

BAB II

LANDASAN TEORI

Berikut adalah beberapa landasan teori yang digunakan dalam pembuatan film animasi 2D berjudul *The History of Javanese Letters* dengan teknik *motion graphic novel*.

2.1 Film Animasi

Animasi diambil dari bahasa latin, “*anima*” yang artinya jiwa, hidup, nyawa, dan semangat. Animasi adalah gambar 2 dimensi yang seolah-olah bergerak, karena kemampuan otak untuk selalu menyimpan atau mengingat gambar sebelumnya (The Making of Animation, 2004: 3).

Animasi merupakan serangkaian gambar gerak cepat yang *continue* atau terus-menerus yang memiliki hubungan satu dengan lainnya. Animasi yang awalnya hanya berupa rangkaian dari potongan-potongan gambar yang digerakkan sehingga terlihat hidup (Adinda & Adjie, 2011: 6).

Animasi dijelaskan sebagai seni dasar dalam mempelajari gerak suatu objek, gerakan merupakan fondasi utama agar suatu karakter terlihat nyata. Gerakan memiliki hubungan yang erat dalam pengaturan waktu dalam animasi (Maestri & Adindhha, 2006: 8).

Animasi dapat disimpulkan dari pengertian-pengertian yang sudah dijelaskan bahwa, animasi merupakan suatu teknik dalam pembuatan karya audio visual yang berdasarkan terhadap pengaturan waktu dalam gambar. Gambar yang telah dirangkai dari beberapa potongan gambar yang bergerak sehingga terlihat nyata.

2.2 *Graphic Novel*

Dalam situs milik Scholastic (<http://scholastic.com/>), dijelaskan bahwa istilah *graphic novel* pada umumnya digunakan untuk mendeskripsikan buku apapun dalam format komik yang menyerupai novel dalam hal panjang ceritanya dan pengembangan narasinya. Hal serupa juga tercantum dalam situs wiseGEEK (<http://wisegeek.org/>), yaitu bahwa *graphic novel* juga dapat disebut buku komik yang panjang dan cenderung mencakup sebuah cerita dari permulaan hingga akhir. Definisi *graphic novel* yang lebih luas yaitu komik panjang yang didesain untuk dapat dipahami sebagai satu buah karya (Gertler & Lieber, 2004: 13).

Konsep *graphic novel* dapat diterapkan menjadi sebuah video. Hanya saja bila diterapkan menjadi sebuah video, maka dalam *graphic novel* tersebut ada gerakan (*motion*) pada grafiknya.



Gambar 2.1 Screenshot Umineko Motion Graphic Novel Vol 2
Sumber: www.youtube.com



Gambar 2.2 Contoh Graphic Novel
 Sumber: Graphic Novel Sinbad - Sailing into Peril

2.4 Teknik *Bone*

Animasi yang menggunakan teknik *bone* yaitu animasi yang dalam pembuatannya menggunakan sistem kerangka atau sistem skeletal (Murdock, 2008: 198). Sistem kerangka tersebut diletakkan pada bagian-bagian anggota gerak sebuah karakter, sehingga dapat digerak-gerakkan seperti gerak persendian pada anggota gerak.

2.5 Desain Karakter

Dalam mendesain karakter untuk sebuah animasi, pertama-tama yang perlu dilakukan yaitu menentukan profil dari karakter tersebut (Wright, 2005: 62). Berikut merupakan contoh format profil karakter animasi menurut Wright.

Profil Karakter

1. Nama
2. Jenis kelamin
3. Umur
4. Penampilan (tinggi; berat; warna rambut; warna mata; fisik; ukuran; postur/sikap/pembawaan; karakteristik fisik yang menonjol, misalnya lesung pipi; selera berpakaian, kerapian).
5. Gerakan
 - a. Apakah ia bergerak seperti seorang penari atau seperti seorang yang berjalan sambil tidur? Bagaimana cara ia berjalan?
 - b. Apakah ia bersikap meluap-luap saat berbicara?
6. Perangai

