

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Sejarah dan Perkembangan Tukang Pos**

Komunikasi adalah hal yang penting dalam membangun sebuah hubungan antar individu. Komunikasi dalam jarak dekat pada umumnya dapat dilakukan dengan saling berbicara. Namun komunikasi jarak jauh seperti antar kota, pulau bahkan negara, hal tersebut sulit untuk dilakukan. Berbeda dengan sekarang dimana teknologi telah merebak ke seluruh penjuru dunia sehingga komunikasi jarak jauh dapat dilakukan hanya dengan menelepon atau mengirim pesan elektronik. Pada zaman dahulu komunikasi jarak jauh dilakukan dengan mengirim surat yang diantarkan oleh tukang pos.

Pada awal mulanya lari estafet yang menjadi salah satu cabang olah raga sebenarnya adalah sistem mengantar surat dan paket yang didirikan oleh Kaisar Julius pada tahun 100 SM. Suatu ketika saat Kaisar Julius tinggal di Inggris, beliau ingin mengirimkan surat kepada Cicero, pujangganya yang berada di Roma. Jarak yang ditempuh selama 26 hari saat mengirim surat pertama dan 28 hari pada surat kedua tersebut dilakukan oleh para budak atau penduduk negeri yang ditaklukan. Mulanya mereka mengirimnya dengan berjalan kaki yang kemudian dilanjutkan dengan mengendarai kuda yang ditempatkan pada semacam pangkalan. Maka dari itulah muncul istilah pos yang berasal dari bahasa Latin *positus* yang berarti ditempatkan. Sistem ini mulai menyebar luas dari kekaisaran Roma sampai runtuhnya kekaisaran tersebut di tahun 400, diterapkan oleh

pemimpin Mongolia, Kubilai Khan, sampai bangsa Aztec serta Inca di Amerika Selatan (Franky, 2006).

Sistem pengantar surat itu pun mulai berkembang dan berubah dari abad ke abad. Permintaan pengiriman pesan makin banyak dan membutuhkan pengantar surat yang banyak pula. Maka kantor pos mulai berdiri untuk melayani permintaan tersebut. Sesuai dengan perkembangan zaman, pengantar surat yang dahulu mengantar surat dengan berjalan kaki mulai menggunakan kendaraan untuk mempersingkat waktu pengiriman.

## 2.2 Psikologi Anak Umur 4 Sampai 7 Tahun

Pelajaran dasar seperti bahasa, membaca dan menulis dapat dikenalkan dan diajarkan kepada anak-anak pada usia dini. Tapi tingkat kerumitannya masih dalam tahap paling awal dan hanya bisa meniru perkataan yang diucapkan orang lain (Design Studio, 2009). Menurut John W. Santrock dalam bukunya yang berjudul *Adolescence: Perkembangan Remaja* (2003: 50), ada 4 teori Piaget, seorang psikolog terkenal dari Swiss, yaitu diantaranya:

1. Tahap sensorimotorik.

Tahap Piaget yang pertama. Tahap yang berlangsung dari lahir sampai umur kira-kira 2 tahun. Pada tahap ini anak mengkonstruksi pemahaman mengenai dunia dengan mengkoordinasi pengalaman sensoris (yang dilihat dan didengar) dengan motorik (fisik).

## 2. Tahap praoperasional

Tahap Piaget yang kedua. Pada tahap ini anak-anak mulai memprestasikan dunia dengan kata-kata, citra dan gambar. Tahap ini berlangsung pada anak-anak pada usia 2 sampai 7 tahun.

## 3. Tahap operasional konkrit

Tahap Piaget yang ketiga ini anak dapat melakukan operasi dan penalaran logis, menggantikan intuitif sepanjang penalaran dapat diaplikasi pada contoh khusus atau konkrit. Tahap ini berlangsung pada anak umur 7 sampai 11 tahun.

## 4. Tahap operasional formal.

Tahap Piaget yang keempat. Tahap ini berlangsung pada anak usia 11 sampai 15 tahun. Pada tahap ini anak bergerak melebihi dunia pengalaman yang aktual dan konkrit serta berpikir lebih abstrak dan logis.

Sesuai dengan yang telah dijabarkan, anak-anak pada umur 4 sampai 7 tahun, yang termasuk dalam tahap praoperasional, adalah masa dimana seorang anak mempelajari dan mempraktekkan hal-hal yang dilihat dan didengarnya dengan menggunakan pemikirannya (Makalah Psikologi dan Anak Pra Sekolah #2: Makalah Pengaruh Musik Bagi perkembangan Kecerdasan Emosi Anak Prasekolah, 2010). Pada masa ini pula seorang anak mengembangkan kemampuannya untuk menggunakan simbol namun masih belum mengetahui tentang ukuran, kecepatan dan sebab-akibat (Henslin, 2007).

Menurut M. Baitu Alim dalam situs web-nya <http://www.psikologizone.com/perkembangan-kognitif-masa-awal-anak->

anak/06511407 yang berjudul Perkembangan Kognitif Masa Awal Anak-Anak pemikiran praoperasional terbagi dalam 2 subtahap yaitu:

1. Subtahap fungsi simbolis

Subtahap pertama pemikiran yang terjadi saat berumur 2 sampai 4 tahun. Pada tahap ini anak-anak membayangkan secara mental objek benda yang tidak ada dan kemampuan tersebut mengembangkan dunia mental anak secara cepat. Egosentrisme sebagai bentuk ketidakmampuan melihat perspektif dari sudut pandang orang lain adalah pemikiran yang paling menonjol. Begitu juga dengan animisme yang merupakan keyakinan bahwa objek yang tidak bergerak memiliki kehidupan dan dapat bertindak.

2. Subtahap pemikiran intuitif

Subtahap kedua yang terjadi pada umur 4 sampai 7 tahun. Pada tahap ini anak-anak yakin akan pengetahuan dan pemahamannya walau pun tidak begitu mengerti bagaimana mereka mendapatkannya atau dengan kata lain mereka mendapatkannya secara irrasional. Salah satu karakteristiknya adalah *conservation* yang merupakan keyakinan akan keabadian atribut objek atau situasi tertentu terlepas dari perubahan yang bersifat dangkal. Karakteristik lainnya adalah serentetan pertanyaan yang diajukannya. Namun pertanyaan-pertanyaan mereka menunjukkan perkembangan mental anak dan mencerminkan rasa keingintahuan intelektual mereka.

