



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. 12 Prinsip Animasi

Menurut Gunawan dalam bukunya yang berjudul *Nganimasi Bersama Mas Be* (2013), animasi berasal dari kata *to animate* yang artinya membuat seolah-olah hidup dan bergerak. Seorang *Animator* profesional harus mengetahui dan memahami bagaimana sebuah animasi dibuat sedemikian rupa sehingga mendapatkan hasil pergerakan animasi yang menarik untuk dilihat.

Animator profesional bernama Frank Thomas dan Ollie Johnson memberikan 12 prinsip animasi yang diadopsi dari animasi produksi Walt Disney. Dua belas prinsip animasi ini dapat di terapkan untuk membuat animasi dua dimensi dan tiga dimensi.

1. *Solid Drawing*

Solid Drawing adalah prinsip yang memandang, sekalipun objek 2 dimensi harus memiliki unsur 3 dimensi. Dalam hal ini harus diperhatikan sekali, seperti pencahayaan untuk membentuk suatu gradasi gelap terang suatu tokoh agar tidak terlalu kaku, dan tampak 3 dimensi.

2. *Timing and Spacing*

Timing And Spacing adalah menentukan waktu, kapan sebuah gerakan harus dilakukan, dengan menggerakan animasi dengan waktu yang pas dan tepat. Perhitungan waktu memerlukan perhitungan yang matang agar pergerakan tidak terlalu cepat atau lambat.

3. *Squash and Stretch*

Squash and Stretch adalah upaya menambahkan efek fleksibel atau lentur pada objek karakter atau benda, sehingga seolah olah memuai atau menyusut sehingga memberikan efek gerak menjadi lebih hidup.

4. *Anticipation*

Anticipation adalah upaya yang digunakan untuk membuat para penonton tau dengan ancang-ancang pergerakan utama. Untuk melakukan prinsip ini, animator harus sering mengerjakan aksi kecil seperti ancang-ancang sebelum memulai pergerakan.

5. *Slow in and Slow out*

Slow in and slow out adalah prinsip lain yang dirancang untuk menambahkan realistik dalam pergerakan karakter. Ketika karakter melakukan tindakan, animator akan menggambarkan *frame* banyak untuk memulai aksi, lalu sedikit frame di tengah, dan banyak frame lagi pada akhir pergerakan untuk menciptakan efek *slow in and slow out*.

6. *Arcs*

Arcs adalah prinsip system pergerakan tubuh pada karakter meliputi manusia binatang, dan makhluk hidup lainnya, yang bergerak mengikuti pola yang disebut dengan *Arcs*. Dengan ini memungkinkan karakter bergerak secara halus dan lebih *realistic*, karena pergerakan karakter mengikuti suatu pola yang berbentuk lengkung. Pola pergerakan ini tidak dimiliki oleh robot atau mesin yang cenderung bergerak patah patah.

7. *Secondary action*

Secondary Action adalah gerakan tambahan untuk memperkuat gerakan utama agar lebih realistik. *Secondary action* tidak dimaksudkan untuk menjadi pusat perhatian, sehingga mengalihkan perhatian dari gerakan utama.

8. *Follow Through and Overlapping Action*

Follow through adalah tentang bagian tubuh tertentu yang tetap bergerak meskipun seseorang telah berhenti bergerak. misalnya, pergerakan rambut yang tetap bergerak saat setelah berhenti berlari. *Overlapping Action* adalah serangkaian gerakan yang saling mendahului. Contohnya pergerakan kaki dan tangan saat berjalan.

9. *Straight Ahead Action and Pose to Pose*

Straight ahead action yaitu menggambar satu persatu, *frame per frame*, dari awal sampai selesai, teknik ini memiliki kelebihan kualitas gambar yang konsisten karena dikerjakan oleh satu orang. Tetapi kekurangannya adalah waktu pengerjaan yang lama. *Pose to pose* yaitu membuat animasi dengan cara menggambar hanya pada *keyframe* tertentu.

10. *Staging*

Staging seperti halnya film atau teater, *staging* dalam animasi meliputi bagaimana lingkungan dibuat untuk mendukung suasana atau *mood* yang ingin dicapai dalam sebagian atau keseluruhan *scene*.

11. *Appeal*

Untuk menarik penonton dan memberikan kesan yang mendalam pada suatu karakter diperlukannya daya tarik yang kuat dari karakter tersebut.

12. *Exaggeration*

Dengan melebih-lebihkan pada *gesture*, gerakan yang terjadi, maka penonton dapat melihat situasi yang terjadi dalam animasi tanpa harus menebak terlebih dahulu apa yang terjadi.

