

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **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/mengingat gambar sebelumnya (The Making of Animation, 2004).

Animasi merupakan serangkaian gambar gerak cepat yang countine 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).

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

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 Jenis Film Animasi

Animasi telah berkembang sesuai dengan kemajuan teknologi yang ada sehingga muncul jenis animasi. Teknik yang digunakan untuk membuat animasi makin beragam (Djalle, 2007). Menjelaskan jenis animasi yang sering diproduksi.

1. Animasi 2D, jenis animasi yang lebih dikenal dengan film kartun pembuatannya menggunakan teknik animasi hand draw atau animasi sel, penggambaran langsung pada film atau secara digital.
2. Animasi 3D, merupakan pengembangan dari animasi 2D yang muncul akibat teknologi yang sangat pesat. Dan terlihat lebih nyata dari pada 2D.
3. Animasi stop motion, merupakan jenis animasi yang merupakan potongan-potongan gambar yang disusun sehingga bergerak.

Maka dapat disimpulkan bahwa jenis film animasi sekarang ini merupakan penggabungan antara jenis animasi terdahulu. Animasi berawal dari 2D yang telah berkembang menjadi 3D. Seperti Tugas Akhir ini yang mengarah pada penggabungan antara 2D dengan 3D memberikan teknik terbaru dalam teknik animasi.

## 2.3 Prinsip-Prinsip Animasi

Prinsip-prinsip animasi ada 12 teknis dalam pembuatan animasi memang harus dimiliki oleh seorang animator, tetapi animator juga harus memiliki feeling yang kuat mengenai timing, pergerakan, pengamatan dan tingkah laku. Animator harus menjadi seorang aktor, punya perasaan, dan logika agar dapat membuat

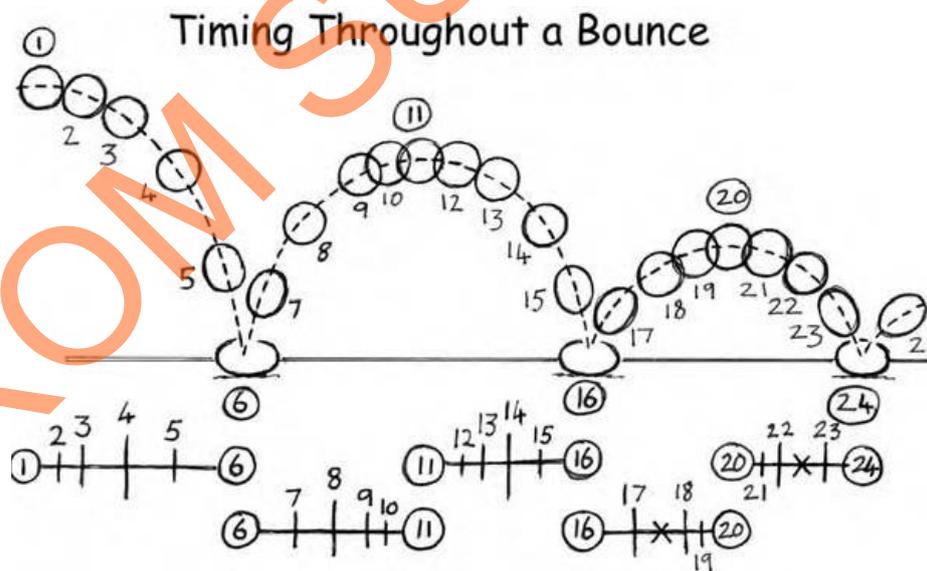
sesuatu menjadi hidup dan alami. Prinsip- prinsip tersebut antara lain (George Maestri, 2006):

1. *Timing*

*Timing* yaitu dapat diartikan sebagai *acting* serta *timing* pergerakan satu karakter dalam satu *scene*. Sehingga gerakan animasi dapat terlihat sangat kaku atau bahkan sangat lambat.

