



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. Pengertian Animasi

Bustaman (2001) mengatakan bahwa animasi adalah suatu proses menciptakan ilusi gerakan atau perubahan, seperti perubahan warna atau bentuk objek dalam jangka waktu tertentu. Animasi adalah proses pembuatan film dari gambar yang berbeda setiap *frame*. Dengan menjalankan rangkaian *frame* tersebut akan tercipta sebuah pergerakan yang menjadi sebuah film (Zeembry, 2001). Sedangkan menurut Suciadi (2003), animasi adalah pergerakan objek yang dapat berupa perubahan bentuk, ukuran, warna, putaran, atau property lainnya yang menghasilkan tampilan pergerakan. Pergerakan-pergerakan di atas di pengaruhi oleh perubahan-perubahan tiap *frame*.

Dalam buku *Characters Animation Fundamentals: Developing Skills for 2D and 3D Character Animation*, film atau video memiliki kurs waktu yang di sebut *frame per second (fps)*. *Fps* merupakan patokan untuk jumlah *frame* yang perlu digambar untuk setiap 1 detik. Animasi untuk tayangan televisi di Eropa Afrika, Timur Tengah, dan Australia standar yang digunakan untuk animator adalah 25 *fps* untuk sistem televisi PAL. Untuk animasi di Amerika, negara-negara Hindia Barat, dan Pasisik menggunakan 30 *fps* untuk sistem NTSC.

Richard Williams (2001) mengatakan bahwa animator mendapatkan kontrol terhadap karakter filmnya. Animator tidak aka terbatas oleh kemampuan

fisik dari karakter, gravitasi, umur, kemampuan, jenis kelamin, ataupun hukum-hukum fisika. Animator dapat mewujudkan hal yang tidak ada di dunia nyata menjadi hal yang terlihat dapat dipercaya di dunia film (hlm. 324). Dalam perancangan gerakan dan ekspresi, animasi menyajikan gerakan karakter yang dilebih-lebihkan. Dengan gerak dan ekspresi yang berlebihan, animasi menyajikan gerakan yang tidak monoton. Beda halnya dengan film *live action* yang diambil dengan teknik merekam orang. Dalam film animasi, animator bebas menuangkan imajinasinya dan dapat membuat karakter melakukan hal-hal di luar batas kemampuan orang.

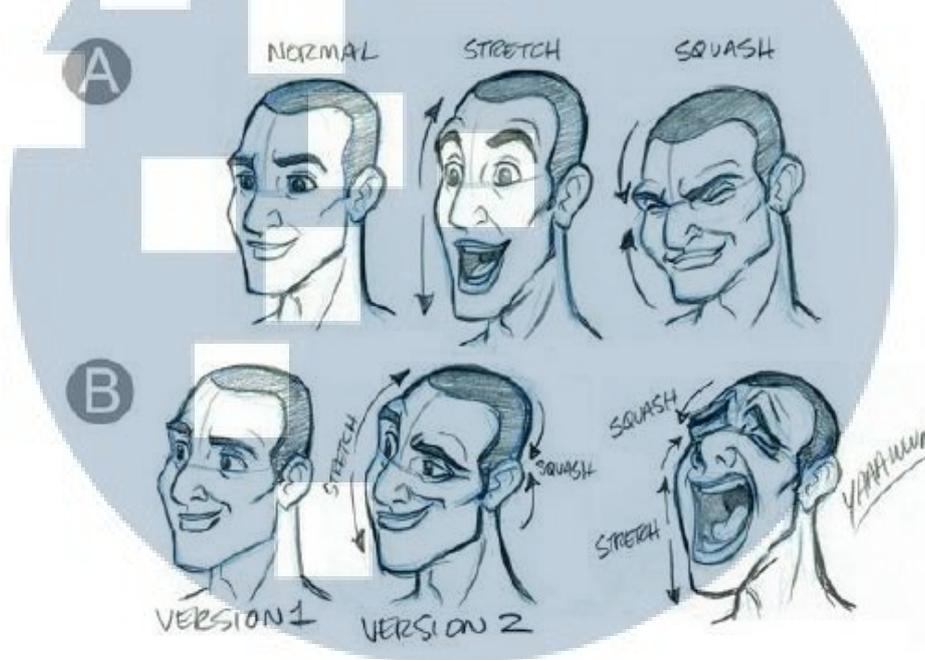
2.2. Prinsip Animasi

Menurut Steve Roberts, ada 12 prinsip animasi yang harus dipahami oleh seorang animator. Ia mengatakan 12 prinsip animasi yang dirintis oleh para pionir tahun 1920an yang masih relevant dengan para animator saat ini. 12 prinsip animasi dijabarkan sebagai berikut :

1. *Squash and Stretch*

Objek dan karakter akan mengalami *squashing* dan *stretching* tergantung pada konstruksi mereka dan dari apa serta seberapa besar kekuatan yang diterima mereka. Misalnya perbandingan antara bola karet dan bola besi yang dijatuhkan dari ketinggian 50 meter. Bola karet akan mengalami *squashing* saat bola karet sampai ke permukaan dan akan memantul kembali serta mengalami *stretching*. Hal tersebut akan berbeda dengan apa yang dialami bola besi yang tidak akan mengalami *squashing* dan *stretching* karena konstruksi bola besi yang keras.