7. Suara (gaya bicara, besar-kecil suara, tinggi-rendah suara, keunikan suara).
 - a. Apa yang ia katakan, dan bagaimana?
 - b. Beri karakter tersebut sebuah *dialogue tag* (contoh: Fred Flintstone “Yabba dabba doo!”).
 - c. Buat suara karakter tersebut jelas berbeda, apakah laki-laki atau perempuan.
8. I.Q., kemampuan, bakat, kualitas (imajinasi, pendapat)
9. Kepribadian/sikap/temperamen. Sikap merupakan kunci untuk situasi komedi dan drama.
 - a. Apakah karakter tersebut ambisius, setia, sensitif? Kurang cerdas, optimistis? Pemalu? Berantakan? Tidak sabar?
 - b. Kekurangan, kebiasaan buruk, kelemahan karakter.
 - 1) Apa rahasia terbesar karakter tersebut? Apa yang akan terjadi jika seseorang mengetahui rahasia tersebut?
 - 2) Apa ketakutan terbesar karakter tersebut? Mengapa? Apa yang menjadi penyebabnya?
 - 3) Apa yang menjadi kekecewaan terbesar karakter tersebut?
 - 4) Kejadian apa yang menjadi saat paling memalukan bagi karakter tersebut?
 - 5) Hal terburuk apa yang pernah terjadi pada karakter tersebut?
 - 6) Bagaimana hal terburuk itu mempengaruhi karakter tersebut saat ini?
 - 7) Apa yang membuat karakter tersebut marah? Frustrasi? Malu?

- 8) Apakah karakter tersebut mempunyai penghargaan terhadap diri sendiri?
- c. Apakah karakter tersebut penyendiri? Apakah ia menjadi anggota banyak kelompok? Kelompok yang mana? Bagaimana ia berhubungan dengan karakter lain selama cerita berjalan?
 - d. Apa yang membuat karakter tersebut tertawa?
 - e. Bagaimana karakter tersebut bersantai?
 - f. Motivasi, tujuan, ambisi. Apa yang karakter tersebut inginkan?
 - g. Apa prinsip karakter tersebut? Apa yang menjadi pendorong karakter tersebut, yang tidak berubah sepanjang hidupnya?
 - h. Apakah karakter tersebut mengutamakan kepentingan dirinya sendiri ataukah kepentingan dan kelangsungan hidup kelompok?



Gambar 2.3 Contoh Sketsa Awal Karakter
Sumber: (Simon, 2003: 53)

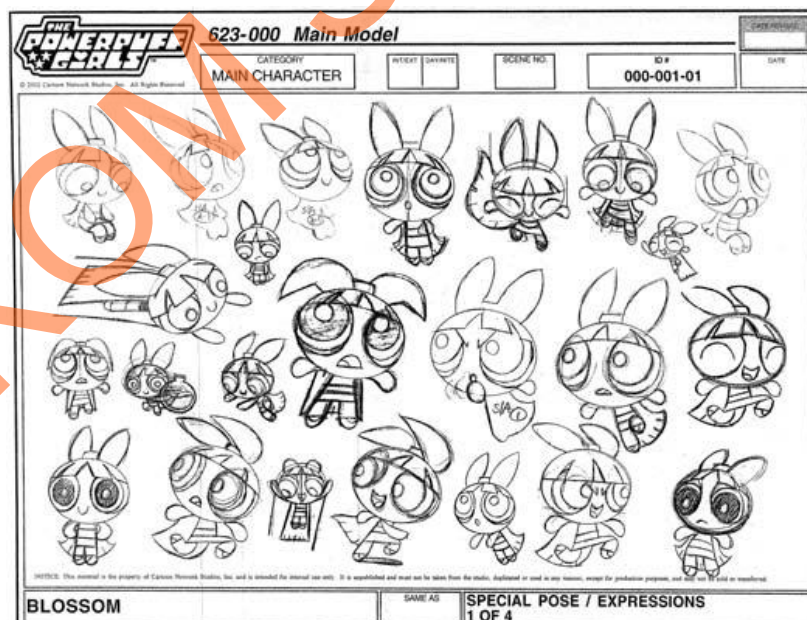
Desain karakter biasanya dimulai dengan beberapa seri atau setumpuk besar sketsa, hingga tampilan spesifik karakter tersebut mulai berkembang. Untuk menciptakan sebuah karakter, membutuhkan lusinan bahkan ratusan sketsa (Simon, 2003: 53).