2. *Arc*

*Arc* yaitu gerakan yang membentuk garis lengkung yang alami dalam dunia. Tiap benda mempunyai gaya atau kekuatan, kecuali benda yang sifatnya mekanis atau tidak alami.

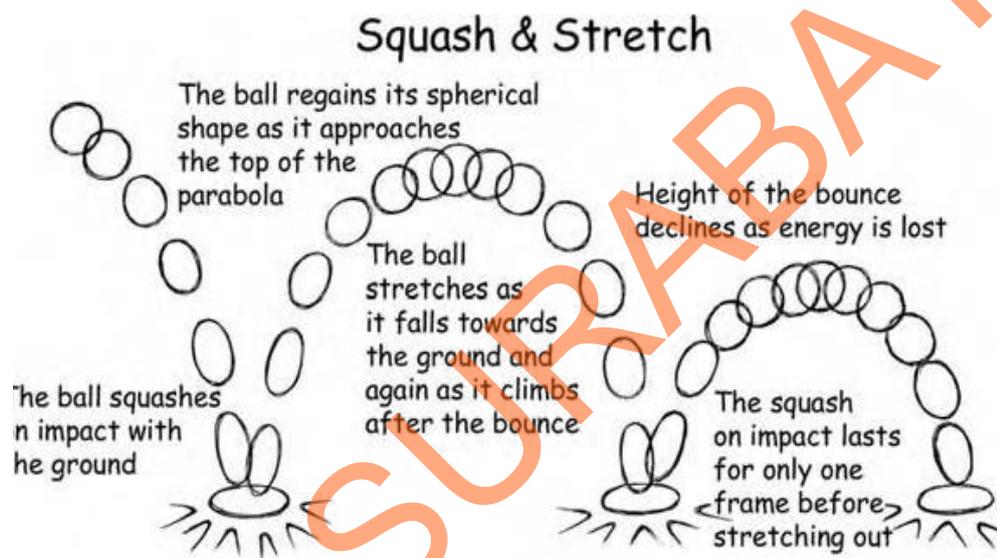


Gambar 2.1 Gabungan antara *Timing* dan *Arc*

(Sumber: Animation The Mechanics of Motion)

### 3. *Squash and Stretch*

*Squash and Stretch* yaitu dapat diimplementasikan dalam beberapa proses perubahan bentuk pada kulit dan otot, lompatan, morphing, pengaruh berat, simulasi objek-objek *dynamic*.

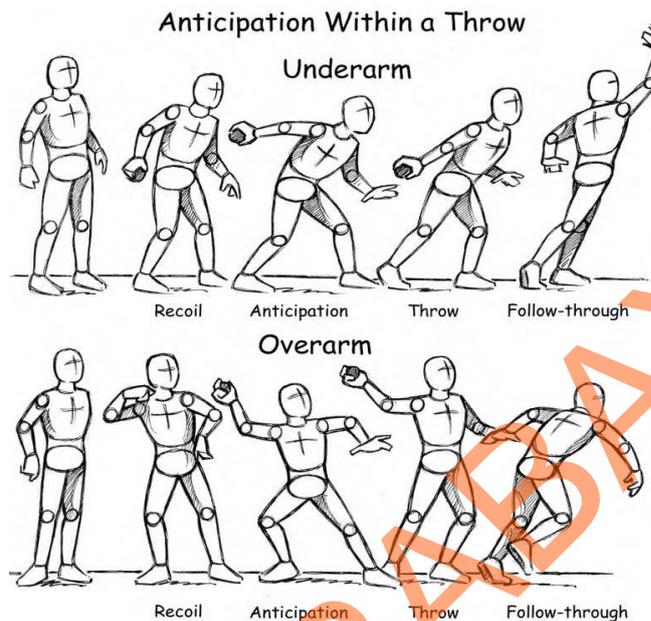


Gambar 2.2 *Squash and stretch*

(Sumber: Animation The Mechanics of Motion)

### 4. *Anticipation*

*Anticipation* yaitu gerakan animasi selalu memiliki tahap persiapan ketika melakukan sebuah aksi atau gerakan. Gerakan yang menunjukkan gerakan awal atau persiapan yang dilakukan.



