



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Animasi

Menurut Kallen (2015), animasi adalah karya seni gerakan yang diciptakan lewat berbagai media seni seperti gambar yang dibuat bergerak atau boneka yang bisa digerakan lalu direkam lewat media foto (*stop motion*). Animasi memungkinkan para pembuatnya atau dalam kasus ini adalah sutradara film menuangkan imajinasi setinggi mungkin lewat animasi. Menurut beliau animasi juga merupakan sarana yang tepat untuk menciptakan sebuah sihir didunia perfilman, bagaimana tidak dalam proses produksi animasi seorang *creator* bisa membuat gerakan-gerakan tokoh yang memiliki keluasaan tak terbatas, contohnya adegan tokoh kartun Tom terlindas sebuah besi besar yang membuatnya menjadi rata, akan tetapi hal tersebut tidak membunuh Tom.



Gambar 2.1.1.1 Tom Crush By Steel

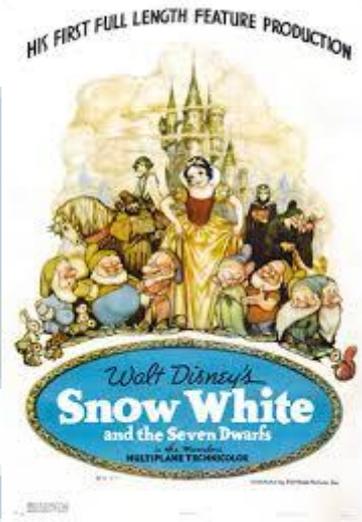
(<http://dochoire.com/page/1/?s=Tom%20and%20Jerry%20flattened%20by%20a%20pan>
s)

Beliau pun berpendapat bahwa animasi adalah sebuah film yang dapat menciptakan adegan – adegan yang tidak pernah kita lihat sebelumnya (hlm.4).

2.1.1 Awal Animasi Di Dunia Hiburan

Menurut Perlmutter (2014), animasi telah berkembang di televisi sejak tahun 1900-an, animasi pun masih berbentuk *silentfilm* (film bisu) dimana kebanyakan film animasi pada saat itu hanya berupa gambar yang terus berulang-ulang dengan menciptakan satu gerakan, seiring beriringnya waktu pada tahun 1914 ada film animasi yang berhasil membuat sebuah tokoh dalam film animasi yaitu *Gertie The Dinosaur* ciptaan Winsor. Bercerita tentang *Gertie si dinosaurus* yang dapat melakukan interaksi layaknya binatang peliharaan yang berhasil membuat penonton terkesan dengan aksinya. *Gertie The Dinosaur* menjadi awal era perfilman animasi yang berhasil membawa tokoh yang memiliki jiwa untuk berinteraksi dengan penonton membuat animasi pada tahun tersebut terus berkembang di antaranya (hlm. 14-15).

Perlmutter (2014) juga menjelaskan. Seorang yang berperan besar di dunia hiburan animasi adalah Walt Disney. Merupakan orang yang banyak mengembangkan inovasi terbaru di dunia animasi yang sangat dikenal oleh masyarakat pada saat ini. Berawal dari film animasi pendek berjudul *Steamboat Willie* pada tahun 1928 merupakan animasi pertama yang berhasil menggabungkan suara dan gerak animasinya. Perlmutter juga menjelaskan kesuksesan Disney dalam membuat film animasi tidak hanya sampai disitu saja. Banyak film animasi buatan Walt Disney yang berhasil mendapat respon yang baik untuk penontonya.



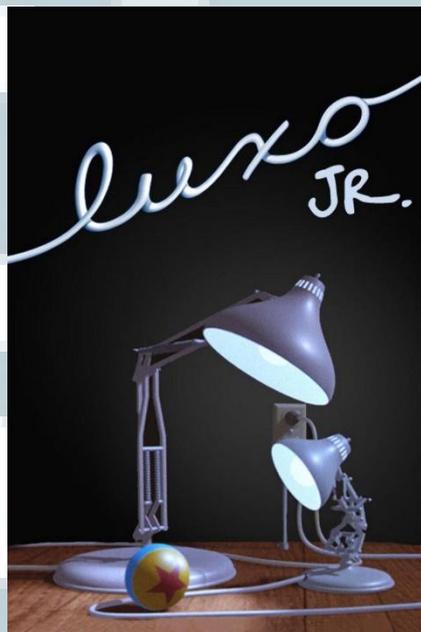
Gambar 2.1.1.1 *Snow White and The Seven Dwarfs*

[https://en.wikipedia.org/wiki/Snow White and the Seven Dwarfs \(1937 film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Snow_White_and_the_Seven_Dwarfs_(1937_film))

Beliau juga menjelaskan, saat Walt Disney mencapai puncaknya mereka membuat kreasi baru yaitu membuat film animasi yang bisa disaksikan dengan durasi setara dengan film layar lebar maka mereka menciptakan film *Snow White and the Seven Dwarfs* pada tahun 1937. Film ini adalah animasi pertama yang memiliki durasi yang sama panjangnya dengan film live action dengan alur cerita dan kesan drama yang baik. Maka oleh karena itu Disney sampai sekarang masih menjadi pelopor nomor satu pada dunia hiburan animasi (hlm.16-20).

2.1.2 Animasi 3D (*CGI Animation: computer generate image*)

Kallen (2015) menjelaskan. Animasi dengan teknik computer (CGI) sudah ada pada tahun 1970 dimana pada saat itu hanya digunakan sebagai opening sebuah film. Lalu beliau menjelaskan tokoh animasi dengan bentuk tiga dimensi yang benar-benar diciptakan lewat computer secara utuh bermula dari tahun 1986, yaitu film *Luxo Jr.* yang disutradarai oleh John Lasseter, dengan menceritakan sesosok tokoh lampu meja yang berinteraksi dengan lampu meja yang lebih kecil.



Gambar 2.1.2.1 *Luxo Jr*

([https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/6/63/Luxo Jr. poster.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/6/63/Luxo_Jr._poster.jpg))

Dalam proyek tersebut John Lasseter berhasil menggerakkan kedua lampu tersebut secara halus sehingga terasa hidup, tak hanya berhenti sampai disana Kallen (2015) juga menjelaskan bahwa John Lasseter mulai mengembangkan teknik CGI tersebut dan mulai memproduksi film animasi pendek, dan barulah pada

tahun 1992 Studio Pixar berhasil membuat film animasi berjudul *Toys Story* yang disutradarai Oleh John Lasseter. Film tersebut menceritakan sebuah mainan bernama Woody yang dapat hidup layaknya manusia, film tersebut sepenuhnya dibuat oleh komputer melalui proses yang dinamakan *digitizer wand* adalah sebuah proses dimana model tokoh tersebut digerakkan satu persatu bagiannya, layaknya seperti boneka yang nantinya setiap gerakannya akan terekam oleh computer tersebut, dan akan menjadi satu film animasi (hlm. 52).

2.1.3 Prinsip-Prinsip Animasi

Menurut Webster (2012), Prinsip animasi tercipta untuk meningkatkan kualitas pada sebuah karya animasi. Prinsip animasi menjadi kunci utama dimana animasi tersebut akan terlihat lebih hidup. Karena beberapa prinsip animasi diambil dari beberapa teori gerak, gravitasi . dan hukum newton tapi juga tidak terlepas dari seni abstrak dianimasi. Contohnya Film *Lion King* tahun 1994 oleh Walt Disney Studio, dimana film tersebut banyak menggunakan prinsip animasi, didalamnya membuat film tersebut menjadi lebih dinamis dan terlihat hidup, Beliau juga menjelaskan Tantangan terbesar seorang animator adalah bagaimana seorang animator bisa menganimasikan objek kecil pada karakternya yang akan membuat animasi menjadi lebih baik (hml.50).

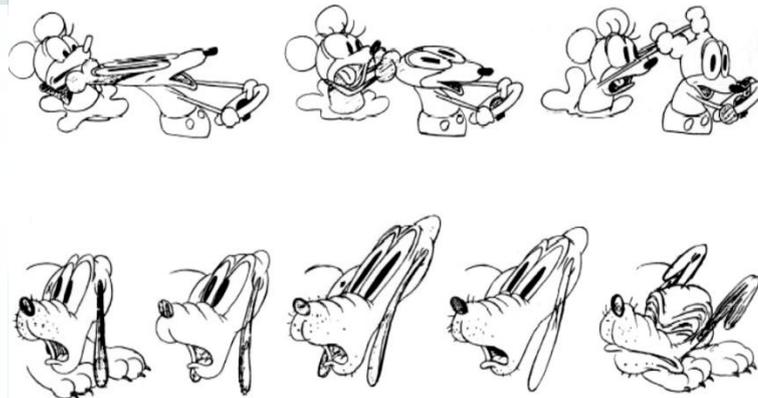
Oleh karena itu prinsip animasi harus dipelajari oleh seorang animator, dan ada beberapa prinsip animasi tersebut adalah:

1. Timing

Webster (2012), menjelaskan *Timing* merupakan prinsip animasi yang menekankan akan ketepatan sebuah gerakan, yang memungkinkan sebuah animasi terlihat jelas, dimana objek yang akan digerakkan berhenti tepat pada saat yang diinginkan, timing juga berfungsi sebagai pengatur *key frame* (gambar kunci) animasi yang akan menjadi gerakan terakhir atau gambar awal untuk memulai sebuah gerakan baru (hlm.52).

2. Squash and Stretch

Menurut Webster (2012) *Squash and stretch* prinsip animasi yang memiliki konsep pada sebuah gerakan bola karet yang akan berubah bentuk menjadi lebih lebar pada saat terjatuh ke lantai yang memperlihatkan fleksibilitas sebuah objek tertentu bila berinteraksi dengan objek lain.



Gambar 2.1.3.1 *Squash and stretch*

(http://facweb.cs.depaul.edu/sgrais/squash_and_stretch.htm)

Beliau juga menjelaskan bahwa dikarenakan semua makhluk hidup hampir memiliki fleksibilitas atau kelenturan pada tubuh mereka, hal tersebut

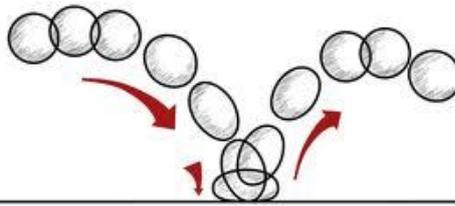
tentu membuat sebuah animasi membutuhkan kelenturan kepada sebuah tokoh agar terlihat lebih natural (hlm.54)

3. Anticipation

Anticipation (antisipasi) adalah prinsip yang dimiliki semua tokoh yang memiliki akal dan insting. Menurut Webster (2012), prinsip *Anticipation* adalah sebuah bentuk proses satu gerakan ke gerakan lain, gerakan refleksi adalah salah satu gerakan *Anticipation* contoh dimana seseorang ingin menghindari sesuatu yang akan menimpanya dia akan melakukan gerakan bersiap untuk menghindari benda tersebut. Atau sebuah kasus yang lebih sederhana, dimana seseorang ingin mengambil sebuah pensil diatas meja tentu mata dan bagian kepala orang tersebut akan bergerak ke arah pensil tersebut berada, setelah itu barulah gerakan utama dimana tangan orang tersebut meraih pensil diatas meja, sedangkan Gerakan mata dan kepala merupakan gerakan antisipasi (hlm.54).

4. Slow in Slow Out

Menurut Beane (2012), *slow in slow out* adalah prinsip yang menggambarkan sebuah gerakan yang memiliki perlambatan dan percepatan, gerakan ini terjadi karena adanya gaya gravitasi pada suatu benda yang bergerak, contohnya jika sebuah bola memantul ke lantai maka gerakan awal sebelum menyentuh lantai akan terasa cepat, lalu ketika bola tersebut memantul ke atas saat setelah menyentuh lantai akan terasa melambat dikarenakan tarikan gravitasi bumi (hlm.101).



Gambar 2.1.3.2 *Slow in slow out*

(<http://howtostartanimation.blogspot.co.id/p/how-to-start-animation.html>)

5. Arcs

Berkonsep pada sebuah gerakan engsel *Arcs* adalah prinsip animasi yang memiliki gerakan yang berbentuk setengah lingkaran, Menurut Beane (2012), banyak gerakan yang menggunakan prinsip *Arcs* adalah gerakan yang terjadi disekitar pergelangan tangan dan kaki, karena poros tulang manusia atau makhluk lain di desain untuk memperlihatkan gerakan setengah lingkaran atau 180 derajat (hlm. 101-102).

6. Exaggeration

Exaggeration Merupakan prinsip yang melawan keterbatasan dan lebih – lebihkan suatu keadaan, menurut Webster (2012), *Exaggreration* adalah prinsip yang tidak mengutarakan hal realistis pada suatu gerakan. Yang terpenting dalam prinsip *exaggeration* adalah dimana sebuah animasi terlihat sebagai film yang lebih imajinatif dibanding film biasa contohnya tokoh *Road Runner* dalam serial animasi *The road runner show* (1966).



Gambar 2.1.3.3 *The Road Runner Show*

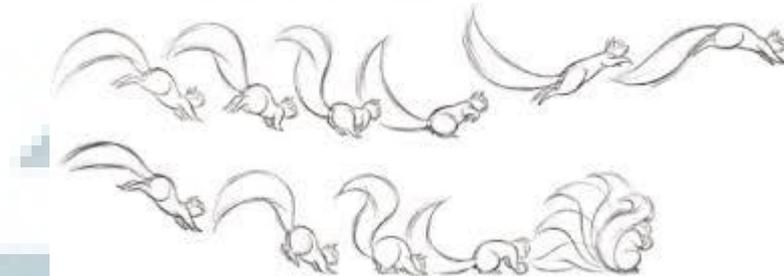
(<http://www.cartoonsonnet.com/run-run-sweet-road-runner.jpg>)

Dimana tokoh *Road Runner* digambarkan sebagai burung yang dapat berlari dengan sangat cepat. Pada saat road runner berlari kaki tokoh tersebut akan bergerak dengan sangat cepat, bahkan saking cepatnya gerakan kakinya akan terlihat seperti roda kendaraan bermotor hal ini tidak akan pernah terlihat dan terjadi di dunia nyata akan tetapi dalam animasi prinsip *Exaggeration* akan membuat animasi menjadi lebih imajinatif (hlm. 54-55).

7. Follow Through and Overlapping Action

Menurut Webster (2012) *Follow Through* maupun *Overlapping Action* adalah prinsip animasi yang kembali diambil dari gerakan yang ada di dunia nyata, prinsip animasi ini menggambarkan gerakan yang akan ikut bergerak pada suatu objek yang hampir memiliki kecepatan dan alur gerakan yang sama. Contoh yang paling sederhana adalah saat seorang gadis berlari dan bila ia memiliki

rambut yang panjang tentu rambut tersebut akan bergerak naik turun dan kecepatannya akan sesuai dengan seberapa cepat lari gadis tersebut (hlm. 58)..



Gambar 2.1.3.4 *Follow Through and Overlapping Action*

(<http://2.bp.blogspot.com/-eB84gteRChA/TIWDtAJ-1eI/AAAAAAAAAYQ/N3-nXZtTpEA/s1600/accion+continuada+y+overlapping.jpg>)

8. Staging

Webster (2012) menjelaskan, bahwa *Staging* adalah salah satu prinsip yang berhubungan dengan posisi sebuah cuplikan animasi yang dapat dipahami penonton dengan benar. Bahkan dengan gambar siluetnya saja penonton sudah bisa mencerna apa yang terjadi, prinsip animasi ini lebih menjelaskan tentang bagaimana seorang animator dapat memperlihatkan sebuah adegan dengan pesan yang benar (hlm. 57).

9. Appeal

Beane (2012) menjelaskan, bahwa prinsip animasi ini berhubungan dengan daya tarik sebuah tokoh pada animasi, protagonis maupun antagonis harus memiliki *Appeal* yang membuat penonton dapat membedakan kedua tokoh tersebut. *Appeal* juga berhubungan dengan bentuk, sifat bahkan warna pada karakter. Agar tokoh tersebut bisa dikenal dengan baik oleh penonton (hlm. 104).

2.1.4 Walk cycle

Menurut Webster (2012) Gerakan berjalan merupakan sebuah kebiasaan umum yang dapat memberikan sebuah kesan yang dirasakan oleh seseorang, pada saat seseorang merasa sedih, bahagia, atau apapun keadaan emosional seseorang dapat diketahui lewat bagaimana ia berjalan. Contohnya ketika seseorang memperlihatkan sebuah gerakan jalan yang terlihat lambat dan memperlihatkan postur tubuh yang tertutup ini merupakan bentuk fisik yang biasanya diperlihatkan saat seseorang merasa sedih.



Gambar 2.1.4.1 *Walk cycle*

(<http://alisvfxstudio.blogspot.co.id/2016/05/advanced-character-animation-session-7.html>)

Menurut beliau pula bentuk berbeda dari sebuah gerakan berjalan bisa juga di perlihatkan seseorang dalam keadaan lokasi dan bentuk iklim yang berbeda, contohnya saja ketika seseorang berjalan diatas lumpur atau salju langkan kaki saat berjalan biasanya akan terangkat lebih tinggi dari biasanya, ini memperlihatkan bahwa berjalan merupakan gerakan yang dapat berubah-ubah

menyesuaikan keadaan psikologi seseorang atau keadaan lokasi tertentu (hlm. 217-219)

2.1.5 Tipe *Exaggeration* Dalam Animasi

Menurut Pardew (2008) ada beberapa jenis *Exaggeration* yang berpengaruh dalam film animasi agar tokoh dalam animasi tidak terlihat kaku :

1. *Exaggeration* bentuk fisik merupakan gerakan yang melebih-lebihkan pada bagian emosi pada wajah sebuah tokoh contohnya ketika tokoh merasa takut pupil mata dari si tokoh tersebut akan mengecil atau ketika ia sedang marah bagian alis akan mengerut kebawah untuk memperlihatkan amarahnya (hlm 48).
2. *Exaggeration* bentuk gerakan yang berada pada keseluruhan anggota tubuh si tokoh seperti contohnya ketika tokoh tersebut merasa senang ia akan melompat - lompat mengelilingi sesuatu atau ketika tokoh tersebut merasa sedih ia akan terlihat berjalan lambat (hlm 48).
3. *Exaggeration* bentuk distorsi yang memiliki peran untuk melebih-lebihkan gerakan anggota tubuh tertentu menjadi bentuk yang aneh, contohnya ketika tokoh merasa sangat marah akan ada asap yang keluar dari kepalanya dan bentuk kepala tokoh tersebut akan memanjang keatas seperti bentuk letusan gunung berapi, kunci dari jenis *Exaggeration* ini adalah walau terlihat begitu aneh tetapi penonton masih bisa merasakan apa yang dilakukan oleh tokoh dalam film tersebut (hlm 48).

2.2. Gestur

Menurut Kendon yang di kutip lama devinisi gesture adalah sebuah penyaman kelas dari sebuah pergerakan yang menciptakan satu hasil pada bagian akhirnya. Dan menurut Niesink gestur adalah sesuat yang merefrensi sebuah objek atau sebuah gerakan yang abstrak. Gestur mengacuh pada sebuah bukuarn bentuk yang bergerak secara normal. Ada empat kategori geastur.

1. *Iconic gesture* merupakan gesture yang mengacuh kepada bendanyata seperti orang, ataubenda lain yang dapat dideskripsikan, contohnya gerakan memanjat pohon yang jelas bisa di lihat oleh orang lain.
2. *Metaphoric gesture* memberikan deskripsi abstrak tentang gesture yang memiliki hubungan dengan sistem consep yang abstrak, artinya gerakanya tidak terlihat.
3. *Deictic Gesture* adalah point dari sebuah gestur kemungkinan geraknya berasal dari obejk asli tetapi tidak bisa di jelaskan atau gerakan imajinasi
4. *Beat Gseture* merupakan gerakan pendek yang digunakan dalam emphasis yang berhubungan dengan suara dan bunyi dimana gesture tersebut tidak bisa di definisikan.

2.3. Postur Tubuh

Menurut Roberts (2007) postur tubuh adalah bentuk tubuh yang memperlihatkan pesan non-verbal jadi ketika seseorang merasa senang, sedih, maupun marah orang lain sudah bisa mencerna apa yang sedang terjadi kepada orang tersebut tanpa harus berkata-kata. Postur tubuh yang memberikan sebuah pesan apa pun

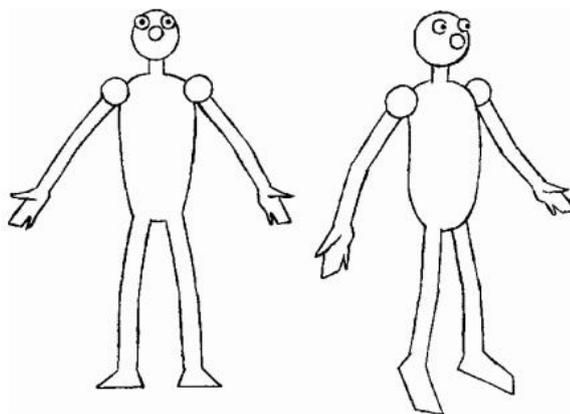
lewat gerakan tubuh contohnya ketika seseorang meraih sebuah kemenangan dia akan mengangkat kedua tangannya ke udara sambil tersenyum atau tertawa itu adalah sebuah bentuk universal yang biasa terjadi kepada manusia jika mereka mendapat sebuah penghargaan (hlm.186).

2.3.1 Basic Body Posture

Menurut beliau pula *basic body posture* dibagi menjadi beberapa bagian antara lain:

4. Open Body posture

Roberts (2007) menjelaskan bahwa *open body posture* adalah sebuah gestur yang memperlihatkan posisi kedua tangan terbuka lebar dan seluruh anggota tubuh bagian atas terbuka lebar, biasanya gestur seperti ini menunjukkan sikap positif yang diterima tokoh tersebut, (hlm.186).

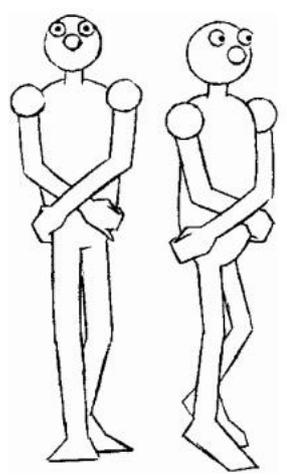


Gambar 2.3.1.1 *Open body geture*

(*Character Animation 2D Skill For Better 3D 2nd Edition*. hlm1

5. Close Body Posture

Menurut Roberts (2007) *Close body posture* merupakan postur tubuh yang memberikan pesan untuk menolak sesuatu. Dengan memperlihatkan postur dimana biasanya kedua tangan menutup tubuh bagian atas memperlihatkan sikap menolak sebuah pesan. Ininya postur tubuh ini merupakan lawan dari *open body posture* (hlm 187).

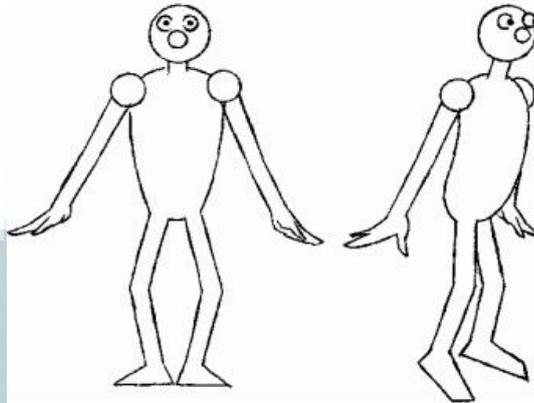


Gambar 2.3.1.2 *Close Body Posture*

(*Character Animation 2D Skill For Better 3D 2nd Edition*. hlm187.)

6. Forward Body Posture

Menurut Roberts (2007) *Forward body posture* merupakan postur yang memposisikan tubuh bagian atas mengarah kedepan dan kedua tangan ke belakang, memberikan sebuah pesan penasaran dan rasa tertarik kepada sebuah objek dihadapannya (hlm 187).

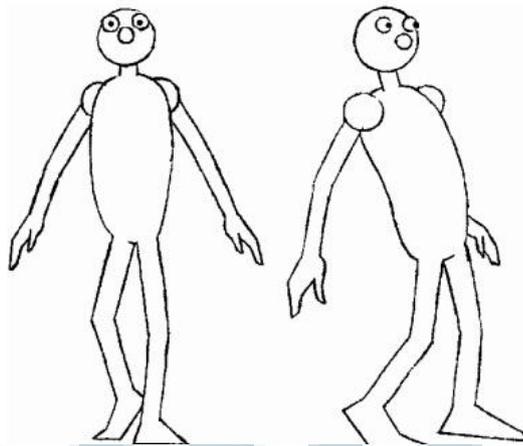


Gambar 2.3.1.3 *Foward Body Posture*

(*Character Animation 2D Skill For Better 3D 2nd Edition. hlm187.*)

2. **Back Body Posture**

Roberts (2007) menjelaskan, *Back body posture* merupakan postur yang membuat semua anggota badan bagian atas menjauhi sebuah objek yang ia tolak, intinya postur ini memberikan pesan menolak sesuatu atau menjauhi sebuah objek (hlm 187).



Gambar 2.3.1.4 *Back Body Posture*

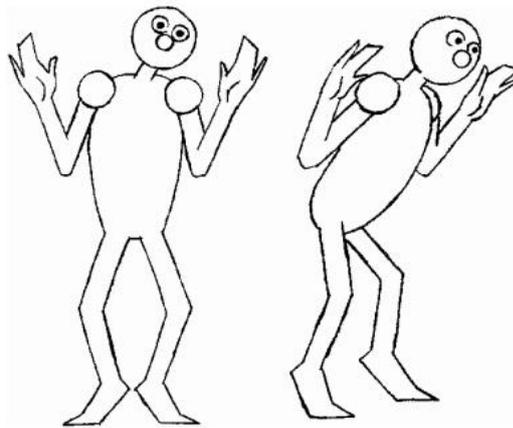
(*Character Animation 2D Skill For Better 3D 2nd Edition. hlm187.*)

2.3.2 Combination Body Posture

Dari beberapa postur tubuh diatas Roberts (2007) juga menjelaskan ada beberapa postur tubuh yang pada dasarnya adalah merupakan kombinasi dari beberapa postur tubuh diatas dan meng hasilkan sebuah postur yang memberikan pesan yang berbeda dan beberapa postur tubuh itu adalah:

1. Responsive

Menurut Roberts (2007) *Responsive* merupakan postur tubuh yang mengkombinasikan dua postur tubuh *open body posture* dan *Foward body posture*, dari kombinasi tersebut bisa menghasilkan sebuah pesan baru yang berbeda dari dasarnya. Biasanya postur tubuh *Responsive* menghasilkan sebuah pesan yang positif seperti senang, jatuh cinta akan sesuatu, atau menunggu sesuatu yang menarik,



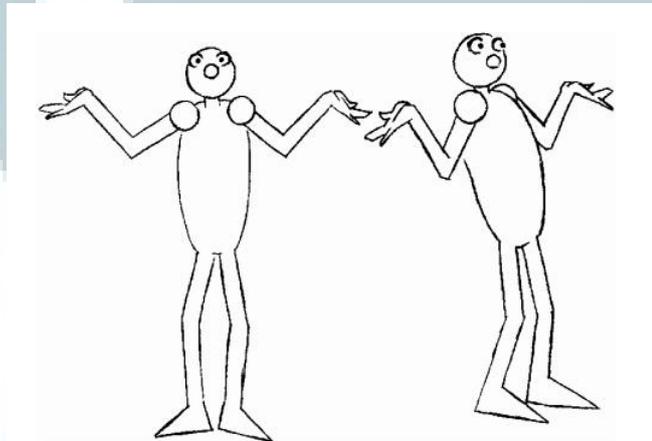
Gambar 2.3.2.1 *Responsive*

(*Character Animation 2D Skill For Better 3D 2nd Edition*. hlm188.)

postur yang ditampilkan postur tubuh ini biasanya bagian atas tubuh tokoh biasanya akan kedepan dan kedua tangan akan terbuka ke belakang atau kedua telapak tangan akan berada di dekat kepala (hlm.187).

2. Reflective

Roberts (2007) menjelaskan *Reflective* merupakan kombinasi postur tubuh *open* dan *back body posture*. Karakteristik postur tubuh ini biasanya ditampilkan dengan postur dimana posisi tubuh bagian atas akan cenderung miring ke belakang dan posisi tangan akan terbuka, pada dasarnya memberikan sebuah pesan postur mengevaluasi sesuatu atau saat seseorang tidak tau apa-apa (hlm.189).



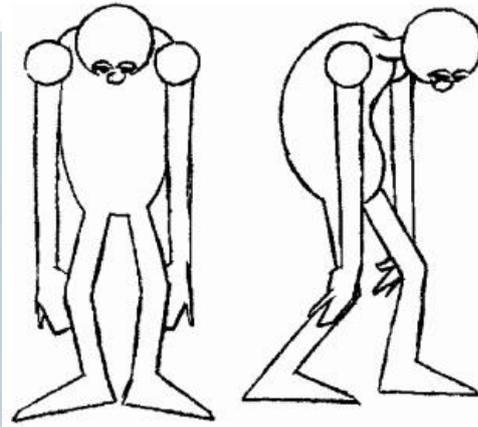
Gambar 2.3.2.2 *Reflective*

(*Character Animation 2D Skill For Better 3D 2nd Edition*. hlm189.)

3. Fugitive

Menurut Roberts (2007) Postur tubuh *Fugitive* adalah gabungan postur tubuh *closed* dan *back body posture*, postur tubuh ini bersifat negatif biasanya

memberikan pesan postur menolak sesuatu atau dalam keadaan yang bimbang, sedih, dan merasa bersalah.



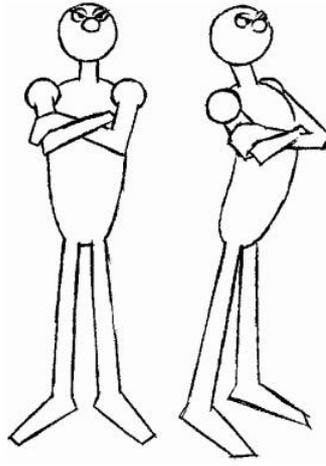
Gambar 2.3.2.3 *Fugitive*

(*Character Animation 2D Skill For Better 3D 2nd Edition*. hlm190.)

Postur tubuh ini pada dasarnya memiliki postur dimana posisi tubuh bagian atas biasanya akan ke belakang dan kedua tangan akan tertutup dan dekat dengan tubuh bagian atas, seperti menyilang atau hanya tergantung lemas. (hlm.190).

4. Combative

Menurut Roberts (2007). Combative merupakan lawan dari Fugitive dimana postur tubuh ini mengkombinasikan postur tubuh *closed* dan *open body posture*, pesan postur yang ingin disampaikan oleh postur tubuh ini adalah mendominasi sesuatu, membuat seseorang ingin terlihat lebih besar dari lawan bicaranya, atau bisa juga hanya ingin memberikan sebuah pendapat.



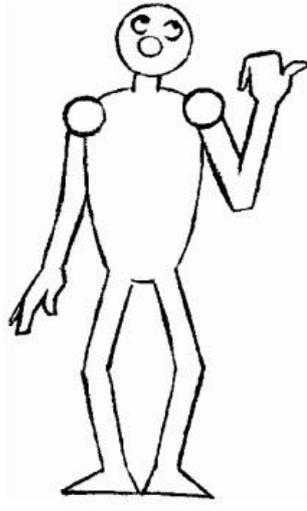
Gambar 2.3.2.4 *Combative*

(*Character Animation 2D Skill For Better 3D 2nd Edition*. hlm191.)

Bentuk postur yang ditampilkan biasanya bagian tubuh atas biasanya akan kedepan dan kedua tangan akan tertutup atau berada dekan dengan anggota tubuh bagian atas (hlm.191).

2.3.3 *Hand Gesture*

Roberts (2007) menjelaskan, sebuah gestur terkadang sudah banyak memberikan pesan dari sebuah gerakan yang sederhana, contohnya sebuah gestur tangan dengan hanya gerakan yang sederhana orang sudah bisa mengerti apa maksud dari gerakan tangan tersebut.



Gambar 2.3.3.1 *Hand Gesture*

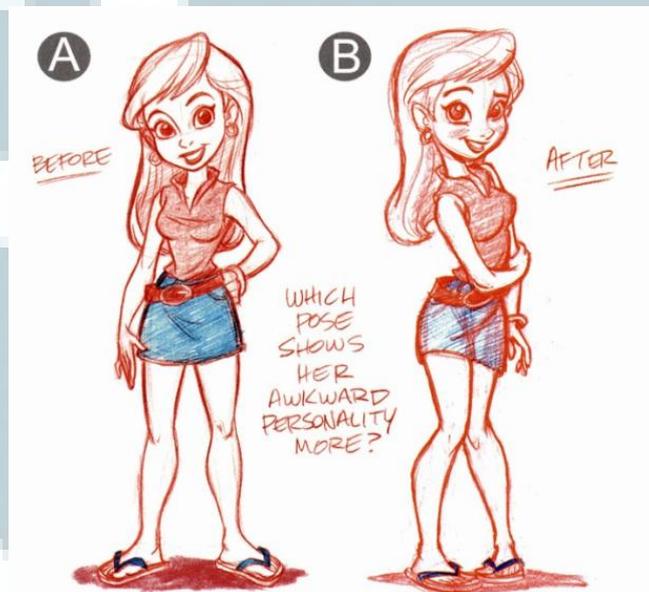
(*Character Animation 2D Skill For Better 3D 2nd Edition. hlm193.*)

Gesture tangan tersebut bersifat universal dan dapat dimengerti orang lain walau berbeda bahasa, oleh karena itu gestur tangan menjadi sangat kuat saat seseorang tak mau menggunakan sebuah kata-kata untuk mengungkapkan sesuatu (hlm.192)

2.3.4 Bahasa Tubuh (*Body Language*)

Menurut Webster (2012) bahasa tubuh dijadikan sebagai bentuk perilaku yang berhubungan dengan kondisi seseorang yang sedang ia rasakan, bisa saja berhubungan dengan kesehatan, emosi, lingkungan hidup, dan berbagai kebutuhan mental lainnya. Bahasa tubuh bisa sangat terlihat atau tidak terlihat sama sekali dikarenakan sifat dan latar belakang setiap individu berbeda-beda. Maka bahasa tubuh yang akan dikeluarkan setiap manusia juga beraneka ragam. Yang juga mempengaruhi perbedaan bahasa tubuh adalah umur dan pengalaman yang dialami seseorang. (hlm. 290).

Jika menurut Bancroft (2012) bahasa tubuh berpengaruh besar dalam sebuah animasi untuk menampilkan sifat sebuah tokoh yang tidak perlu di deskripsi kan kedalam kata-kata, dengan visual gestur dan ekspresi saja penonton sudah bisa tau sifat tokoh yang digambarkan. Contohnya bisa dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 2.3.4.1 *Body language*

(Character mentor: Learn by example use expression, poses, and staging to bring your characters to life. hlm.55)

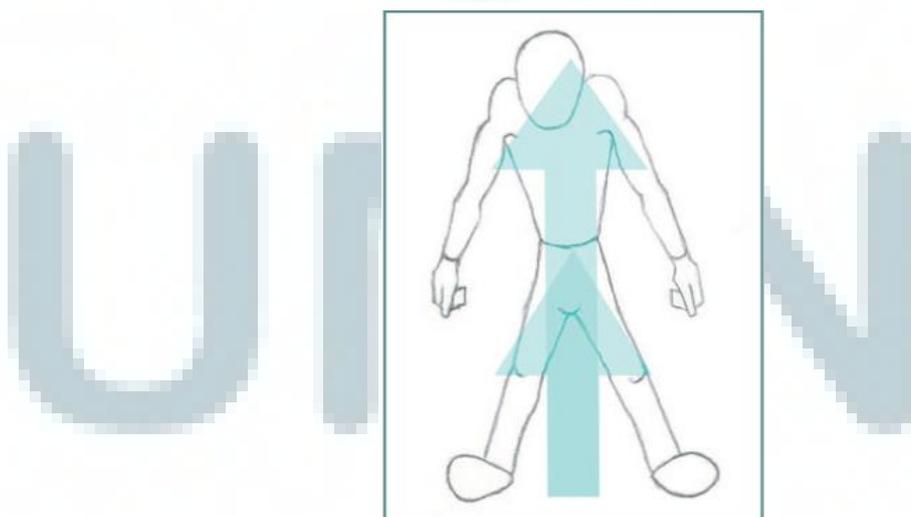
Pada kedua gambar tersebut pada gambar A Bancroft hanya menggambar sebuah desain tokoh dengan pose sederhana, sedangkan gambar kedua ia menambah gestur serta bahasa tubuh yang sesuai dengan desain dan personality tokoh tersebut, perbedaanya jelas tentu jelas terlihat karena bahasa tubuh dari tokoh tersebut sudah memperlihatkan sifatnya (hlm.55).

2.3.5 Emosi Pada tubuh

Emosi memang memiliki peran yang amat besar pada sebuah bahasa tubuh yang ingin diperlihatkan oleh seseorang menurut Pardew (2008) emosi yang ditunjukkan seseorang akan mempengaruhi postur tubuh dan juga bahasa tubuh yang akan diperlihatkan, hal ini menjadi sangat penting karena sifat dan karakteristik seseorang dapat dinilai berdasarkan bahasa tubuh yang mereka perlihatkan, dan juga emosi pada bahasa tubuh juga digunakan untuk memperlihatkan perasaan seseorang tanpa harus menyampaikannya lewat kata – kata.

5. Marah

Menurut Pardew (2008) Marah merupakan emosi yang sangat kuat bila ditampilkan dan juga marah merupakan emosi yang paling mudah ditebak, kekuatan terbesar yang diperlihatkan marah adalah postur tubuh yang cenderung membuat seseorang menjadi lebih besar dari lawan bicaranya,



Gambar 2.3.5.1 marah

2. Terkejut

Menurut Pardew (2008) Terkejut merupakan bentuk emosi spontan yang membuat orang lain tertawa melihatnya atau malah bisa menjadi pesan sedih yang di perlihatkan, karena terkejut merupakan bentuk emosi yang tidak diduga-duga oleh orang yang merasakannya.



Gambar 2.3.5.2 Terkejut

(Character Animation Fundamental, Developing Skills for 2D and 3D Character Animation)

Postur tubuh yang diperlihatkan oleh perasaan tekejut terbilang tidak menentu namun menurut beliau biasanya bentuk postur tubuh yang diperlihatkan orang saat terkejut adalah, adanya bentuk melengkung pada tubuh bagian atas, dan juga hal yang biasa terjadi tangan akan menghadap ke arah depan menunjukkan telapak yang kedepan, sedangkan untuk bagian bawah salah satu kaki akan terlihat melengkung untuk mempertahankan keseimbangan karena memang postur tubuh yang seseorang perlihatkan saat terkejut cenderung condong ke belakang.

2.3.6 Membuat Referensi Gerakan

Webster (2012) menjelaskan, sangatlah penting mempelajari sebuah gerakan dari material aslinya, untuk belajar menganimasikan sebuah tokoh animator harus mempelajari dan menganalisa gerakan yang memang sengaja dibuat sendiri olehnya di beberapa kasus sang animator menjadi aktor untuk karakternya sendiri atau melihat referensi dari sebuah gerakan yang dilakukan oleh makhluk hidup lain. Beliau juga menjelaskan Bahkan walau tokoh dalam animasi berbentuk imajinatif seorang animator juga harus membuat referensi gerakan dari bentuk gerakan yang paling mendekati tokoh tersebut, contohnya tokoh Daffy Duck dalam animasi *Looney Tunes*. Chuck Jones seorang pencipta tokoh dalam banyak film kartun *Looney Tunes* ini harus banyak mempelajari dan mendalami kebiasaan dan bentuk tubuh asli dari seekor bebek untuk menciptakan Daffy Duck, analisa ini sangat berguna agar sang animator bisa menggambarkan bahwa tokoh tersebut memang seekor bebek bukan hewan yang lain (hlm. 313-314).

- **Media Pembuat Referensi**

Menurut Webster (2012) Ada beberapa media agar animator bisa menganalisa dan mengobservasi gerakan untuk dipresentasikan kedalam animasi, beberapa media yang dijelaskan beliau adalah:

1. **Sketsa Kasar**

Beberapa animator zaman dulu lebih sering menggunakan cara ini, sketsa kasar merupakan cara yang paling tua dan tradisional untuk menangkap moment gerakan untuk referensi animasi karena animator

harus langsung menggambar beberapa gerakan penting untuk referensinya.

2. *Photography Action*

Ketika kamera menjadi mudah digunakan mengambil moment-moment penting menjadi cara tercepat dan termudah untuk menjadikan objek referensi untuk sebuah karya. Pada saat ini banyak animator dan seniman lain menggunakan media *potography* sebagai media yang lebih praktis dibanding dengan menggambar diatas kertas.

3. *Camera Recorder*

Merekam menggunakan kamera digital merupakan cara yang paling akurat dan praktis, tidak hanya memberikan kita visual warna dan bentuk tetapi juga menyajikan sebuah gerakan utuh *frame by frame* untuk sebuah referensi animasi. Saat ini media tersebut sudah sangat banyak diterapkan oleh para animator. Dimana banyak animator menjadi aktor untuk karakternya sendiri yang kemudian direkam lewat kamera, lalu rekaman video tersebut akan dijadikan untuk bahan referensi animasinya (hlm. 331-341)

2.4. Karakter

Pada sub judul ini penulis hanya akan mengambil dasar dari teori *three dimensional character* karena memiliki hubungan dengan pembahasan gestur.

2.4.1 *Three Dimensional Character*

Menurut Bancroft (2006) sebelum menggambar atau membuat sketsa sesosok karakter para pembuat karakter harus membuat beberapa pemikiran, dimana peran seorang karakter tersebut ?, bagaimana sifatnya?, lalu bentuk seperti apa? Beberapa pertanyaan tersebut sangat lah penting untuk memberikan sebuah informasi yang akan berguna bagi seorang desainer karakter, Dan juga dengan sebuah konsep karakter yang menarik akan membuat sebuah cerita menjadi membosankan (hlm.17).

Dari beberapa hal yang dijelaskan beliau ia mengutarakan ada beberapa hal yang akan membantu seorang desainer karakter untuk menciptakan karakter yang baik.

2.4.1.1 Fisiologi

Fisiologi berhubungan dengan bentuk sebuah karakter. Hal ini sangat berperan untuk membuat karakter yang terlihat menarik dimata penontonya. Menurut Tillman (2011) ada beberapa hal yang akan menjadi penting saat membahas bentuk karakter seperti tinggi badan, berat badan, warna kulit, warna mata, ras, kebangsaan, jenis kelamin, dan lain-lain (Hlm.33).

2.4.1.2 Psikologi

Menurut Tillman (2011) psikologi adalah aspek yang berhubungan dengan sifat si karakter atau kejiwaan, bagaimana seorang karakter menghadapi semua kemungkinan dengan menggunakan emosinya, menentukan baik dan buruk, bagaimana seorang karakter bisa merasa bahagia, marah, sedih, dan segala hal

yang berhubungan dengan emosi si karakter tersebut dalam menjalani kehidupannya (hlm.35).

2.4.1.3 Sosiologi

Menurut Tillman (2011) Sosiologi berhubungan dengan latar belakang dan lingkungan kehidupan si karakter, Sosiologi menjadi hal yang sangat penting dalam membuat sebuah karakter bagai mana tidak latar belakang karakter dan lingkungan sosialnya akan membentuk unsur Psikologi dalam diri karakter, dan juga akan berpengaruh pada jalannya sebuah cerita. Sosiologi mencakup masa kecil si karakter, tempat tinggalnya, hubungan dengan karakter lain, dan beberapa hal yang mempengaruhi kehidupan si karakter (hlm.34

UMMN