Pada usia dini ini pembelajaran sudah dapat diberikan seperti pelajaran bahasa Inggris. Pembelajaran bahasa Inggris pada usia dini sangat bagus karena pada usia tersebut seorang anak dapat menyerap ilmu lebih cepat dan dengan kebiasaan mendengarkan bahasa Inggris tanpa disadari hal tersebut akan menjadi

bekal saat dewasa kelak (English Time Club, 2011). Pembelajaran bahasa Inggris untuk usia dini umumnya dilakukan dengan cara-cara yang menyenangkan seperti membacakan dongeng, bermain *games* atau dengan menonton film kartun yang menggunakan bahasa Inggris sehingga anak-anak mudah mengingatnya. Namun perlu diperhatikan film kartun yang akan ditonton dikarenakan film yang ditayangkan terkadang mengandung unsur kekerasan. Anak yang menonton film yang mengandung unsur kekerasan, walaupun film tersebut lucu, cenderung akan membuat anak bersikap kasar pada anak lain pada saat bermain, suka berargumen, tidak taat serta sikap negatif lainnya (Gunarsa, 2004).

### 2.3 Narasi dan Penceritaan Narasi

Pembuatan awal sebuah cerita tak lepas dari narasi. Semua bentuk cerita yang dibuat saat pertama kali adalah berbentuk narasi. Menurut Didin Widyartono dalam situ web-nya <http://endonesa.wordpress.com/bahasan-bahasa/keterampilan-berbahasa/> yang berjudul Keterampilan Berbahasa, narasi bertujuan untuk menunjukkan suatu pokok permasalahan. Umumnya disampaikan secara kronologis atau mengandung plot cerita dan ada tokoh yang diceritakan. Narasi terbagi dua jenis yaitu:

1. Narasi sugesti atau runtun peristiwa.

Umumnya pesan atau amanat yang terkandung disampaikan secara tersirat. Menggugah imajinasi, penalaran difungsikan sebagai alat pengungkap makna serta bahasa yang digunakan cenderung figuratif dan menitikberatkan penggunaan konotasi.

## 2. Narasi ekspositoris atau runtun kejadian.

Narasi ini menyampaikan informasi yang memperluas pengetahuan. Penalaran digunakan sebagai sarana untuk mencapai kesepakatan rasional. Bahasa yang digunakan pun cenderung informatif dan menitikberatkan penggunaan denotasi.

Narasi yang dibuat tidak akan begitu menarik jika penceritaan yang digunakan tidak menarik pula, terutama untuk anak-anak. Sebuah cerita narasi atau dongeng untuk anak pada umumnya mengandung alur cerita yang ringan dan menyenangkan. Penceritaannya pun baik gaya bercerita, intonasi, ekspresi serta pelafalan yang jelas dapat memudahkan penyerapan dan pemahaman anak akan nilai yang terkandung dalam cerita serta mengembangkan imajinasi anak (Hidayati, 2009).

### **2.4 Proses Pra-Produksi**

Dalam pembuatan sebuah film pasti melewati berbagai macam tahap dan proses. Proses paling awal adalah proses pra-produksi. Proses ini merupakan tahap awal penyusunan dari sebuah film. Dimulai dari ide dan konsep, *treatment*, *storyboard*, penulisan skenario dan berbagai macam tahap yang persiapan.

#### **2.4.1 Sinopsis**

Sinopsis merupakan perkembangan cerita dari ide dan konsep yang telah ada. Struktur cerita dapat berkembang menjadi cerita yang realistik atau imajinatif. Terdapat 3 babak besar dalam struktur cerita (Tirtha), yaitu:

## 1. Babak 1

### a. *Ordinary world*

Cerita dimulai dari dunia biasa dimana tokoh utama berkecimpung. Biasanya sang tokoh utama sudah nyaman dengan keadaannya dan tidak ingin mencari petualangan.

### b. *Call to adventure*

Merupakan titik dimana tokoh utama keluar dari dunianya yang nyaman.

### c. *Refusing the call*

Panggilan untuk keluar umumnya disambut dengan penolakan dari sang tokoh utama. Penolakan tersebut dapat disesuaikan dengan jenis cerita atau karakteristik tokoh.

### d. *Meeting with the mentor*

*Mentor* merupakan karakter guru yang mengajak sang tokoh utama untuk sekali lagi mengambil keputusan keluar dari dunianya.

### e. *Crossing the first threshold*

Merupakan titik dimana sang tokoh utama mengambil keputusan untuk meninggalkan dunianya yang nyaman.

## 2. Babak 2: *Special world*

*Special world* dalam penjelasan merupakan sebuah simbol dimana sang tokoh utama menapaki "dunia baru" yang berbeda dengan dunianya.

### a. *Meeting with*

Dalam struktur ini selain tokoh utama ada sifat-sifat karakter yang lainnya.

*Mentor* atau karakter guru dapat berubah menjadi teman atau musuh,

begitu pula pada karakter musuh atau antagonis. Perubahan seperti itu dapat disebut dengan *shapeshifter*.

1) *Tests*

Ujian atau rintangan yang harus dihadapi oleh tokoh utama yang mana makin lama menjadi lebih sulit dan semakin pula mengupas karakteristik tokoh utama yang sebenarnya.

2) *Allies*

Sang tokoh utama akan bertemu teman-teman dalam perjalanannya.

3) *Enemies*

Musuh-musuh pun juga bermunculan untuk menghadang perjalanan sang tokoh utama.

b. *Approach to the inmost cave*

Merupakan puncak dari segala rintangan yang telah dilewati sang tokoh utama.

c. *Ordeal*

Titik dimana tokoh utama melawan rintangan yang paling berat dan keluar sebagai pemenang, atau berakhir tragis jika jalan cerita mempunyai *sad ending*.

d. *Reward*

Merupakan titik dimana sang tokoh utama telah melewati rintangan terberat dan mendapatkan "upah" dari perjalanannya selama ini. "Upah" tersebut dapat berbeda tergantung dari jenis cerita.