Gambar 2.3 *Anticipation*

(Sumber: Animation The Mechanics of Motion)

5. *Esay In and Esay Out*

*Esay In and Esay Out* yaitu prinsip yang berhubungan dengan *akselerasi* ketika objek mengalami percepatan dan perlambatan ketika mengalami pergerakan.

6. *Secondary Action*

*Secondary Action* yaitu membuat animasi terlihat lebih alami dan menarik. Merupakan gerakan pendukung dari gerakan utama yang mengalami pergerakan.

7. *Follow Through and Overlapping*

*Follow Through and Overlapping* yaitu reaksi yang terjadi atau gerakan *overlap* sebuah karakter animasi setelah melakukan animasi utama atau gerakan utama.

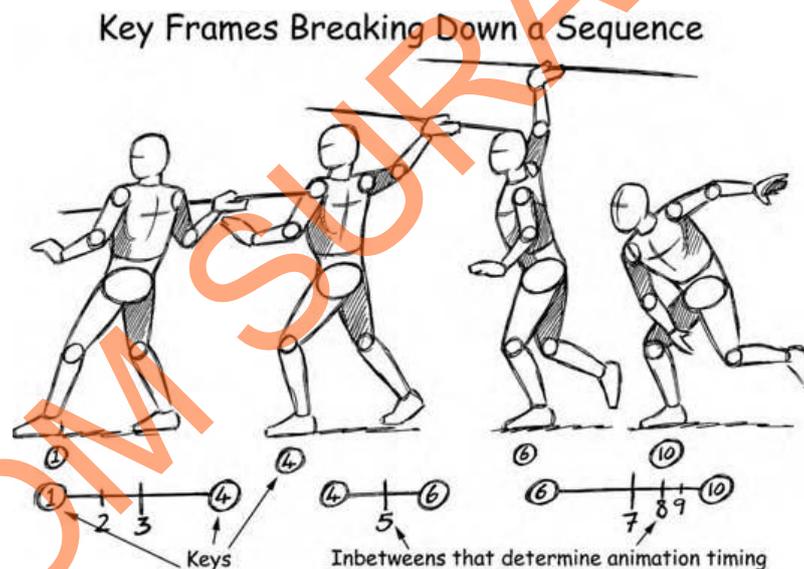
### 8. *Staging*

*Staging* yaitu membuat sebuah gerakan sehingga mudah dimengerti.

Menggambarkan mood, aksi dan posisi suatu karakter animasi.

### 9. *Straight Ahead Action and Pose to Pose Action*

*Straight Ahead Action and Pose to Pose Action* yaitu standar teknik animasi dengan merencanakan struktur gerakan-gerakan yang terjadi melalui *pose-pose* kunci (*key pose*). *Straight ahead action* adalah teknik animasi dengan menggerakkan karakter untuk per framenya hingga selesai.



Gambar 2.4 *Key Pose*

(Sumber: Animation The Mechanics of Motion)

### 10. *Personality/Appeal*

*Personality/Appeal* yaitu karakter yang memiliki *personality* atau kepribadian akan mampu menghubungkan emosi antar karakter tersebut dengan penonton.

Kompleksitas dan konsistensi gerakan adalah dua elemen daya tarik karakter yang dapat dengan mudah dikembangkan di dalam komputer animasi 3D

hingga mampu mendefinisikan karakteristik utama dari kepribadian sebuah karakter.

#### 11. *Exaggeration*

*Exaggeration* yaitu gerakan pengembangan dari gerakan normal. Namun, gerakan itu sebaiknya tetap berpaduan pada gerakan natural yang dlebih-lebihkan. Gerakan dibuat akan menimbulkan kesan yang mendukung cerita animasi.

#### 12. *Soild Drawing*

*Soild Drawing* yaitu rasa tentang cara pandang tiga dimensi terhadap penokohan seorang karakter goresan garis, shading serta warna.