Setelah menemukan desain karakter yang tepat, langkah selanjutnya adalah membuat gambar berbagai macam ekspresi dari karakter tersebut (Simon, 2003, p. 54). Ekspresi karakter mencerminkan emosi yang dialami karakter, seperti menangis, tertawa, berteriak, dan sebagainya. Menggambar ekspresi yang tepat

untuk karakter merupakan hal yang penting, namun menemukan ekspresi yang mungkin tidak dilakukan oleh karakter tersebut sama pentingnya.

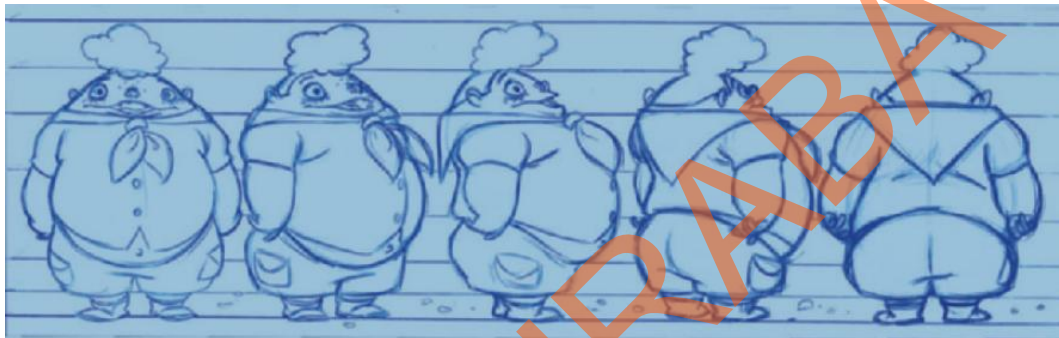


Gambar 2.4 Contoh Expression Sheet
Sumber: (Simon, 2003: 54)



Gambar 2.5 Expression Sheet Blossom Power Puff Girls
Sumber: (Wright, 2005: 69)

Salah satu hal yang penting dalam desain karakter yaitu penggambaran karakter tersebut secara *turn-around*. Penggambaran karakter secara *turn-around* memperlihatkan karakter tersebut dari setiap sudut dan memperlihatkan semua detail sehingga menghasilkan tampilan yang konsisten pada karakter tersebut ketika ia bergerak (Simon, 2003: 55).



Gambar 2.6 Karakter Turn-Around
Sumber: (Simon, 2003: 56)

Langkah terakhir dalam desain karakter yaitu pewarnaan. Desain warna pada karakter perlu dikerjakan dengan penyesuaian pada background. Ketika pada *script* terdapat tampilan gelap, maka sebaiknya warna karakter juga disediakan dalam mode warna malam.



Gambar 2.7 Contoh Hasil Akhir Desain Karakter
Sumber: (Simon, 2003: 57)

2.6 *Premise*

Premise merupakan dasar pemikiran dari cerita, yang ditulis dalam bentuk paragraf narasi (Wright, 2005: 117). Cerita yang ditulis harus sesederhana mungkin, sehingga dapat diceritakan dalam beberapa kalimat saja. Cerita tersebut merupakan kejadian utama yang berurutan dari A, ke B, ke C, dan seterusnya, dan tidak menyimpang. Bagian-bagian cerita tersebut terdiri dari permulaan cerita, tengah cerita, dan akhir cerita. Berikut adalah contoh cuplikan *premise* dari Jackie Chan Adventures.

Jackie Chan Adventures © 2003 Sony Pictures Television Inc. Written by David Slack. Story Editor: Duane Capizzi.

JACKIE CHAN ADVENTURES

“Queen of the Shadowkhan”

(Premise #206)

When JADE’s friend/rival MAYNARD shows up at school sporting a cool new TATTOO, Jade deals with the peer pressure by resolving to get a cooler tattoo than HIS. So what if she’s gonna “fake” it: they’ll never know. She picks a GNARLY-LOOKING CHINESE SYMBOL out of one of Uncle’s magic books (e.g., a DRAGON SKULL with crossbones, something real “Harley” looking), and carefully “inks” it onto some rice paper before wetting and pressing it to her arm herself. While Jade thinks her method will create a temporary tattoo, we, however, see that the ink magically “etches” into her skin.

