan utama sebagai ancang-ancang. Tujuan dari penerapan visual demikian berguna untuk membuat setiap aksi dari gerakan karakter terkesan natural dan masuk akal (Nadya, N., & Sari, Y. P., 2020).
- c. *Staging*: berdasarkan dari kutipan Nadya, N., & Sari, Y. P., (2020). *Staging* dieksekusi pada tahap pengaturan suatu set adegan, posisi kamera atau pose pada karakter sehingga adegan menjadi mudah dimengerti oleh *audience*.
- d. *Straight ahead action & Pose to Pose*: dikutip dari Gaby, 2023. Ada 2 metode penerapan *Straight ahead action & Pose to Pose* yaitu:
 - 1) *Straight ahead action*: pendekatan menciptakan gerakan secara berkesinambungan mulai dari awal tanpa banyak perencanaan akan menjadi seperti apa akhir gerakannya nanti.
 - 2) *Pose to Pose*: dilakukan dengan menentukan terlebih dahulu pose – pose seperti apa yang akan dimiliki oleh karakter yang akan dianimasikan pada suatu adegan.

- e. *Follow Through & Overlapping Action*: Segala gerakan pada objek atau anggota tubuh pada karakter saat melakukan aksi seperti jubah karakter yang terus bergerak saat karakter berlari (Hidayati, K. F. 2023).
- f. *Slow in & Slow out*: gerakan lambat yang terjadi pada awal dan akhir suatu aksi animasi. Penerapan visual demikian akan memberi kesan ancur-ancur (Gaby, 2023) *Slow in & Slow out* adalah salah satu prinsip yang mendukung visual *anticipation* (Pintero, Z. R., & Kaulam, S. 2018). Animasi yang tidak mempunyai perlambatan di awal dan akhir animasinya akan terkesan kurang manusiawi.
- g. *Arcs*: merupakan kurva melingkar yang terdapat pada suatu gerakan, animasi akan terlihat lebih alami daripada hanya dengan memakai gerakan lurus saja. Penggambaran visual biasa dimulai dengan menggambar titik di tengah aksi gerakan, objek yang akan digerakan akan digambarkan menyerupai gerakan orbit yang berpaku pada titik tengah aksi (Hidayati, K. F. 2023).
- h. *Secondary action*: aksi animasi tambahan yang terjadi untuk melengkapi gerakan utama yang ada (Nadya, N., & Sari, Y. P., 2020).
- i. *Timing*: penerapan prinsip demikian ditentukan pada berapa banyak frame pada suatu aksi, semakin sedikit *frame* maka semakin cepat gerakannya. Begitu pula sebaliknya (Nadya, N., & Sari, Y. P., 2020) *statement* demikian juga didukung oleh Zega, S. A., & Hidayah, A. (2023) yang menyatakan bahwa “*timing* adalah banyaknya *frame* diantara gerakan karakter atau objek. Semakin banyak *frame* di antara gerakan karakter, maka semakin lambat animasinya, begitu juga sebaliknya”.
- j. *Exaggeration*: gerakan atau ekspresi berlebihan untuk memberikan kesan dramatis pada aksi karakter untuk mendapatkan kesan animasi yang lebih meyakinkan (Gaby, 2023).
- k. *Solid Drawing*: *solid drawing* atau kedalaman perspektif dibuat agar karakter terkesan memiliki dimensi. Meskipun secara media tetap 2D dengan memberikan perspektif dengan wujud dan volume yang konsisten pada setiap *angle* akan membuat karakter 2D sekalipun terlihat nyata (Gaby, 2023).
- l. *Appeal*: merupakan penampakan dari sebuah karakter yang terlihat mempunyai karisma tersendiri dan menarik untuk dilihat (Nadya, N., & Sari, Y. P., 2020).

2.3 ACTING ON ANIMATION

“Animators are basically actors” (Hooks, 2017), kalimat demikian menjadi inti dari artikel *The Importance and Challenge of Acting for Animation Students* karya Sella Putri Arby (2024). Alasan Arby menyatakan demikian karena para animator dapat membuat animasi terlihat hidup bila memahami bagaimana tubuh itu bergerak dan bagaimana emosi itu spesifik menggerakkan tubuh tertentu.

3 METODE PENCIPTAAN

3.1 METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data observasi visual. Metode penelitian sengaja dipilih karena penulis akan melakukan analisis mendalam terhadap penerapan 12 prinsip animasi karya Frank Thomas dan Ollie Johnston di dalam karakter fiktif Robotron pada 2 *shot* animasi film pendek *hybrid Gitu Doang?* (2025).

Teknik pengumpulan data observasi visual dilakukan dengan menganalisis secara spesifik visual animasi dari *frame* per *frame* pada animasi. Peneliti akan mengamati segala aspek spesifik yang memuat 12 prinsip animasi pada batasan masalah pada spesifik 2 *shot* animasi pada film pendek *hybrid Gitu Doang?* (2025). Setiap *frame* yang memuat konten 12 prinsip animasi karya Frank Thomas dan Ollie Johnston akan dimuat dalam tabel observasi kemudian dianalisis pada bab pembahasan. Hasil dari tabel observasi akan digunakan untuk mengidentifikasi sejauh mana penerapan prinsip-prinsip animasi pada 2 spesifik *shot* film pendek *hybrid Gitu Doang?* (2025)

3.2 OBJEK PENCIPTAAN

3.2.1 GITU DOANG? (2025)

Film pendek naratif hybrid menjadi medium dalam menyampaikan kisah naratif *Gitu Doang?* (2025). Film *Gitu Doang?* (2025) memiliki durasi 10 menit dengan isi spesifik menggabungkan elemen animasi 2D dengan *footage live-action*. Penggunaan animasi 2D akan diterapkan pada karakter original fiktif bernama Robotron dan Tirek. Namun, untuk beberapa *shot* dari perspektif karakter anak bernama Eric akan menggunakan *background*