Maka dari pengertian-pengertian dapat di simpulkan bawah sebuah animasi, memerlukan suatu prinsip-prinsip dalam pengerjaannya sehingga dapat dijadikan rangkainan gambar yang menjadi sebuah film. Film animasi terdiri dari beberapa bagian yang dianimasikan yang memerlukan prinsip animasi sebagai acuan dasar.

### 2.4 Teknik Animasi

Jenis-jenis animasi dapat berbeda tergantung dari teknik yang digunakan. Animasi terdapat beberapa teknik yang dapat digunakan yaitu (The Making of Animation, 2004):

#### 1. Teknik Animasi *Hand Drawn*

Teknik animasi klasik yang mengandalkan kemampuan tangan dalam membuat gambar frame per frame secara manual. Baik gambar karakter maupun gambar *background* digambar menggunakan tangan. Gambar

karakter dan *background* akan ditumpuk secara *layering* dalam satu *scene*, setelah itu di potret satu-persatu untuk mendapatkan animasi yang utuh.

2. Teknik Animasi *Stop motion*

Animasi dibuat dengan menggerakkan model dari bahan elastis yang terbuat dari clay/tanah liat sintetis. Obyek digerakkan sedikit demi sedikit dan kemudian dipotret dengan kamera satu per satu. Setelah diedit dan disusun, maka apabila rol film dijalankan, akan memberikan efek seolah-olah model tersebut bergerak.

3. Teknik Animasi *Hand Drawn* dan Komputer

Pada teknik ini, gambar sketsa kasar dibuat dengan tangan lalu di-scan untuk kemudian diberi warna dan finishing dengan menggunakan komputer. Penggabungan gambar *foreground* dan *background* frame per frame juga memanfaatkan kemampuan grafis komputer. Animasi lebih murah jika dibandingkan dengan teknik klasik *hand drawn*.

4. Teknik Animasi Komputer (3 Dimensi)

Satu tambahan lagi teknik yang tertulis di buku (Djalle, 2007) Teknik ini sedang mengalami kemajuan pesat, hal ini disebabkan perkembangan teknologi komputer memungkinkan untuk membuat 3D model dari komputer secara mudah. Komputer juga mampu menerapkan tekstur dan material pada model 3D.

Teknik ini, proses pembuatan animasi dari awal menggunakan komputer, baik pembuatan karakter, pengolahan gerak karakter, pembuatan 3D background sampai penggunaan efek-efek khusus.

Teknik animasi dapat disimpulkan bahwa film animasi 2D klasik yaitu, animasi yang menggunakan metode tangan manual. Komputer digunakan dalam pewarnaan dan penggabungan gambar. Teknik *hand draws* dan komputer merupakan perpaduan dalam menghasilkan film animasi.

## 2.5 Seputar Shot Kamera

Dalam buku (Djalle, 2007) diterangkan beberapa hal mengenai seputar shot kamera. Diantaranya adalah karakteristik shot, dan berbagai macam perpindahan kamera. Karakteristik Shot dapat dibagi dalam beberapa hal sebagai berikut ini:

1. ECU/*Extreme Close Up*, Shot ini menampilkan gambar yang sangat detail.
2. VCU/*Very Close Up*, menampilkan hampir seluruh permukaan wajah jika yang di shot adalah wajah manusia, kepala bagian atas dan dagu sedikit terpotong.
3. BCU/*Big Close Up*, menampilkan seluruh permukaan wajah hingga ke leher.
4. CU/*Close Up*, menampilkan seluruh permukaan wajah hingga sedikit pada bagian dada.
5. MCU/*Medium Close Up*, menampilkan seluruh permukaan wajah hingga pada bagian dada dengan patokan tangan pada bagian siku sedikit ke atas.
6. MS/*Medium Shot*, hampir sama dengan MCU tapi pada MS siku tangan sudah kelihatan hingga sedikit ke bawah.
7. *Three Quarter Shot*, menampilkan badan hingga bagian lutut keatas.
8. FLS/*Full Length Shot*, menampilkan seluruh badan dan besarnya memenuhi layar screen.