But the kids at school aren't too impressed, and Maynard reveals his own was a FAKE. Jade storms away, but is a little disturbed to find that she can't wash it off. Knowing she'd be in trouble, Jade goes through ridiculous pains to hide it from Jackie and Uncle. But that night, Jackie discovers Jade's tattoo and freaks out. Uncle steps in to calm things down, telling Jackie that "in many cultures, tattoos are, AIYAAA!" Uncle sees the SYMBOL that is Jade's tattoo and freaks worse than Jackie. This is a symbol of great evil; who knows what catastrophic effects this tattoo could bring?

These "catastrophic effects" quickly become apparent when Jade is endangered in a SET PIECE BATTLE with the DARK HAND, and the SHADOWKHAN rush to her aid! Afterwards, she tries to tell Jackie about her "rescue," but he doesn't believe her.

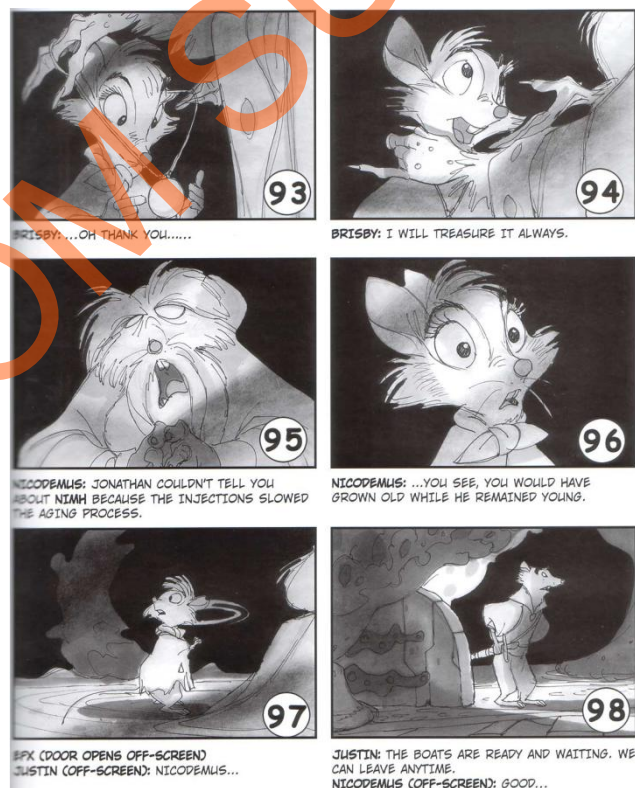
2.7 Outline

Outline merupakan perencanaan struktur cerita. *Premise* yang telah dibuat, diperluas dengan cara memilah-milah *premise* tersebut menjadi struktur cerita yang terdiri dari permulaan cerita, bagian tengah cerita, dan akhir cerita. *Outline* merupakan pendetailan dari *premise*, merupakan narasi deskriptif dari aksi-aksi dalam cerita. Dalam *outline* juga dapat ditambahkan usulan untuk sudut pengambilan gambar, juga beberapa dialog, tetapi tidak banyak (Wright, 2005: 129).

2.8 Storyboard

Hal penting yang harus diperhatikan dalam pembuatan *storyboard* yaitu adanya gerakan-gerakan kunci, awal dan akhir dari sebuah aksi, bukan sekadar hanya satu gambar untuk tiap *scene* (Simon, 2003: 62).

Dalam pembuatan *storyboard*, ada baiknya menambahkan *shading* (Bluth, 2004: 26). Ada tiga alasan pentingnya menambahkan *shading* pada *storyboard*. Pertama, *shading* akan membuat *storyboard* terlihat lebih baik, dan banyak orang akan mengetahui pandangan terhadap animasi sebelum diproduksi. Kedua, *shading* dapat membantu perancang *special effect* untuk mengatur efek-efek pencahayaan. Ketiga, *shading* membantu *color-key artist* untuk mengetahui bagaimana sebuah *scene* diberi pewarnaan.



Gambar 2.8 Contoh Shading dalam Storyboard
Sumber: (Bluth, 2004: 27)

Pose-pose karakter animasi dalam *storyboard* sebaiknya digambar dengan ekstrim (Wright, 2005: 157). Artinya, pose-pose tersebut merupakan pose yang paling berlebihan dalam *scene*. Hal ini dilakukan agar *scene* tersebut tidak terlihat membosankan.