Sama seperti konstruksi pembangunan wajah seorang karakter. Bagian bawah wajah seperti rahang dan pipi dapat mengalami *squashing* dan *stretching*, namun bagian tempurung kepala tidak bisa.

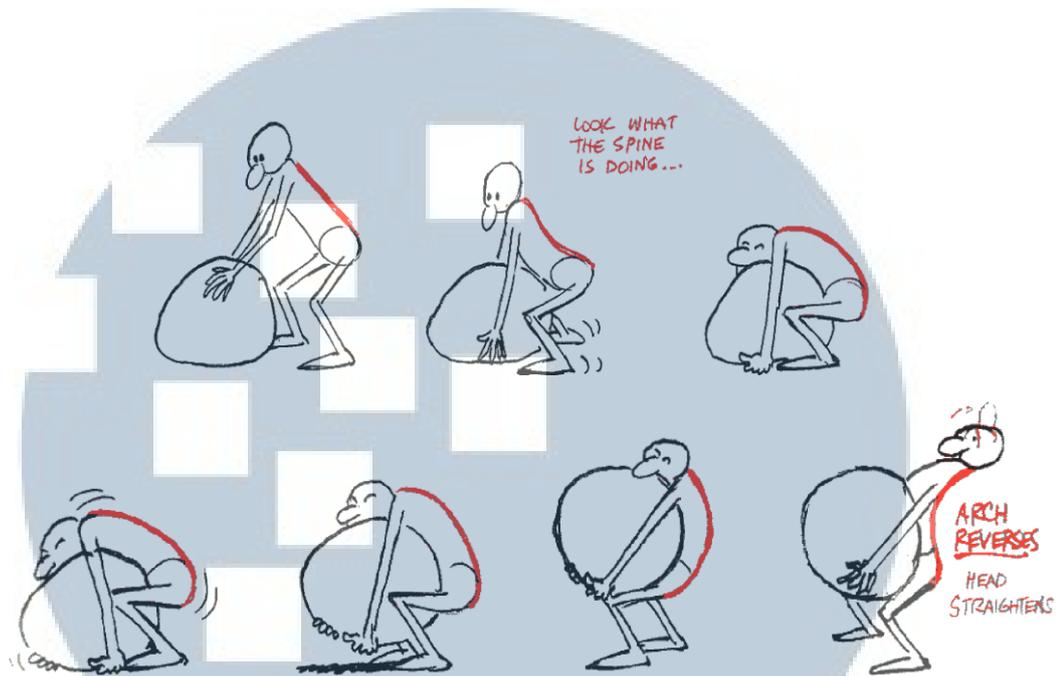


Gambar 2.1. *Squash and Stretch*

(Character Mentor, 2f12)

2. *Anticipation*

Anticipation adalah pergerakan ancang-ancang yang dilakukan terlebih dahulu sebelum gerakan utama. Gerakan *anticipation* diberikan ke karakter sebagai energi untuk tindakan yang akan mereka lakukan. Misalnya saat karakter akan mengangkat barang yang berat. Ia akan melakukan ancang-ancang seperti membenarkan posisi kakinya yang sebagai pondasi, lalu kemudian baru mengangkat barang tersebut. *Anticipation* dilakukan untuk memberikan kejutan atau mempersiapkan penonton melihat gerakan utama. *Anticipation* berguna agar gerakan karakter tidak monoton.