### 3. Babak 3

Umumnya merupakan bagian terpendek dalam film , seperti kembali dari perjalanannya dan merayakan kemenangannya.

#### a. *The road back*

Sang tokoh utama kembali ke dunia asalnya yang nyaman dan menemui tokoh-tokoh yang tadinya meragukannya atau mendukungnya. Sebagian besar pesta kemenangan dan pesan nasehat terpapar dalam bagian ini.

#### b. *Master of the two worlds*

Sang tokoh utama dinyatakan atau menyatakan diri sebagai tuan dari dunia asalnya dan dunia tempat dia bertualang. Contohnya seperti tokoh pahlawan yang menjadi pahlawan dunia namun juga pahlawan bagi keluarganya.

#### c. *Freedom to live*

Pada bagian ini umumnya menggambarkan sang tokoh utama yang telah terbebas dari ikatannya yang semula dan kembali hidup bahagia. Bagian ini merupakan penutup dari sebuah cerita.

### 2.4.2 *Treatment*

*Treatment* merupakan tahap penentuan lokasi, *property*, teknik produksi dan berbagai unsur lainnya untuk membuat sebuah cerita berdasarkan naskah. Namun umumnya *treatment* dibutuhkan oleh produser untuk mendapatkan bayangan film tentang apa tanpa harus membaca skenario, mendapatkan ide serta apakah akan memakan biaya yang sedikit atau tidak. Biasanya *treatment* dibuat jika produser mendapatkan ide yang sama sekali baru (Sony Set, 2007).

### 2.4.3 Storyboard

*Storyboard* merupakan tahap rancangan adegan per *scene* yang akan dibuat. Skenario dan *treatment* yang telah selesai kemudian dibuat dalam bentuk visual sementara dengan *storyboard* untuk mendapatkan bayangan dari film tersebut. *Storyboard* memberikan “nyawa” bagi *script* bagaimana sebuah cerita berjalan dan mudah untuk dipahami (Suyanto, 2006).

Dalam sebuah studio animasi profesional, *storyboard* didiskusikan dengan orang-orang kunci dalam produksi animasi seperti penulis cerita, sutradara dan animator senior. Diskusi tersebut bertujuan untuk membahas adegan mana yang bagus atau dikerjakan dan adegan mana yang sebaiknya dihilangkan. Perombakan *storyboard* tersebut dilakukan untuk mendapatkan hasil yang benar-benar pasti agar dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya. Dalam film *live shoot*, perubahan cerita atau adegan dapat dilakukan *take* ulang. Namun dalam produksi animasi, perubahan *storyboard* dapat menyebabkan membengkaknya biaya dan waktu (Suyanto, 2006).

Format *storyboard* terdiri dari 3 bagian yaitu *note and direction*, satu kolom gambar dan satu kolom dialog. Tetapi dapat juga dengan menggunakan format gambar yang sederhana pada tiap *key frame*.

### 2.5 Teknik Pewarnaan

Dalam sebuah karya seni, sebuah karya dapat tampak sangat menarik apabila diberi warna yang sesuai serta teknik pewarnaan yang unik. Warna dari sebuah karya lukis atau ilustrasi umumnya penuh dengan berbagai warna dan penggabungan warna yang sulit. Pada karya dengan teknik pewarnaan tersebut

sangat cocok apabila hanya berfungsi sebagai ilustrasi atau gambar diam. Namun apabila diterapkan pada gambar bergerak seperti animasi, teknik tersebut sangat menyulitkan dan memakan waktu yang lama. Maka dari itu teknik pewarnaan animasi dibuat lebih sederhana dengan hanya menggunakan warna dasar, bayangan dan pantulan cahaya. Teknik tersebut disebut dengan istilah *cell shading*. Teknik *cell shading* dapat dilakukan secara manual maupun digital. Namun sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi, mayoritas teknik tersebut dilakukan secara digital.

Dalam buku yang berjudul *How to Coloring Manga – Digital Coloring dengan menggunakan Adobe CS4* oleh Jule Kimui (2010: 5), terdapat 2 jenis teknik pewarnaan *cell shading*, antara lain:

1. *Solid cell shading*

Teknik yang dilakukan dengan menggunakan warna-warna pekat atau *flat*.

2. *Soft cell shading*

Teknik ini menggunakan warna-warna pada beberapa bagian atau seluruhnya dibuat bergradasi.

Berdasarkan kedua jenis teknik tersebut, teknik yang paling sering digunakan dalam pewarnaan film animasi adalah teknik *solid cell shading*. Hal tersebut dikarenakan dengan adanya perubahan posisi atau bentuk suatu karakter, warna pekat lebih mudah diubah dan disesuaikan daripada warna yang bergradasi.

## 2.6 Karakter

### 2.6.1 Jenis-Jenis Karakter

Dalam sebuah cerita, selain karakter-karakter yang berperan di dalamnya, sifat-sifat karakter juga membuat karakter lebih berwarna. Menurut Sony Set dan Sita Sidharta dalam bukunya yang berjudul *Menjadi Penulis Skenario Profesional* (....: 74), jenis-jenis karakter adalah sebagai berikut:

#### 1. Protagonis

Sering disebut sebagai karakter utama. Karakter ini mewakili sisi kebaikan dan mewakili sifat-sifat kebaikan dalam cerita.

#### 2. *Sidekick*

Karakter pendamping dari protagonis. Tugasnya adalah membantu tugas yang diemban oleh karakter protagonis.

#### 3. Antagonis

Karakter yang selalu berlawanan dengan karakter protagonis. Karakter ini digambarkan selalu berusaha menggagalkan upaya dari karakter protagonis.

#### 4. Kontagonis

Sama seperti karakter *sidekick*, namun karakter ini membantu karakter antagonis.

#### 5. Skeptis

Karakter yang tidak peduli dengan tindakan dari karakter protagonis. Namun karakter ini bukan lawan dari protagonis. Selalu menganggap karakter protagonis sebagai pecundang dan muncul sebagai pengacau rencana.

## 2.6.2 Desain Karakter

Dalam setiap film atau animasi pasti terdapat karakter yang berperan di dalamnya. Karakter-karakter tersebutlah yang membawakan cerita kepada penonton serta yang membuat cerita lebih menarik dengan karakter yang telah divisualisasikan.