Gambar 2.9 (a) Pose yang Biasa (b) Pose yang Ekstrim
Sumber: (Wright, 2005: 158)

2.9 Layout

Layout merupakan gambaran dari *background* yang akan digunakan dalam pembuatan animasi (Simon, 2003: 99). Desain layout dapat diambil baik dari ilustrasi produksi yang telah menangkap tampilan dan *feel* dari proyek, maupun dari *storyboard*, sehingga layout dapat searah dengan cerita.

Pembuatan layout harus memperhatikan keseimbangan (*balance*), area yang kosong, pergerakan, sudut lurus, sudut pengambilan gambar, dan semua aturan dalam komposisi. Secara visual, sudut pandang penonton harus diarahkan ke titik yang paling penting, seperti karakter utama atau properti yang bersangkutan. Animator lebih membutuhkan background hitam-putih, karena lebih susah melihat detail penting dalam background jika sudah berwarna.



Gambar 2.10 Contoh Layout yang Diambil dari Storyboard
 Sumber: (Simon, 2003: 100)

2.10 Script

Selama bertahun-tahun, dalam pembuatan animasi tidak dibutuhkan adanya *script* (Wright, 2005: 153). Hal ini disebabkan karena dalam pembuatan animasi, setelah *premise* dan *outline* dibuat, sutradara langsung menuangkan ide cerita dalam *storyboard* yang digambar oleh *storyboard men* (Simon, 2003: 62). Namun pembuatan *script* dalam animasi diperlukan untuk mempermudah para *voice actor*

atau *dubber* untuk berakting sebaik mungkin dalam proses perekaman suara atau *dubbing* (Simon, 2003: 107). Berikut adalah contoh format *script* untuk animasi.

CLOSE SHOT ON JADE

Jade smiles.

WIDER - TO INCLUDE JACKIE AND THE SHADOWKHAN

As Jackie does a flying kick into the Shadowkhan, Jade flips out of the way as a chair comes hurling into the shot.

2.11 *Special Effects*

Special effects merupakan hal yang penting, menarik, serta merupakan sisi fundamental dari sebuah animasi (Gilland, 2009: 32). *Special effects* dapat dibuat secara digital maupun secara manual. Pembuatan *special effects* secara manual tidak selalu lebih buruk kualitasnya.



Gambar 2.11 Contoh *Special Effects* Secara Manual dalam Mulan © Disney
Sumber: (Gilland, 2009: 44)



Gambar 2.12 Contoh Special Effects Secara Manual dalam Lilo&Stitch © Disney
Sumber: (Gilland, 2009: 47)

2.12 Cerita Asal-Usul Huruf Jawa

Cerita rakyat ini berasal dari Jawa Tengah. Cerita rakyat ini berkisah tentang seorang pemuda sakti bernama Ajisaka yang suka menolong orang. Ajisaka memiliki dua orang abdi yang setia, yaitu Dora dan Sembada. Suatu hari, Ajisaka hendak pergi untuk melawan Prabu Dewata Cengkar, seorang raja yang jahat. Ajisaka menitipkan keris saktinya kepada Sembada dan berpesan agar tidak menyerahkan keris tersebut kepada siapapun, kecuali Ajisaka sendiri yang memintanya kembali.

Ajisaka pun pergi bersama Dora dan berhasil mengalahkan Prabu Dewata Cengkar. Masyarakat kerajaan akhirnya memilih Ajisaka untuk menjadi raja, menggantikan Prabu Dewata Cengkar. Ajisaka yang telah menjadi raja teringat akan keris saktinya, kemudian ia mengutus Dora untuk mengambil keris yang dititipkannya kepada Sembada.

Ketika Dora hendak mengambil keris yang dititipkan kepada Sembada, Sembada bersikeras menolak menyerahkannya, sebab Sembada telah diperintahkan oleh Ajisaka untuk tidak menyerahkan keris tersebut kepada orang

lain, kecuali Ajisaka sendiri yang mengambilnya. Akhirnya kedua abdi yang setia kepada perintah Ajisaka itu pun saling bertarung, hingga keduanya tewas dalam pertarungan itu. Ajisaka yang mengetahui hal tersebut pun mengenang keduanya dengan menciptakan aksara Jawa yang melukiskan kesetiaan dua ksatria yang sama kuat dan tewas bersama.

STIKOM SURABAYA