2.2. **Koreografi**

Menurut Brown dalam bukunya karangannya yang berjudul *Staging and Choreography* (2013) mengatakan, Koreografi adalah seni membuat susunan dalam sebuah tari. Widaryanto (2009), koreografi berasal dari kata *choreo* yaitu tari, dan *graphos* yang artinya catatan.

2.3. **Koreografi Pertarungan**

John Kreng (2007) pada bukunya *Fight Choreography: The Art of Non-Verbal Dialogue* menjelaskan, koreografi pertarungan adalah seni membuat konflik fisik yang direncanakan untuk meyakinkan penonton dengan tujuan menghibur. Koreografi yang baik harus dibuat seakan akan kejadian tersebut terlihat asli dimata penonton, dan hasil akhirnya tidak dapat ditebak namun tersampaikan dengan baik dan benar. Dalam koreografi pertarungan yang baik, diperlukan beberapa hal yang ada di dalamnya, antara lain adalah :

2.3.1. Cerita

Agar adegan pertarungan dapat efektif, diperlukan cerita dan motivasi yang dapat diterima oleh penonton, untuk melatar belakangi terjadinya konflik fisik. Adegan pertarungan merupakan sebuah cerita didalam cerita, dan adegan pertarungan biasanya memiliki 3 struktur didalamnya, yaitu *setup*, *conflict*, dan *resolution*. *Setup* memberikan alasan dimulainya pertarungan, *conflict* adalah bagian tengahnya, lalu *resolution* memberikan akhir yang memuaskan. Tanpa ketiga elemen yang disebutkan barusan, sebuah pertarungan tidak bisa dimasukkan kedalam sebuah cerita.

2.3.2. Tarian

Dalam koreografi pertarungan, semua elemen dasar dari tarian ada didalamnya. Seperti langkah, ritme, kooperasi, dan timing dari rangkaian gerakan yang sudah direncanakan. Kata koreografi sering digunakan untuk menjelaskan perancangan dan pengaturan dari gerakan tari maupun gerakan pertarungan.

2.3.3. Gaya bertarung

Dengan gaya bertarung yang tepat, karakter dapat menunjukkan karakteristik personal yang ditonjolkan dalam cerita. Gaya bertarung juga ditentukan dari *genre* yang dipakai dalam film tersebut.

2.3.4. Spectacle

Saat menonton, penonton mengharapkan adanya rintangan atau *spectacle* yang dilalui oleh karakter, agar memperlihatkan sesuatu yang menakjubkan atau suatu *ending* yang tidak terduga.

2.3.5. Properti

Peralatan yang digunakan untuk membantu karakter dalam menyelesaikan pertarungan dan membuat kesan yang unik dan menarik. Peralatan yang dimaksud berupa senjata, seperti pedang atau pistol, yang dimana senjata tersebut dapat diayunkan atau di hempaskan.

2.4. Tim Koreografi

Dalam pembuatan koreografi pertarungan, terdapat 3 orang yang berkerja didalamnya, yaitu koreografer laga, *fight director*, dan *stunt coordinator*.

Koreografer laga adalah orang yang membuat semua gerakan pertarungan di berbagai bidang hiburan, teater, televisi, seni panggung dan lain-lain. *Fight director* adalah orang yang memimpin dan mengarahkan semua gerakan actor dan *stuntman* dalam proses pembuatan koreografi. *Stunt coordinator* adalah orang yang bertanggung jawab atas semua adegan laga. *Stunt coordinator* juga bagian yang merekrut para *stuntman* untuk adegan berbahaya yang aman bagi para pemain yang melakukan adegan tersebut.

2.5. Tipe-tipe Fighter Secara Umum

Secara umum ada tiga tipe *fighter*, yaitu *offensive fighter*, *defensive fighter* dan *counter-attacker*, disesuaikan lagi dengan tipe petarung, bisa saja *fighter* merupakan kombinasi dari ketiga tipe tersebut.

Tipe *fighter offensive* adalah tipe yang lebih agresif dan mengambil kendali dalam perlawanan. Hal ini bisa dilihat dari Bahasa tubuh, teknik berkelahi, kecepatannya, dan tenaga menyerangnya.

Tipe *defensive fighter* adalah lawan dari tipe *offensive fighter*, tipe ini lebih pasif saat bertarung, namun juga dapat menjadi agresif sewaktu-waktu. Tipe ini lebih memilih untuk menunggu lawan untuk menyerang terlebih dahulu. Cara bertarung nya juga cenderung tertutup, agar tidak mudah diserang.

Tipe *counter-attacker* adalah tipe menyerang balik saat lawan menyerang, dapat dikatakan serangan balasan. Mirip dengan tipe *defensive fighter*, namun tipe ini tidak menunggu untuk diserang. Tipe ini menyerang saat menemukan waktu yang tepat, dan biasanya membuat lawannya tak berkutik.