Seperti yang tertulis dalam buku *Exploring Character Design* karangan Kevin Hedgpeth dan Stephen Missal (2006: 4), definisi karakter adalah sebagai berikut:

*“A character is an individual entity—man, woman, beast, alien, or the like—that can be derived from the story, but sometimes stand alone from an overall storyline. Characters can be living beings, inanimated (like carpets or salt shaker), robotic, or undead (like Dracula) and are usually the central focus of story development.”*

Terjemahan:

“Karakter adalah kesatuan individu—pria, wanita, makhluk buas, alien dan sebagainya—yang berasal dari cerita, namun terkadang berdiri sendiri dari keseluruhan jalan cerita. Karakter dapat berupa makhluk hidup, benda mati (seperti karpet atau garam meja), robot atau mayat hidup (seperti Drakula) dan umumnya adalah fokus utama dalam pembangunan cerita.”

Pembuatan sebuah karakter tidaklah asal membuat. Karakter harus disesuaikan dengan cerita yang dikembangkan. Karakteristik dari karakter pun juga harus disesuaikan dengan peran dalam cerita. Menurut Kevin Hedgpeth dan Stephen Missal dalam bukunya yang berjudul *Exploring Character Design* (2006: 58) bahwa stereotip—dimana fisik, emosi dan elemen kultural dibangun dalam bentuk yang jelas untuk mendirikan pengenalan spesifik kepada penonton—adalah pokok dari karakterisasi.

Proses pembuatan karakter dapat dengan cara membuat konsep sendiri yang kemudian dibangun menjadi karakter. Namun dapat juga dengan cara memilih spesifikasi karakter untuk digunakan sebagai bentuk dasar dari

pembuatan. Kedua proses tersebut dapat menjadi motivasi melalui *self-interest* dan *project-driven*. *Self-interest* lebih mengarah pada pembangunan karakter berdasarkan pilihan dan ide secara individu. Sedangkan *project-driven* mengarah pada karakter dikembangkan sebagai bagian dari ide cerita khusus, konsep *game*, atau ide pembuatan mainan (Kevin Hedgpeth, *Exploring Character Design*, 2006). Selain itu pembuatan sebuah karakter dapat dilakukan dengan *character mapping* yang dilakukan dengan mengambil diri sendiri sebagai contohnya. Menurut Christian Tirtha (Tirtha) *character mapping* dapat membantu memetakan kepribadian dari sebuah karakter. Pemetaan tersebut diantaranya:

1. *Mask*

Tentang miskonsepsi terbesar yang dimiliki orang lain terhadap diri sendiri.

2. *Fear*

Hal yang paling ditakuti.

3. *Stronger traits*

Sifat yang selalu menopang pada saat-saat susah.

4. *Admired traits*

Sifat dari orang lain yang dikagumi.

5. *Trouble traits*

Sifat yang selalu membuat jatuh ke dalam berbagai masalah.

6. *Dark side*

Sifat dari orang lain yang tidak disukai.

Awal penggambaran sebuah karakter tidak dibuat utuh secara keseluruhan.

Pada umumnya ilustrator akan membuat “*gesture*” untuk menentukan karakter tubuh dan pose agar pada saat penyelesaian karakter tampak lebih “hidup” dan

“berkarakter”. Menurut buku yang berjudul *Exploring Character Design* oleh Kevin Hedgpeth dan Stephen Missal (2006: 95), definisi *gesture* adalah:

*“Gesture drawings, sometimes called quick sketches, scribble sketches or preliminary drawings, involve a kind of shorthand visual notation of what the artist intends to finish later in a more polished form.”*

Terjemahan:

“Gambar sikap badan, terkadang disebut dengan sketsa cepat, sketsa asal-asalan atau gambar persiapan, melibatkan catatan visual sederhana dari apa yang pelukis ingin selesaikan nanti dalam bentuk sempurna.”

Selain *gesture* sebagai penentu “karakter” dan pose awal, ekspresi emosional juga penting dalam pembuatan karakter. Karakter yang tidak memiliki ekspresi akan tampak tidak menarik dan “datar”. Ekspresi, selain menunjukkan emosi dari karakter juga berfungsi untuk menyampaikan pesan dari karakter.

Menurut buku berjudul *Exploring Character Design* yang ditulis oleh Kevin Hedgpeth dan Stephen Massil (2006: 179), penyampai informasi yang dimaksud adalah:

*“Human and related character types have certain intrinsic body signal for emotion expressions, all are used to convey emotional expressions. Body posture (including arms and hands), head posture and movement, and facial expression all are used to convey emotional information.”*

Terjemahan:

Manusia dan tipe karakter yang terkait mempunyai sinyal tubuh intrinsik tertentu, semuanya digunakan untuk menyampaikan ekspresi emosi. Sikap badan (termasuk tangan dan lengan), sikap kepala dan gerakan, dan ekspresi wajah semua digunakan untuk menyampaikan informasi emosional.

### **2.6.3 Karakter dalam Animasi**

Karakter yang dibuat pada saat *character development* berbeda dengan karakter yang akan digunakan pada saat animasi. Karakter dalam *character development* diperbolehkan dibuat secara detil dan rumit namun saat penganimasian karakter tersebut tidak dapat digunakan. Hal tersebut dikarenakan desain yang rumit dan tidak mungkin diterapkan ke dalam animasi yang

mengharuskan menggambar ribuan gambar. Kevin Hedgpeth dan Stephen Missal dalam bukunya yang berjudul *Exploring Drawing for Animation* (2004: 199) menyebutkan:

*“Let’s define simplification for animation before we go further. It is the process by which animation artist refine a character design by strengthening line quality and reducing unnecessary figurative details.”*

Terjemahan:

“Mari mendefinisikan penyederhanaan untuk animasi sebelum kita melangkah lebih jauh. Ini adalah proses dimana pelukis animasi memurnikan desain karakter dengan memperkuat kualitas garis dan mengurangi detil figuratif yang tidak diperlukan.”

Pengurangan detil tersebut akan mempermudah animator untuk menggambar karakter. Umumnya bagian dari karakter yang mengalami pengurangan detil adalah:

- a. Detil otot.
- b. Detil rambut.
- c. Kerutan dan lipatan baju
- d. Tekstur kulit atau permukaan.

Selain penyederhanaan karakter, warna yang digunakan pun juga disederhanakan. Dalam animasi hanya ada tiga warna yang digunakan yaitu warna dasar, warna pantulan cahaya dan warna bayangan (Kevin Hedgpeth, *Exploring Drawing for Animation*, 2004). Bila tidak menggunakan warna tersebut maka animator harus mewarnai dengan detil dan secara terus menerus. Teknik tersebut sangat sulit karena tidak mudah menjaga kontinuitas warna yang detil. Namun sejalan dengan perkembangan teknologi pewarnaan digital, kemungkinan animasi dengan pewarnaan yang kompleks dapat diciptakan.

Karakter yang digunakan dalam animasi dapat pula diberi kesan “berlebihan” dengan bentuk tubuh yang ekstrim. Seperti halnya karakter



berperawakan gemuk. Dengan kesan “berlebih”, karakter tersebut dapat digambar dengan tubuh bulat seperti bola. Hal tersebut untuk memberikan karakterisasi yang unik pada karakter (Kevin Hedgpeth, *Exploring Drawing for Animation*, 2004)

Tipe karakter memiliki berbagai macam. Karakter pahlawan super, badut komedi dan lain sebagainya. Setiap karakter tersebut memiliki garis kontur yang berbeda-beda. Menurut Kevin Hedgpeth dan Stephen Missal dalam bukunya yang berjudul *Exploring Drawing for Animation* (2004: 203) definisi garis kontur adalah sebagai berikut:

*“Contour is a convention tht allows us to describe form and folume through an exterior line and is of great importance in simplification and editing information about characters and other animation elements.”*

Terjemahan:

“Kontur adalah konvensi yang membolehkan kita untuk mendeskripsikan bentuk dan volume melalui garis luar dan merupakan hal yang sangat penting dalam penyederhanaan dan edit informasi tentang karakter dan elemen animasi lainnya.”

Garis kontur memiliki tugas tertentu. Pertama adalah memberi bentuk, dimana batasan-batasan yang tampak jelas dalam kaitannya dengan *background*. Kedua adalah untuk mengindikasi perubahan struktural seperti garis tepi pada kubus yang memisahkan dua persegi empat.

## 2.7 Film Animasi

Animasi adalah suatu seni untuk memanipulasi gambar menjadi seolah-olah hidup dan bergerak. Sedangkan definisi animasi yang diambil dari Kamus Oxford berarti film yang seolah hidup, terbuat dari fotografi, gambaran, boneka dan sebagainya dengan perbedaan tipis antar frames, untuk memberi kesan pergerakan saat diproyeksikan (Shadrina, 2009).

Animasi terdiri dari animasi dua dimensi (2D) dan tiga dimensi (3D). Animasi 2D lebih cenderung seperti gambar yang bergerak, berkesan datar dan karakter maupun latar belakang tampak tidak nyata. Sedangkan animasi 3D lebih terlihat realistik dengan bentuk karakter yang dapat dilihat dari segala arah, hampir menyerupai manusia serta pemandangan latar belakang yang hampir tampak seperti nyata.

### 2.7.1 Jenis-Jenis Animasi

Dalam website <http://dodyandanimation.wordpress.com/2011/03/27/jenis-animasi/>, jika dilihat dari segi visual, animasi memang hanya dibedakan menjadi animasi 2D dan animasi 3D, tetapi jika ditinjau dari teknik pembuatannya, animasi dapat dibedakan sebagai berikut :

#### 1. Animasi tradisional

Dikenal sebagai *traditional animation* atau *CEL animation* dikarenakan animasi ini dilakukan secara manual dan dikerjakan di atas lembaran celluliod. Animasi ini adalah yang pertama di dunia namun sudah tidak digunakan lagi sejak tahun 1990 sejak munculnya animasi dengan komputer.

#### 2. Animasi komputer

Animasi ini juga bisa disebut CGI (*Computer Generated Imagery*). Namun animasi komputer dapat berwujud 2 dimensi dan 3 dimensi tergantung *software* yang digunakan, seperti Autodesk 3Dmax untuk animasi 3D dan Adobe Flash untuk animasi 2D.

Ada beberapa metode yang dapat digunakan dalam pembuatan animasi menggunakan komputer, yaitu:

a. Manual

Metode ini mengandalkan kemampuan animator secara penuh. Seluruh gerakan dibuat dengan insting dan skill animator. Biasanya digunakan untuk jenis animasi bergaya kartun, seperti Cars, Nemo, Toy Story, dan lainnya karena sifat gerak dari karakter yang ada disitu adalah hasil rekaan manusia dan tentu sudah dilebih-lebihkan (juga prinsip animasi yang lain).

b. *Motion Capture*

Metode animasi yang menggunakan bantuan gerak karakter aslinya dan dipindahkan geraknya dengan alat *motion capture*, kemudian diaplikasikan ke objek digital. Teknik ini tentu akan membuat gerakan yang sama dengan aslinya. misalnya pada film Avatar, Final Fantasy, Polar Express, Beowulf, dan beberapa film dengan spesial efek, seperti Lord of the ring, Last samurai (animasi kuda).

c. *Dynamic Simulation*

Metode ini menggunakan penghitungan secara fisika pada objek yang akan dianimasikan lalu disimulasikan secara *realtime*. Terdapat beberapa penghitungan sebelum objek dianimasikan, misalnya berat/massa benda, gaya gravitasi, benturan, kekuatan angin dan lain sebagainya. Contoh animasi yang menggunakan metode ini adalah animasi bola jatuh, kain, percikan air, benda hancur, rambut dan lain-lain.

d. *Particle*

Sekumpulan objek yang dapat dianimasikan secara bersamaan membentuk sebuah pola. Misalnya asap, daun berguguran, api, hujan, salju, segerombolan burung, dan sebagainya.

### 3. Animasi *stopmotion*

Jenis animasi ini menggabungkan unsur fotografi dan gerak. Bagi orang yang tidak bisa menggambar namun memahami prinsip animasi maka bisa membuat animasi dengan teknik *stopmotion* karena yang diperlukan hanya memotret objek secara berurutan dan teratur.

Berikut adalah beberapa contoh animasi *stopmotion*:

#### a. *Clay*

Disebut *clay* karena bahan utama yang digunakan untuk membentuk objek/karakter adalah lilin/malam. Lalu lilin tersebut digerakkan sedikit demi sedikit sambil direkam dalam bentuk foto.

#### b. *Cutout*

Teknik animasi *stopmotion* dengan menggunakan kertas yang dipotong-potong dan di rangkai seperti halnya wayang kulit.

#### c. Lain-lain

Seperti *puppet animation*/boneka, menggambar pada papan tulis atau media lain.

### 4. *Hybrid*

Dikenal juga dengan mix media. Percampuran dari beberapa teknis animasi yang sudah disebutkan di atas. Misalnya animasi komputer dipadu dengan animasi tradisional.

### 2.7.2 Teknik Animasi

Berdasarkan materi atau bahan dasar objek animasi yang dipakai, secara umum jenis teknik film animasi digolongkan dua bagian besar, film animasi dwi-matra (flat animation/2D) dan film animasi trimatra (object animation/3D) (PT. Rumah Animasi Indonesia, 2009).

Beberapa film dwi matra adalah:

#### 1. Film animasi sel (*Cel Technique*)

Jenis film animasi ini merupakan teknik dasar dari film animasi kartun (*cartoon animation*). Teknik animasi ini memanfaatkan serangkaian gambar yang dibuat di atas lembaran plastik tembus pandang yang disebut sel. Figur animasi digambar sendiri-sendiri di atas sel untuk tiap perubahan gambar yang bergerak. Selain itu ada bagian yang diam yaitu latar belakang (*background*), dibuat untuk setiap adegan, digambar memanjang lebih besar dari lembaran sel. Lembaran sel dan latar diberi lubang pada salah satu sisinya untuk dudukan *standar page* pada meja animator sewaktu digambar dan meja dudukan sewaktu dipotret.

#### 2. Penggambaran langsung pada film

Tidak seperti pada film animasi lainnya, jenis film animasi ini menggunakan teknik penggambaran objek animasi langsung pada pita seluloid baik positif atau negatif, tanpa melalui runtun pemotretan kamera *stop frame*, untuk suatu kebutuhan karya seni yang bersifat pengungkapan atau yang bersifat percobaan, mencari sesuatu yang baru.

Sedangkan animasi tri matra secara keseluruhan menggunakan teknik runtun kerja yang sama dengan film animasi dwi matra, bedanya objek animasi

yang dipakai dalam wujud tri matra dengan memperhitungkan karakter objek animasi, sifat bahan yang dipakai, waktu, cahaya dan ruang. Berdasarkan bentuk dan bahan yang digunakan, yang termasuk dalam jenis film animasi tri matra ini adalah:

1. Film animasi boneka (*puppet animation*)

Objek animasi yang dipakai dalam jenis animasi ini adalah boneka dan figur lainnya. Objek merupakan penyederhanaan dari bentuk alam benda yang ada, terbuat dari bahan-bahan yang mempunyai sifat lentur (plastik) dan mudah untuk digerakkan sewaktu melakukan pemotretan bingkai per bingkai, seperti bahan kayu yang mudah ditatah dan diukir, kain, kertas, lilin, tanah lempung dan lain-lain untuk mendapatkan karakter yang tidak kaku dan terlalu sederhana.

2. Film animasi model

Objek dalam jenis film ini berupa macam-macam bentuk animasi yang bukan boneka dan sejenisnya seperti bentuk-bentuk balok, prisma, piramida, silinder, kerucut dan lain sebagainya. Disebut juga film animasi *non figure* karena keseluruhan cerita tidak membutuhkan tokoh atau figur lainnya.

3. Film animasi potongan

Jenis film animasi ini termasuk penggunaan teknik yang sederhana dan mudah. Figur atau objek animasi dirancang, digambar pada lembaran kertas lalu dipotong sesuai bentuk yang telah dibuat dan diletakkan pada bidang datar sebagai latar belakangnya. Pemotretan dilakukan dengan menganalisis langsung tiap gerakan dengan tangan, sesuai dengan urutan cerita. Karena menggunakan teknik yang sederhana maka gerak figur atau objek menjadi

terbatas sehingga karakternya pun terbatas pula. Umumnya karakter figur dibuat terpisah, terdiri dari tujuh bagian yang berbeda yaitu kepala, leher, badan, dua tangan dan dua kaki. Untuk menggerakkan dan menghidupkan karakter, pemisahan itu bisa disesuaikan dengan tuntutan cerita.

#### 4. Film animasi bayangan

Seperti halnya wayang kulit, jenis film animasi ini menggunakan cara yang hampir sama dengan film animasi potongan namun bedanya kertas yang dipakai berupa kertas berwarna gelap atau warna hitam, baik itu figur atau objek animasi lainnya.

#### 5. Film animasi kolase

Sebuah teknik yang bebas mengembangkan keinginan untuk menggerakkan objek animasi sesuka hati di meja dudukan kamera. Tekniknya cukup sederhana dan mudah dengan beberapa bahan yang bisa dipakai, seperti potongan koran, potret, gambar-gambar, huruf atau penggabungan dari semuanya. Gambar dan berbagai bahan yang dipakai disusun sedemikian rupa lalu dirubah secara berangsur menjadi bentuk susunan baru dimana tiap perubahan penempelan dipotret dengan kamera menjadi suatu bentuk film animasi yang bebas.

### 2.7.3 Prinsip-Prinsip Animasi

Sebagai seorang animator, selain kemampuan menggambar atau membuat sebuah karakter, modal utamanya adalah kemampuan meng-*capture* momentum ke dalam runtutan gambar sehingga seolah-olah menjadi bergerak atau hidup. Sedikit berbeda dengan komikus, ilustrator atau kartunis yang menangkap suatu momentum ke dalam sebuah gambar diam (still). Animator harus mempunyai

‘kepekaan gerak’ daripada ‘hanya’ sekedar kemampuan menggambar. Gambar yang bagus akan percuma tanpa didukung kemampuan yang meng-‘hidup’-kan.

Membuat sebuah animasi yang ‘hidup’ harus memenuhi 12 prinsip animasi yang meliputi dasar-dasar gerak, pengaturan waktu, peng-kaya-an visual sekaligus teknis pembuatan sebuah animasi (Ardiyansah, 2010). Prinsip-prinsip tersebut antara lain:

### 1. *Solid Drawing*

Menggambar sebagai dasar utama animasi memegang peranan yang signifikan dalam menentukan sebuah animasi, terutama animasi klasik. Seorang animator harus memiliki kepekaan terhadap anatomi, komposisi, berat, keseimbangan, pencahayaan dan sebagainya. Meskipun kini peran gambar manual sudah bisa digantikan dengan komputer tetapi pemahaman dasar dari prinsip menggambar akan menghasilkan animasi yang lebih peka.

### 2. *Timing dan Spacing*

*Timing* adalah tentang menentukan waktu kapan sebuah gerakan harus dilakukan. Contohnya adalah menentukan pada detik ke berapa sebuah bola yang meluncur kemudian menghantam kaca. Sementara *spacing* adalah tentang menentukan percepatan dan perlambatan dari bermacam-macam jenis gerak. Contohnya seperti menentukan kepadatan gambar ketika bola tersebut sebelum menghantam kaca, tepat menghantam kaca dan setelahnya. *Spacing* akan mempengaruhi kecepatan, percepatan dan perlambatan bola sehingga membuat sebuah gerakan lebih realistis.



### 3. *Squash* dan *Stretch*

Upaya penambahan efek lentur pada objek atau figur sehingga seolah-olah memuai atau menyusut, memberikan efek gerak yang lebih hidup. Penerapan *squash* dan *stretch* pada obyek hidup seperti manusia atau binatang akan memberikan *enhancement* sekaligus efek dinamis terhadap gerakan tertentu, sementara pada benda mati seperti gelas atau kursi akan membuat mereka tampak atau berlaku seperti benda hidup.

### 4. *Anticipation*

Dianggap sebagai persiapan atau awalan gerak. Seseorang yang bangkit dari duduk harus membungkukkan badan terlebih dahulu sebelum benar-benar berdiri.

### 5. *Slow In* dan *Slow Out*

Prinsip ini menegaskan kembali bahwa setiap gerakan memiliki percepatan dan perlambatan yang berbeda-beda. *Slow in* terjadi jika sebuah gerakan diawali secara lambat kemudian menjadi cepat sedangkan *slow out* terjadi jika sebuah gerakan yang relatif cepat kemudian melambat.

### 6. *Arcs*

Dalam animasi, sistem pergerakan tubuh manusia, binatang atau makhluk hidup lainnya bergerak mengikuti pola atau jalur (maya) yang disebut *arcs*. Hal ini memungkinkan pergerakan lebih halus dan realistik karena mengikuti suatu pola yang berbentuk lengkung (termasuk lingkaran, elips atau parabola).

### 7. *Secondary Action*

Gerakan-gerakan tambahan yang dimaksudkan untuk memperkuat gerakan utama supaya sebuah animasi tampak lebih realistis. Kemunculannya lebih berfungsi sebagai pemberi *emphasize* untuk memperkuat gerakan utama.

### 8. *Follow Through* dan *Overlapping Action*

*Follow through* adalah tentang bagian tubuh tertentu yang tetap bergerak meskipun seseorang telah berhenti bergerak. Contohnya rambut yang masih bergerak sesaat setelah berhenti berlari. Sedangkan *overlapping action* secara mudah bisa dianggap sebagai gerakan saling-silang. Maksudnya adalah serangkaian gerakan yang saling mendahului seperti pergerakan kaki dan tangan.

### 9. *Straight Ahead* dan *Pose to Pose*

*Straight ahead* yaitu membuat animasi dengan cara seorang animator menggambar satu per satu, *frame by frame*, dari awal sampai selesai seorang diri. Kelebihannya adalah kualitas gambar yang konsisten karena dikerjakan oleh satu orang saja. Tetapi kekurangannya adalah pengerjaan yang lama. Sedangkan *pose to pose* adalah pembuatan animasi oleh seorang animator dengan cara menggambar hanya pada *keyframe-keyframe* tertentu saja, selanjutnya *in-between* atau interval antar *keyframe* dilanjutkan oleh asisten atau animator lain. Prinsip *pose to pose* lebih cocok diterapkan dalam industri karena memiliki kelebihan yaitu waktu pengerjaan yang lebih cepat karena melibatkan lebih banyak sumber daya.

#### 10. *Staging*

*Staging* meliputi bagaimana 'lingkungan' dibuat untuk mendukung suasana atau 'mood' yang ingin dicapai dalam sebagian atau keseluruhan *scene*.

#### 11. *Appeal*

*Appeal* berkaitan dengan keseluruhan *look* atau gaya visual dalam animasi. Sebagaimana gambar yang telah menelurkan banyak gaya, animasi juga memiliki gaya yang sangat beragam. Animasi Jepang atau Disney dapat dibedakan dan diidentifikasi dari kekhasan animasinya.

#### 12. *Exaggeration*

Merupakan upaya untuk mendramatisir sebuah animasi dalam bentuk rekayasa gambar yang bersifat hiperbolis. Dibuat untuk menampilkan ekstrimitas ekspresi tertentu dan lazimnya dibuat secara komedik. Contohnya seperti bola mata yang melompat keluar karena kaget.

Selain itu menurut Christian Tirtha (Tirtha) terdapat beberapa prinsip penting yang dalam menganimasikan sebuah karakter, diantaranya:

##### 1. *Thinking tends to lead to conclusions. Emotion tends to lead to action.*

Apa yang dipikirkan cenderung mengarah kepada suatu kesimpulan. Tetapi apa yang dirasakan justru lebih mengarah kepada suatu tindakan. Menurut Walt Disney pikiran adalah pilot. Pemikiran dari karakter merupakan sumber, pusat dan pengendali reaksi dari segala tindakan. Sedangkan emosi merupakan hasil dari apa yang disimpulkan pikiran. Suatu tanggapan otomatis dari nilai yang dianut.

2. *Character animation is reacting. A character needs to be doing something 100% of all time.*

Apa yang karakter lakukan harus merupakan reaksi dari sesuatu. Reaksi dapat bersifat internal seperti perkataan dalam batin dan bersifat eksternal seperti perubahan kondisi fisik.

3. *A character must have an objective while overcoming an obstacle.*

Setiap gerakan karakter harus mempunyai tujuan. Rintangan yang dimaksud juga bersifat internal dan eksternal. *Theatrical reality* yang berfungsi untuk memajukan sebuah cerita harus dibedakan dengan *regular reality* yang merupakan detail hidup karakter yang tidak signifikan. *Regular reality* hanya dimunculkan bila mempunyai konsekuensi pada pengembangan karakter dan cerita. Namun ada satu pengecualian dimana terjadi sesuatu yang nampaknya bagian dari *regular reality* tetapi dengan tujuan menghubungkan *scene* satu dengan lainnya.

4. *A character should act until something happens to make him perform a different action.*

Sebuah karakter harus bergerak dari *action* satu ke *action* lainnya. Tidak ada karakter yang statis yang tanpa tujuan kecuali disengaja untuk efek komedi.

5. *The audience must empathize with the character.*

Penonton harus bisa merasakan secara pribadi perasaan dari karakter.

6. *Every scene is negotiation.*

Setiap negosiasi mengandung konflik namun bukan dalam arti negatif. Dalam karakter, konflik bisa terjadi dengan diri sendiri, orang lain maupun situasi. Karakter harus melewati konflik dengan menemukan solusi sepositif mungkin.

## 2.8 Langkah-Langkah Animasi

Dalam pembuatan animasi, animasi dasar dibuat terlebih dahulu untuk menentukan gerak animasi yang sesuai. Langkah utama yang harus diperhatikan adalah cerita. Kemudian cerita keseluruhan diubah menjadi skenario dan *storyboard* pun diproduksi. Dalam buku yang berjudul *Exploring Drawing for Animation* yang ditulis oleh Kevin Hedgpeth dan Stephen Missal (2004: 211), terdapat langkah-langkah yang disebut *Seven Steps for Animating a Scene*, yaitu:

### 1. *Plan*

Semua deskripsi dari *scene* animasi termasuk karakter dasar, *background*, dan informasi aksi ditulis di atas kertas.

### 2. *Sketch*

Menggambar *thumbnail* yang mendefinisikan *layout scenic* dan interaksi karakter untuk *key shot* di antara sekuen.

### 3. *Key*

Membuat gambar *keyframe* untuk *sequence* yang dianimasikan dengan memperbesar gambar *thumbnail* dan memanfaatkan sketsa tersebut sebagai referensi langsung untuk pergerakan karakter dan *blocking*. *Keyframe* dapat diatur sesuai kebutuhan namun harus tetap memperhatikan ketepatan waktu.

### 4. *Shoot*

Mengambil gambar dan menganimasikan *keyframe* secara sederhana. Hal tersebut penting untuk meneliti secara seksama ketepatan waktu, aksi dan kualitas gambar apabila terjadi kesalahan.

### 5. *Refine*

Memperbaiki animasi gambar *keyframe* yang mengalami masalah.

## 6. Repeat

Kembali ke langkah pertama dan mengulangi proses sampai animasi *keyframe* berhasil. Setelah selesai dapat melanjutkan membuat gambar *breakdown* dan *in-between*.

## 2.9 Pengaturan Waktu Animasi

Dalam sebuah film ataupun animasi, setiap ide harus dapat dipahami oleh penonton karena hal tersebut tidak dapat diulang kembali seperti membaca buku.

“keterbacaan” ide dalam film animasi ditentukan oleh dua faktor:

1. Teknik *staging* dan *layout* yang bagus memungkinkan setiap adegan dan aksi yang penting dapat disajikan secara jelas dan efektif.
2. Pengaturan waktu atau *timing* yang efektif agar penonton memiliki cukup waktu untuk mengantisipasi apa yang akan terjadi, menyaksikan aksi tersebut, dan bereaksi terhadap aksi itu. Jika waktu yang disediakan terlalu banyak, maka adegan film akan terasa lambat dan konsentrasi penonton bisa terpecah. Sebaliknya, bila waktu yang dialokasikan tidak cukup, salah-salah akan ada aksi yang berlangsung dan selesai terlalu cepat sebelum penonton memahaminya, akibatnya ide yang dihadirkan menjadi sia-sia (Harold Whitaker, John Halas. 2002:10).

Pada animasi karakter berjalan, posisi saat tumit menyentuh tanah adalah gerakan kunci yang menentukan banyaknya langkah yang diperlukan untuk mencapai jarak tertentu. Standar satuan waktu yang digunakan dalam setiap animasi adalah *24 frame per second*. Namun berbeda dengan animasi karakter yang berlari atau bergerak cepat. Apabila satu langkah dibuat dalam 24 frame

maka hasilnya akan berlari sangat lambat. Maka dari itu dalam 24 frame tersebut beberapa langkah disisipkan sekaligus dan bila dianimasikan gerakan tersebut juga cepat.

Berlari atau gerakan yang cepat membutuhkan gerakan antisipasi agar penonton juga siap untuk mengikutinya walau pun gerakannya sangat cepat. Namun tidak semua aksi harus didahului dengan antisipasi karena akan berkesan bertele-tele dan membosankan, terutama bila ingin menampilkan aksi cepat untuk menimbulkan efek dramatis atau ingin mengejutkan penonton (Harold Whitaker, 2002).

Pengaturan waktu dapat juga untuk menciptakan *mood*. Meskipun animasi merupakan medium unik yang lebih-lebihkan gerakan dan ekspresi, sebaiknya jangan menampilkan ekspresi yang tersamar. Pada umumnya efek *mood* orang yang sedang mengalami depresi, sedih atau patah hati dapat diciptakan dengan mengatur *timing* yang lambat. Sedangkan *mood* orang yang bergembira, bahagia atau menang dapat diciptakan efeknya dengan mengatur *timing* yang cepat. *Mood-mood* lain seperti ekspresi heran, bingung atau curiga dapat diciptakan dengan menonjolkan ekspresi wajah dan postur tubuh yang sesuai (Harold Whitaker, 2002). Musik sebagai lagu latar bila disesuaikan dengan *mood* yang sedang dibangun dapat mendramatisir efek *mood* tersebut.