Gambar 2.2. *Anticipation*

(The Animators Survival Kit, 2001)

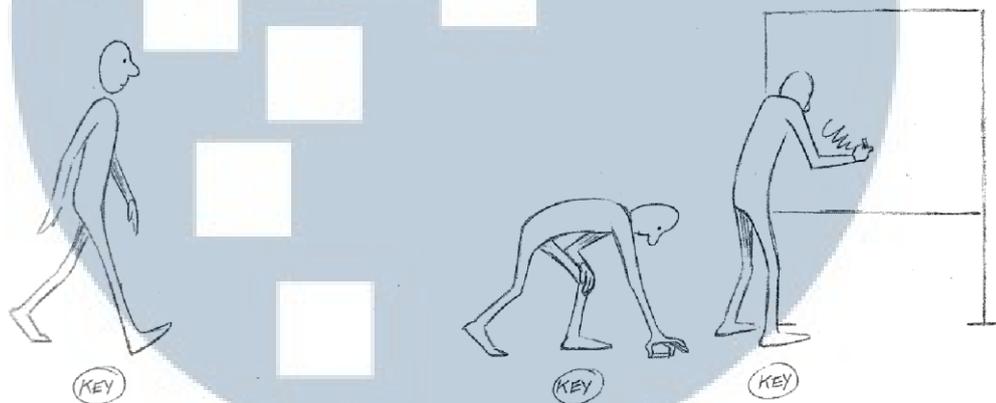
3. *Staging*

Staging adalah pengaturan dalam semua adegan agar penonton fokus terhadap adegan utama tersebut. Misalnya adegan saat seseorang sedang pingsan. Maka adegan harus fokus kepada karakter yang pingsan, jangan sampai karakter sampingan lebih menonjol. Jika karakter sampingan lebih menonjol maka akan mengalihkan penonton dari inti adegan tersebut. Pengkomposisian warna, perspektif, bayangan, sudut kamera, dan posisi karakter mempengaruhi fokus penonton.

4. *Straight-Ahead Action and Pose-to-Pose*

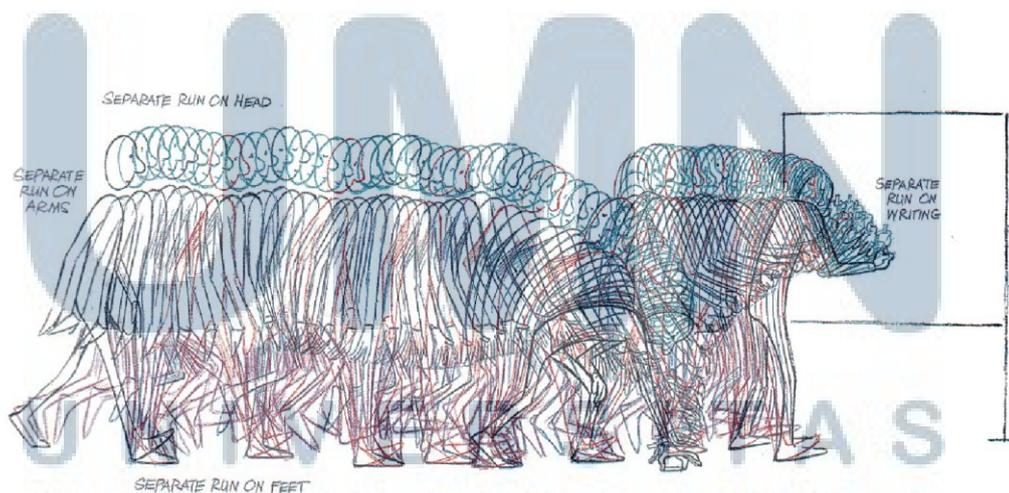
Straight-Ahead Action and Pose-to-Pose adalah dua pendekatan dalam pembuatan gerakan animasi. *Straight-Ahead Action* adalah menggambarkan sebuah gerakan

dimulai dari awal gerakan sampai akhir *frame by frame*. Sedangkan *Pose-to-Pose* adalah teknik penggambaran gerakan dengan menggambar pose-pose gerakan kunci. Gerakan kunci biasanya adalah gerakan awal dan akhir yang kemudian oleh animator digambarkan *in-between*. *Pose-to-Pose* dapat menjaga konsistensi ukuran dan posisi.



Gambar 2.3. *Key Pose*

(The Animators Survival Kit, 2001)



Gambar 2.4. *In-Between*

(The Animators Survival Kit, 2001)

5. *Follow-Through and Overlapping Action*

Follow-Through and Overlapping Action adalah gerak lanjutan yang terjadi meskipun karakter telah berhenti. Biasanya *Follow-Through and Overlapping Action* terjadi pada benda mati, seperti antenna, pakaian, tali, atau beberapa anggota tubuh. *Follow-Through and Overlapping Action* bertujuan agar gerakan lebih alami.



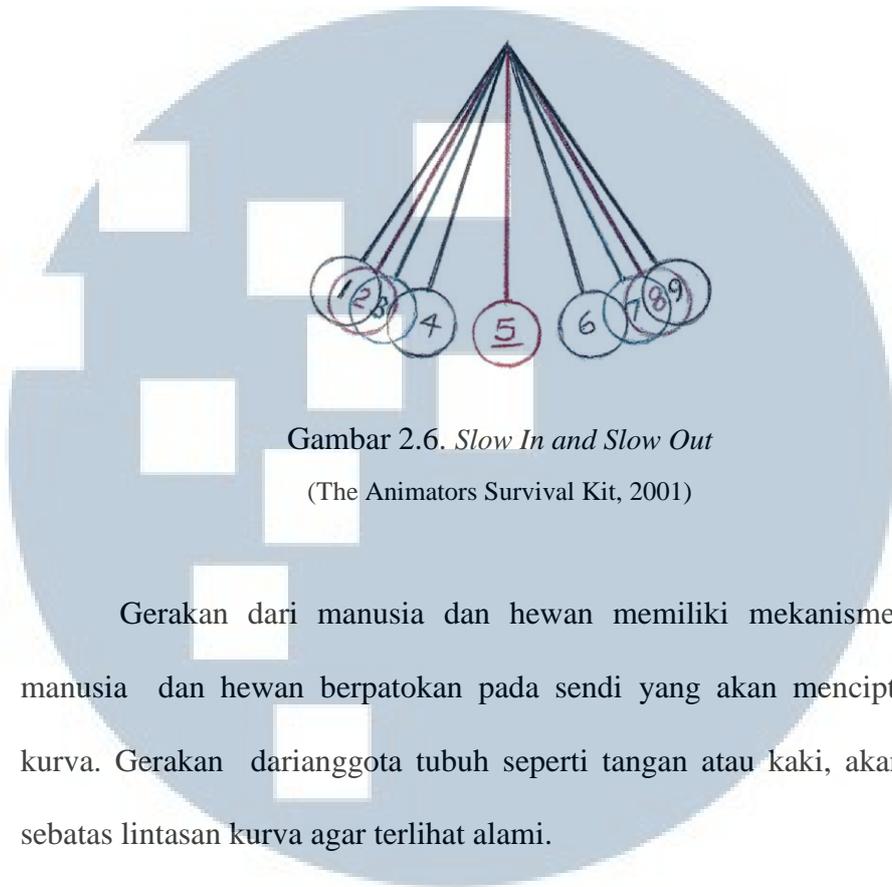
Gambar 2.5. *Follow-Trough and Overlapping Action*

(Character Animation Fundamental, 2011)

6. *Slow In and Slow Out*

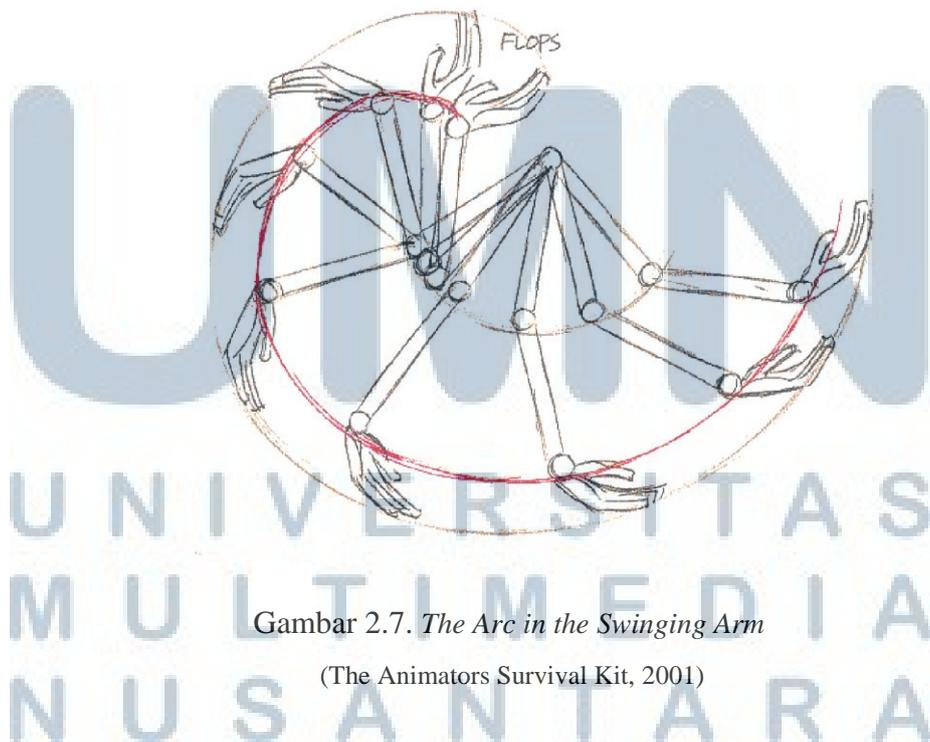
Slow In dan *Slow Out* digunakan untuk percepatan dan perlambatan. *Slow in* digambarkan dengan jumlah *frame* yang lebih banyak dalam *in-between* sehingga menimbulkan gerak perlambatan. Sedangkan *slow out* digambarkan dengan jumlah *frame* yang lebih sedikit sehingga menimbulkan percepatan. Dengan penggunaan *Slow In and Slow Out* gerakan terlihat lebih alami dan tidak kaku seperti robot.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.6. *Slow In and Slow Out*
(The Animators Survival Kit, 2001)

Gerakan dari manusia dan hewan memiliki mekanisme. Gerakan manusia dan hewan berpatokan pada sendi yang akan menciptakan lajur kurva. Gerakan dari anggota tubuh seperti tangan atau kaki, akan bergerak sebatas lintasan kurva agar terlihat alami.



Gambar 2.7. *The Arc in the Swinging Arm*
(The Animators Survival Kit, 2001)



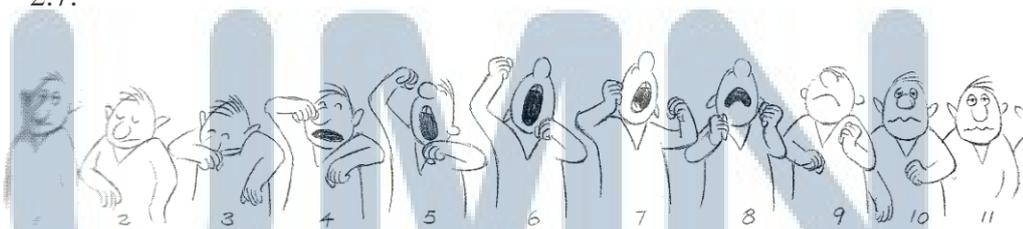
Gambar 2.8. Kurva Arc

(The Animators Survival Kit, 2001)

7. *Secondary Action*

Secondary action adalah gerakan tambahan yang terjadi akibat dari gerakan utama. *Secondary action* memantapkan gerakan utama dan membuat gerakannya lebih natural untuk ditonton. Jangan sampai gerakan tambahan mengalihkan perhatian terhadap gerakan utama. *Secondary action* memberikan penekanan untuk memperkuat gerakan utama. Misalnya saat seseorang menguap sambil merenggangkan tangannya seperti pada gambar

2.7.



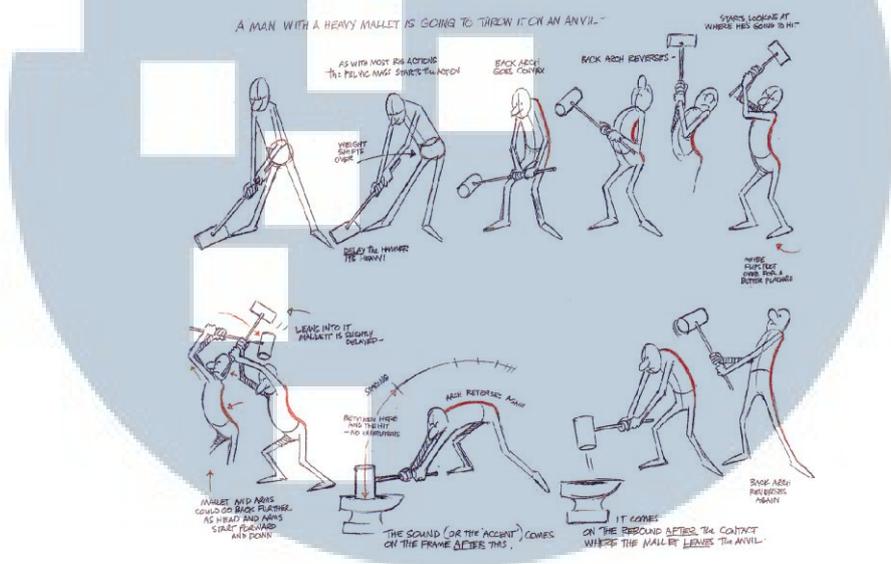
Gambar 2.9. *Secondary Action*

(The Animators Survival Kit, 2001)

8. *Timing and Spacing*

Timing adalah penentuan waktu kapan sebuah gerakan terjadi. *Timing* mempertimbangkan waktu yang dibutuhkan agar penonton mengerti adegan

yang terjadi. Hal ini dibutuhkan untuk penentuan jumlah *frame* yang harus digambarkan antara *keyframe*. Sedangkan *spacing* adalah penentuan percepatan dan perlambatan dalam suatu gerakan. *Timing and spacing* memberikan irama dan ritme yang pas.



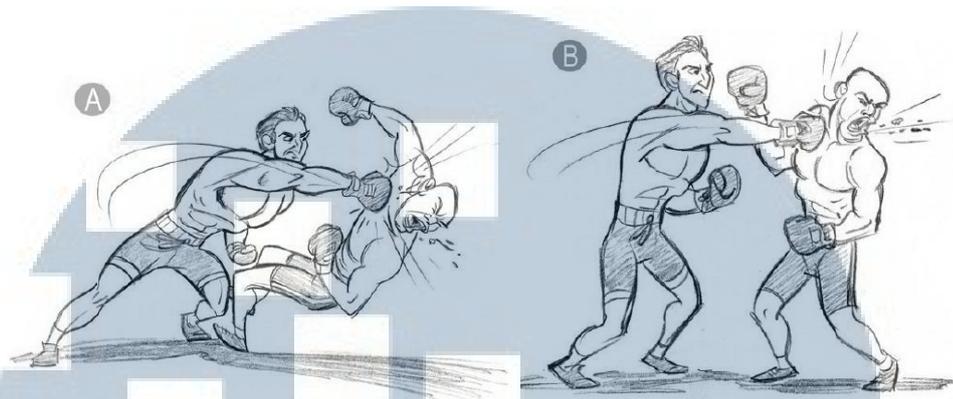
Gambar 2.10. *Timing and Spacing*

(The Animators Survival Kit, 2001)

9. *Exaggeration*

Exaggeration adalah upaya untuk melebih-lebihkan, terutama *gesture* karakter sehingga mudah dipahami penonton. Gerakan yang dibuat melebihi gerakan aslinya, inilah yang membedakan *live-action* dengan animasi.

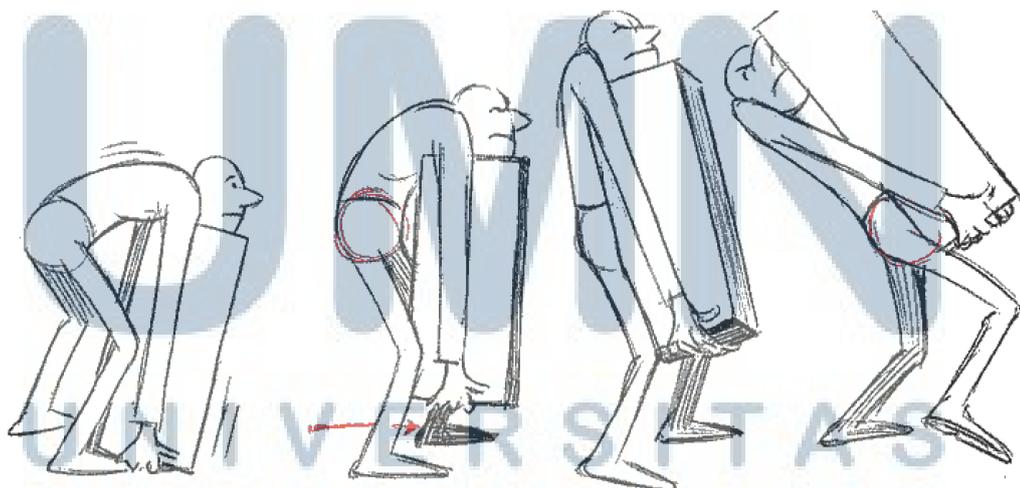
U
M
N
U
N
I
V
E
R
S
I
T
A
S
M
U
L
T
I
M
E
D
I
A
N
U
S
A
N
T
A
R
A



Gambar 2.11. *Exaggeration and No Exaggeration*

(Character Mentor, 2012)

Pemahaman tentang menggambar memegang peran penting untuk seorang animator. Seorang animator harus menguasai dan peka terhadap anatomi, komposisi, berat, keseimbangan, pencahayaan, bayangan dan sebagainya. Hal tersebut dapat dilatih melalui observasi dan pengamatan, yang tak lain adalah dengan latihan menggambar. Animator yang berlatih gambar selama setahun akan memperoleh hasil yang berbeda dengan mereka yang tidak.



Gambar 2.12. *Weight Control*

(The Animators Survival Kit, 2001)

10. *Appeal*

Penciptaan karakter harus berkarisma dan menarik perhatian penonton. Untuk itu penokohan sebuah karakter harus diperhatikan. *Appeal* juga berkaitan dengan bagaimana gaya visual serta *final look* sebuah film animasi.



Gambar 2.13. *Characters Appeal*

(Character Mentor, 2012)

2.3. Gerak Tubuh

Gerak tubuh merupakan salah satu komunikasi nonverbal yang mudah dipahami. Pose karakter menggambarkan apa yang karakter rasakan. Kita juga dapat mengetahui bagaimana sifat dari karakter. Dengan karakteristik yang kuat, kita dapat menciptakan animasi yang lebih dinamis dan mudah dimengerti (Goldberg, 2008). Dalam sebuah pose bayangkan jika ada garis imajiner yang tergambar dalam tubuh karakter seperti tulang belakang. Kita bahkan dapat mengetahui apa yang karakter rasakan lewat siluetnya.



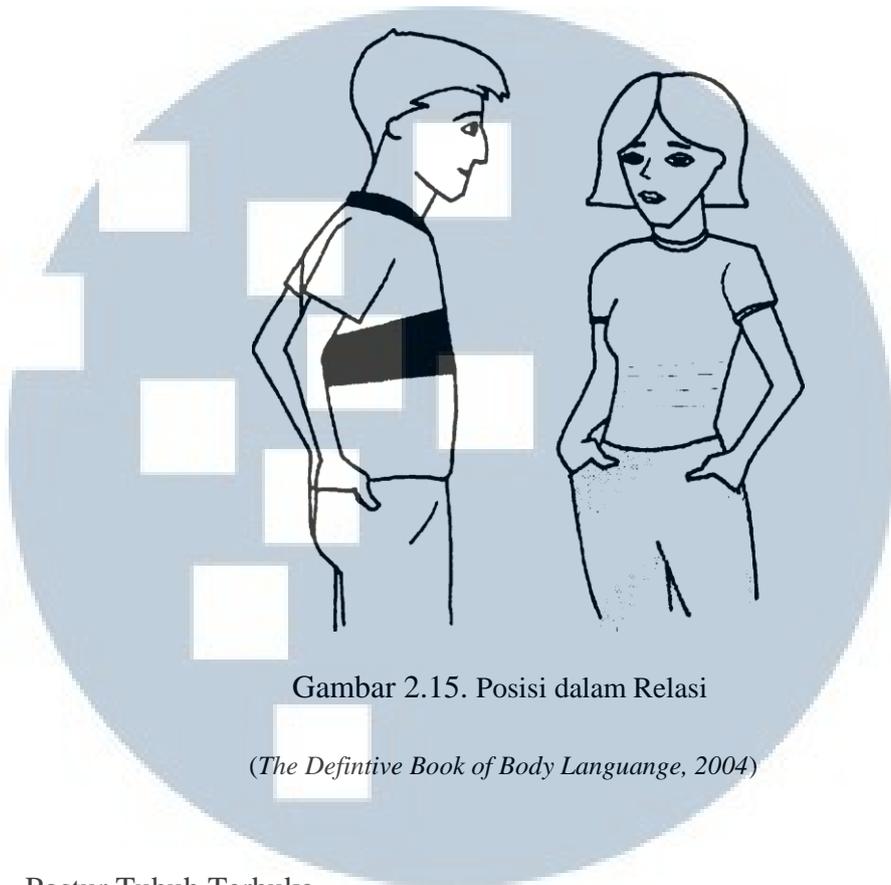
Gambar 2.14. Pemberian Garis Imajiner

(Character Animation Carsh Course, 2008)

1. Posisi Berdiri

Posisi dari tokoh dapat menjadi penunjuk hubungan ia dengan tokoh lain. Jika tokoh berdiri dekat dengan seorang tokoh yang lain, maka dapat menandakan bahwa ia memiliki hubungan yang dekat dengan tokoh tersebut. Begitu pula sebaliknya, maka dapat menandakan bahwa mereka masih merasa asing ataupun sedang memiliki pertikaian.

UMM
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

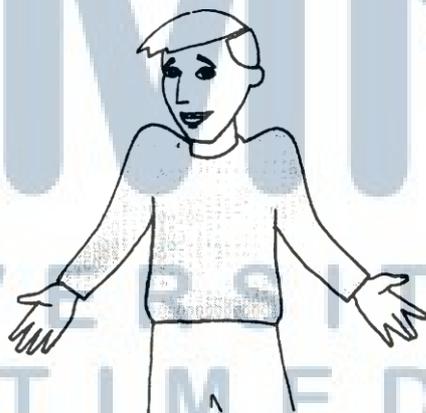


Gambar 2.15. Posisi dalam Relasi

(The Defintive Book of Body Languange, 2004)

2. Postur Tubuh Terbuka

Postur tubuh tokoh yang terbuka dapat menandakan rasa percaya diri ataupun rasa terbuka. Postur tubuh terbuka yang santai, dengan posisi punggung tegak menandakan rasa nyaman dan percaya diri.



Gambar 2.16. Posisi dalam Relasi

(The Defintive Book of Body Languange, 2004)

3. Postur Tubuh Tertutup

Postur ini menandakan bahwa tokoh membatasi dirinya dari luar. Postur ini menciptakan jarak yang menghalangi perasaan untuk terhubung. Misalnya saat ketakutan, tubuh akan meringkuk untuk proteksi diri dari pengaruh luar.



Gambar 2.17. Posisi Tertutup

(The Defintive Book of Body Languange, 2004)

4. Mata

Mata salah satu bagian tubuh yang dapat mengekspresikan perasaan. Saat berbohong, maka bola mata mengecil, susah fokus dan selalu menghindari kontak mata. Mengalihkan pandangan juga dapat menandakan tidak ketertarikan serta ketidakpedulian. Dengan menatap lurus ke lawan bicara, menandakan ketertarikan atau keseriusan tokoh.

UMM
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.18. Mata dalam Bahasa Tubuh

(The Defintive Book of Body Languange, 2004)

5. Tangan

Melipat tangan saat sedang berbicara menandakan perilaku yang menghalangi. Saat sedang ketakutan, tubuh akan mengangkat tangan untuk memproteksi diri. Menunjuk-nunjukkan jari pada lawan bicara atau mengepalkan tangan dengan nada tinggi menandakan rasa marah. Memasukkan tangan saat sedang berbicara menandakan tokoh merasa tidak aman atau tertutup. Menyentuh wajah menggunakan tangan merupakan tanda kecemasan atau ketakutan. Saat sedang berbicara, jika tokoh memegang benda lain menandakan bahwa ia sedang gelisah. Posisi telapak tangan terbuka ke atas menandakan tokoh merasa terbuka dan dapat dipercaya.

UMM
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.19. Tangan Terbuka

(The Defintive Book of Body Languange, 2004)

6. Kepala

Kepala mendongak ke atas menandakan bahwa tokoh merasa lebih tinggi martabatnya. Jika kepala fokus ke depan menatap lurus memperlihatkan wibawa tokoh atau keseriusan. Menundukkan kepala dapat menjadi tanda sedih, ketakutan atau ketidakpedulian.



Gambar 2.20. Kepala dalam Bahasa Tubuh

(The Defintive Book of Body Languange, 2004)

2.4. Komedi Slapstick

Rustono (2012), seorang pakar dari Universitas Indonesia menjelaskan bahwa komedi biasanya dapat membuat orang tertawa jika memiliki unsur kejutan, tidak masuk akal (irrasional), sesuatu yang mengakibatkan rasa malu, atau sesuatu yang mebesar-besarkan masalah. Ada berbagai macam komedi, salah satunya adalah komedi *slapstick*. Istilah *slapstick* diambil dari tongkat kayu yang dipergunakan para badut untuk saling menampar supaya penonton tertawa. *Slapstick* menjadi aliran film yang dominan dalam masa-masa film bisu awal. Buwana (2012) mengatakan bahwa *slapstick* merupakan komedi yang universal karena tidak memerlukan suara atau bahasa, sehingga dapat dipahami oleh semua orang. Tanpa menggunakan bahasa, *slapstick* mudah dicerna oleh penonton karena tidak perlu proses panjang dalam memahaminya. *Slapstick* mencakup tiga hal utama, yaitu derita, celaka, dan aniaya serta mengandalkan kelucuan gerak dibandingkan dialog atau monolog pemain (Wijaya, 2017).

Menurut Peacock (2014), penonton dapat tertawa atau terhibur melalui beberapa cara. Berikut jenis-jenis tertawa yang disebabkan oleh kejadian situasi tertentu:

1. *Recognised Laugh*

Rasa tertawa diprovokasi oleh tipikalitas, berdasarkan situasi yang dikenal.

Penonton dapat tertawa karena penonton tersebut dan memahami situasi tersebut.

2. *Bizzare Laugh*

Bizzare laugh adalah situasi kebalikan dari *recognised laugh* dimana

terjadi secara mendadak dan menentang logika konvensional.

3. *Visceral Laugh*

Sebuah situasi yang tercipta karena sebuah kecelakaan seperti terjatuh, terpukul, atau tindakan kekerasan.

4. *Surprise Laugh*

Tawa ini disebabkan oleh trik-trik kecil yang membuat kita tidak sadar.

Slapstick memiliki konsep komedi yang berhubungan dengan derita.

Menurut Peacock (2014), penderitaan dalam *slapstick* dapat disebabkan oleh beberapa situasi, yaitu:

1. Penderitaan yang disebabkan oleh orang lain.
2. Penderitaan karena ketidakmampuan atau ketidakwaspadaan karakter.
3. Penderitaan akibat dari objek lain.
4. Penderitaan karena rasa sakit yang sebenarnya.