Selain ketiga tipe *fighter* tadi ada pula yang lebih spesifik, yaitu *Technician*. *Technician* memiliki penguasaan bela diri yang baik, seperti pukulan dan tangkisan. Hal ini membuat tipe *technician* mampu menerapkan gerakan dasar bela diri, cenderung menjadi *counter-attacker*. Contoh tipe ini bisa dilihat seperti aktor laga Jackie Chan dan Bruce Lee. Mereka menggunakan seni beladiri dalam aksi laganya. Lalu yang kedua ada *brawler*. Tipe ini merupakan *fighter* yang tidak menerapkan tehnik atau bela diri dalam aksinya. Mereka biasanya menjadi tukang pukul. Tipe yang selanjutnya adalah *showman*. Tipe ini lebih memanjakan penontonnya, dari cara dia bertarung. Tipe ini bisa memainkan emosi para penonton. Lalu ada tipe *emotional*. Tipe ini selalu dikuasai amarah ketika bertarung. Dan yang terakhir tipe *intellectual*. Tipe ini cenderung bertarung menggunakan kepintaran nya, dengan cara menganalisa lawan dan langsung menyerang pada titik lemah musuh.

2.6. Menentukan Lokasi Adegan Bertarung

Menurut McAsh dalam bukunya *Fight Choreography* (2010) lingkungan fisik adalah aspek penting untuk memulai sebuah koreografi pertarungan.

Hal yang harus diperhatikan dalam menentukan dimensi lokasi, adalah lokasi yang akan dijadikan sebagai tempat untuk bertarung, karena melibatkan beberapa alasan yaitu, waktu yang di pakai untuk *rehearsal* para *fighter*. Oleh karena itu koreografer laga tidak dapat membuang waktunya untuk melatih para *fighter* dalam pengambilan gambar sesuai *shot* yang telah ditentukan.

2.7. Struktur Adegan Pertarungan

Adegan pertarungan dibagi menjadi 3 bagian, yaitu :

2.7.1. *Lead up*

Lead up adalah adegan yang terjadi sesaat sebelum kontak fisik dimulai. Alasan sebuah pertarungan dapat dimulai, harus menjawab 3 pertanyaan berikut, yaitu siapa yang bertarung? kenapa mereka bertarung? dan dimana mereka bertarung?

2.7.2. Kontak fisik/ Konflik

Konflik dibagi menjadi 3 bagian, babak pertama, babak kedua, dan babak ketiga. Babak pertama, karakter mengumpulkan informasi penting dari musuhnya sambil mengukur kemampuan lawan. Babak kedua menggunakan apa yang sudah dibentuk di babak pertama, untuk meningkatkan konflik dalam cerita, emosi dan koreografi. Babak kedua ini menunjukkan usaha untuk mencapai tujuan yang

dimiliki oleh karakter. Lalu yang terakhir babak ketiga adalah saat pertarungan berakhir. Saat berakhir pertarungan, karakter dapat merasakan kekalahan, biasanya terjadi saat karakter kalah dan lawan mengalahkannya, dan karakter akan memberikan 1 perlawanan akhir.

2.7.3. Epilogue

Epilogue adalah setelah pertarungan selesai, permasalahan sebelumnya dalam cerita menemukan penyelesaian.

2.8. Pencak Silat

Hayono isman (2011) pencak silat terdiri dari dua kata yaitu, pencak dan silat. pencak adalah nama sebagian dari langkah-langkah, gerakan pukulan, tangkisan hindaran dengan berbagaimacam kombinasi. Sedangkan silat adalah inti dari pembelaan diri, tanpa batas tidak mengenal tempat dan keadaan serta tidak dapat diperlombakan karena kriteria membunuh atau dibunuh. Pencak Silat adalah gerakan beladiri tingkat tinggi yang disertai dengan perasaan, sehingga merupakan penguasaan gerak yang efektif dan terkendali.

2.9. Tehnik Pencak Silat

Chambers & Alexander (1972) lebih lanjut menjelaskan bahwa pencak silat merupakan seni bertahan, baik dari lawan bersenjata maupun tangan kosong, namun berpegang pada prinsip “pertahanan yang terbaik adalah menyerang”, tergantung bagaimana situasi yang terjadi dalam penggunaan teknik pencak silat.

2.9.1. Cimande

Chambers & Alexander (1972) dalam Silat Cimande memiliki kuda-kuda yang kokoh dengan dominan tangan dan kunci tangan, Cimande berkembang di daerah pegunungan sehingga membuat kuda-kudanya sangat kokoh dan tidak berat sebelah. Begitu juga dengan tendangan yang tidak terlalu tinggi, maksimal daerah dada, tidak sampai ke kepala.



Gambar 2.0.1. Kuda-Kuda Silat Cimande
(Sumber: *Sumber dokumentasi pribadi*)

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA