

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Film Animasi

Dalam buku *Animation Writing and Development* dijelaskan bahwa kata animasi berasal dari bahasa Latin, yakni '*anima*' yang berarti menghidupkan atau memberi nafas. Dalam bahasa Inggris, animasi diambil dari kata '*animate*' yang artinya (menjiwai atau menghidupkan) dan '*animation*' (semangat atau gelora).

2.2 Jenis Animasi

Secara umum animasi dapat dibagi kedalam 3 kategori, yaitu *Traditional animation*, *Stop motion animation*, *Computer graphic animation*.

1. *Traditional Animation*, animasi tradisional adalah kategori animasi yang sudah berumur sangat tua. Disebut tradisional karena teknik atau model animasi inilah yang digunakan untuk pengembangan awal animasi di media layar kaca dan layar lebar. Animasi tradisional sering disebut dengan *cell animation* karena teknik pengerjaannya dilakukan pada media kertas *celluloid transparent* yang secara sekilas terlihat sama dengan kertas transparan untuk OHP. *Celluloid transparent* adalah kertas yang tembus pandang sehingga animator dapat dengan mudah membuat gambar yang saling berurutan satu sama lain dan dapat menciptakan animasi yang tampak halus dan mulus pergerakannya.
2. *Stop Motion Animation*, adalah animasi yang menggunakan media perekam, misalnya kamera untuk menangkap pergerakan objek yang digerakkan sedikit

demi sedikit. Dalam jenis animasi ini, objek akan diatur untuk memperlihatkan pose tertentu dan kamera akan merekam pose objek tersebut. Proses gerak objek dan rekam pose akan terjadi berulang kali. Hasilnya, ketika kamera memutar pose-pose objek secara cepat, terciptalah ilusi pergerakan animasi. Animasi ini sering disebut juga dengan *claymation*, karena dalam perkembangannya, jenis animasi ini umumnya menggunakan media atau bahan berupa tanah liat atau clay sebagai objek animasinya. Clay tersebut digunakan untuk membuat objek animasi berupa boneka, patung dan sebagainya. Clay dipilih karena bahan ini bersifat elastis, mudah dibentuk dan mudah untuk digerakkan. Namun animasi jenis ini tidak hanya terbatas pada objek berbahan tanah liat saja, kertas, kayu, dan bahan-bahan lain pun dapat digunakan dalam jenis animasi ini.

3. *Computer Graphic Animation*, adalah jenis animasi yang keseluruhan prosesnya dikerjakan dengan media komputer. Animasi ini dapat berupa animasi 2D maupun animasi 3D. Namun dalam perkembangannya. *Computer graphic animation* ini telah berevolusi dengan sangat cepat melalui pendekatan 3D yang sangat revolusioner dan bahkan mampu mendekati bentuk objek nyata (*hyperreality*) sehingga pada akhirnya, animasi jenis ini menjadi identik dengan animasi 3D. Dengan bantuan komputer, maka seluruh pengerjaan animasi mulai dari tahap *modelling* hingga *rendering*, tidak lagi dikerjakan dengan sketsa tangan manual sehingga keseluruhan proses pembuatan animasi menjadi lebih mudah dan lebih cepat. *Computer graphic*

animation saat ini juga dikenal dengan istilah *Computer Generated Imagery* (CGI).

2.3 Animasi 3D

Animasi 3D adalah animasi yang berwujud 3 dimensi. Meskipun bukan dalam wujud 3D yang sebenarnya, yaitu bukan sebuah objek 3D yang dapat disentuh dan dirasakan wujud fisiknya, namun dalam wujud 3D dalam layar kaca. Tidak seperti animasi 2D yang hanya memiliki kedua dimensi panjang (X) dan lebar (Y), animasi 3D selain memiliki kedua dimensi tersebut juga memiliki dimensi kedalaman (Z). Animasi 2D bersifat datar atau flat, sedangkan animasi 3D memiliki kedalaman bentuk atau volume.

Animasi 3D dapat di definisikan sebagai animasi yang dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Tahapan animasi 3D secara keseluruhan dikerjakan dengan media komputer, mulai dari tahap *modelling*, *texturing*, *rigging*, *animating*, *lighting*, sampai *rendering*. Keunggulan utama dari animasi 3D adalah visualisasi objek yang tampak lebih nyata dan mendekati bentuk aslinya. Keunggulan lain adalah kemampuannya untuk membuat dan mewujudkan visualisasi adegan yang sulit, yang tidak mungkin, atau bahkan yang tampaknya mustahil.

2.4 Jenis Animasi 3D

Jenis animasi 3D dapat dibagi dalam 3 kategori utama, yaitu animasi 3D penuh, animasi 3D dan 2D, serta animasi 3D dan *live shoot*.

1. Animasi 3D Penuh, jenis ini menggunakan animasi objek 3D secara penuh. Seluruh tampilan 3D maupun proses pembuatannya menggunakan teknik animasi 3D. Contohnya, film animasi “*Toy Story*”, “*Toy Story 2*”, “*A Bug’s Life*”, “*Antz*”, “*Shrek*”, “*Shrek 2*”, “*Shrek 3*”, “*Finding Nemo*”, “*Shark Tale*”, “*Monster Inc*”, “*Ice Age*”, “*The Incredibles*”, “*The Cars*”, “*Robots*”, “*Chicken Little*”, “*Final Fantasy*”, “*Wall E*”, “*Ratatouille*”, “*Brave*”, “*Rise of The Guardian*” dan lain-lain.
2. Animasi 3D dan 2D, jenis ini merupakan penggabungan antara animasi 3D dengan animasi 2D. Biasanya tokoh atau karakter animasinya berupa animasi 2D dengan *background* maupun *properties* menggunakan animasi 3D. Ini dilakukan untuk mempermudah proses pembuatan animasi karena pembuatan karakter 3D memiliki kerumitan yang lebih tinggi dan proses yang lebih detail dibandingkan karakter 2D. Contohnya adalah film animasi “*Titan A.E*”, “*Brother Bear*”, dan lain-lain.
3. Animasi 3D dan Live Shoot, jenis animasi ini menggabungkan antara animasi 3D dengan *live shoot*. Animasi jenis ini banyak diterapkan pada film-film Hollywood, misalnya film “*Titanic*”, “*Star Wars*”, “*Jurrasic Park*”, “*Lord of The Ring*”, “*Avatar*”, “*The Avenger*” dan lain-lain.

2.5 Bidang-bidang pada Animasi 3D

Hampir tidak ada bidang yang tidak tersentuh oleh animasi 3D. Sangat banyak bidang aplikasi yang bias dibuat dengan animasi 3D. Ini dikarenakan perkembangan teknologi, tren, dan kebutuhan akan animasi 3D yang telah

menyentuh berbagai aspek kehidupan manusia urban saat ini. Berbagai aplikasi yang saat ini dibuat dengan menerapkan grafis dan animasi adalah sebagai berikut:

2.5.1 Iklan TV

Saat ini hampir semua materi iklan TV dibuat menggunakan animasi, khususnya 3D, baik sebagai elemen penuh ataupun elemen tambahan didalam penampilannya. Animasi dalam iklan TV sangat dibutuhkan untuk mengeksekusi materi iklan agar dapat mempengaruhi penonton sehingga iklan akan memberikan kesan yang impresif dan sulit untuk dilupakan. Kesan itulah yang kemudian menggugah penonton agar tertarik dan mau membeli produk yang ditawarkan dalam iklan.

2.5.2 Visualisasi Arsitektur

Sejak teknologi animasi 3D semakin berkembang pesat, visualisasi arsitektur merupakan salah satu bidang yang sangat membutuhkan sentuhan teknologi ini. Hal ini terjadi karena dengan bantuan animasi 3D, maka setiap orang dapat dengan mudah melihat bentuk desain bangunan yang akan didirikannya dari berbagai sudut pandang.

2.5.3 Visualisasi Desain Produk

Visualisasi desain produk mencakup berbagai barang, seperti produk industry, pecah belah, mainan, computer, alat komunikasi, otomotif, dan

sebagainya telah menjadikan animasi 3D sebagai standar dalam memvisualisasikan desain terbaru dari setiap produk yang akan dirilis di pasar.

2.5.4 Bumper

Bumper atau opening TV banyak digunakan di dunia penyiaran dan televise. Sebelum sebuah acara TV ditampilkan, biasanya selalu didahului opening yang berupa animasi 3D. Beberapa acara seperti acara berita, acara kuis, game, music, talkshow, infotainment, reality show, olah raga hingga sinetron selalu menyertakan animasi 3D sebagai tampilan pembukanya.

2.5.5 Spesial Efek

Animasi 3D dapat diterapkan untuk kebutuhan spesial efek atau features pada pembuatan film layar lebar. Animasi banyak digunakan untuk membuat efek api, ledakan, cahaya, sinar, asap, tabrakan, pecahan, dan lain-lain yang dapat menunjang penampilan sebuah film. Saat ini, hampir semua film menggunakan animasi 3D sebagai elemen utama atau elemen pendukungnya. Ini dapat dimaklumi mengingat peran animasi 3D yang sangat besar dalam mewujudkan berbagai adegan yang dibutuhkan dalam film.

Dengan animasi 3D, hampir semua adegan dapat diwujudkan. Adegan yang sulit, adegan yang tidak mungkin, bahkan adegan yang mustahil sekalipun dapat direalisasikan demi tercapainya imajinasi dan kepuasan para penonton yang akan menyaksikannya. Selain itu, dengan animasi 3D, biaya produksi dapat di hemat dan pengerjaannya pun tidak memakan waktu yang lama.

2.5.6 Game

Saat ini hamper semua game sudah ditampilkan dalam bentuk 3D. Selain sebagai dampak kemauan teknologi, hal ini dilakukan agar game dapat tampil lebih atraktif, hidup, dan memikat hati para gamer. Dengan tampilan 3D, para gamer akan mendapatkan sensasi yang luar biasa saat bermain game, yang berdampak juga pada meningkatnya minat, animo, atau antusiasme dalam memainkan game.

Semua jenis dan genre game saat ini telah ditampilkan dalam bentuk grafis dan animasi 3D, baik game bergenre pertarungan, petualangan, olahraga, FPS (*First Person Shooter*), dan sebagainya.

2.5.7 Multimedia dan Konten Web

Multimedia biasanya mencakup pembuatan video profil perusahaan, video profil tokoh, video pembelajaran, dan lain-lain. Animasi 3D biasanya digunakan sebagai konten utama atau konten pendukung dari tampilan multimedia yang ditampilkan. Konten web saat ini telah banyak menggunakan gambar atau animasi 3D sebagai konten utama atau konten pendukung. Sebagai konten utama, animasi 3D sudah mulai marak digunakan sebagai pembuka tampilan situs. Sedangkan sebagai konten pendukung, animasi sudah sangat banyak diaplikasikan.

2.5.8 Film Animasi 3D

Pada awalnya film animasi dibuat dengan sketsa tangan dan *software* 2D, akan tetapi sekarang era film animasi menapaki era baru dengan teknologi 3D.

Trend ini semakin berkembang karena dengan 3D, film animasi menjadi semakin hidup dan nyata. Aplikasi 3D saat ini sudah semakin memudahkan para animator, bahkan pemula sekalipun dapat membuat film animasi 3D dengan mudah. Oleh karena itu Film SuperHeru dibuat dengan menggunakan teknik Animasi 3D.

2.6 Pahlawan

Pahlawan berasal dari bahasa Sanskerta yaitu *phala-wan* yang berarti orang yang dari dirinya menghasilkan buah phala yang berkualitas bagi bangsa, negara, dan agama adalah orang yang menonjol karena keberaniannya dan pengorbanannya dalam membela kebenaran, atau pejuang yang gagah berani. (id.wikipedia.org/wiki/Pahlawan)

2.7 Pahlawan Super

Pahlawan super atau *superhero* adalah karakter fiksi yang memiliki kekuatan luar biasa untuk melakukan tindakan hebat untuk kepentingan umum. Pahlawan super memiliki kemampuan atau kesaktian di atas rata-rata manusia, memakai pakaian yang khas dan mencolok serta nama yang khas, dan digambarkan sebagai penolong bagi yang lemah dalam membasmi kejahatan.

Tokoh pahlawan lain yang tidak memiliki kekuatan super juga dapat disebut pahlawan super, dan istilah pembasmi kejahatan berkostum sering dipakai untuk pahlawan super yang tidak mempunyai kekuatan super. (id.wikipedia.org/wiki/Pahlawan_super)