9. *LS/Long Shot*, menampilkan seluruh badan. Besar objek sekitar 1/3 sampai 3/4 layar.
10. *ELS/Extreme Long Shot*, menampilkan lingkungan sekitar dari jarak yang jauh. Objek terlihat kecil.

Penggambilan shot kamera dapat disimpulkan bahwa posisi kamera dapat menjadikan perbedaan gambar yang terjadi dalam film animasi. Pengambilan shot kamera juga dapat mempengaruhi hasil gambar film animasi. Setiap posisi mengandung arti tersendiri seperti low angle yaitu posisi dimana kamera diatas. Menjadikan hasil gambar yang objek seakan-akan menjadi superior, gagah, angkuh, besar.

## 2.6 Cerita Rakyat

Cerita rakyat berarti suatu cerita yang berkembang di masyarakat dan diwariskan secara turun temurun melalui lisan. Cerita rakyat juga merupakan cerita yang dikaitkan dengan keadaan atau bukti-bukti peninggalan. Cerita rakyat banyak mengandung amanat yang dapat diwariskan untuk generasi penerus bangsa. Amanat sendiri mempunyai arti pesan yang ingin disampaikan dari sebuah cerita (Indriyani, 2010).

Cerita rakyat atau legenda, yaitu cerita pada masa lalu yang menjadi ciri khas setiap bangsa yang memiliki beraneka ragam kultur budaya dan sejarah yang dimiliki suatu bangsa (Cita, 2010). Cerita rakyat dapat berarti sebagian kekayaan budaya yang dimiliki bangsa Indonesia. Umumnya cerita rakyat mengisahkan tentang asal mula suatu tempat atau kejadian. Karakter yang dimunculkan dalam cerita rakyat manusia, binatang, dewa serta monster. Fungsi

cerita rakyat selain menjadi hiburan juga dapat menjadi suri tauladan bagi anak-anak penerus bangsa Indonesia (Dedi, 2010).

Cerita rakyat dari kota Blitar di Jawa Timur menceritakan tentang seorang raja yang bernama Aryo Blitar. Raja yang di celakai oleh patihnya karena ambisi dari istrinya patih akan kekayaan. Kepercayaan yang diberikan oleh raja kepada patihnya disalah gunakan, akhirnya rajanya dibunuh oleh orang suruhannya. Cerita rakyat ini mengandung makna yang dapat dipelajari.

Cerita ini menceritakan masa lalunya sebuah kabupaten di kota Blitar. Namanya kota Blitar mengambil dari nama raja yang berkuasa. Cerita yang mulai hilang ini seharusnya dilestarikan karena mengandung makna yang bagi semua orang.

Cerita rakyat dapat disimpulkan bahwa cerita rakyat merupakan jenis cerita yang menceritakan kejadian dimasa lalu sebagai bukti dari budaya bangsa. Cerita rakyat kebanyakan sudah dibumbui cerita fiksi atau kisah tambahan. Cerita rakyat juga memberikan suri tauladan disetiap ceritanya.

Cerita rakyat banyak menceritakan tentang asal mula suatu tempat yang memberikan bukti bahwa budaya Indonesia begitu beragam. Cerita rakyat yang dibuat pada Tugas Akhir ini yaitu cerita dari kota Blitar Jawa Timur. Cerita yang mengikat tentang Aryo Blitar. Aryo Blitar adalah seorang yang pertama kali membangun kota blitar dalam sebuah kerajaan. Namun dalam perjalannya seorang patihnya mengkhianatinya.

## 2.7 Desain dan Pewarnaan Model

Desain yang baik memerlukan unsur-unsur desain grafis seperti titik, garis, bentuk, warna, dan teksture. Titik merupakan bagian terkecil dari garis. Garis terbentuk dari beberapa titik yang tersusun rapi dan berhubungan. Garis merupakan dasar dari terbentuknya huruf atau gambar. Garis mempunyai 4 macam, yaitu:

1. Garis Vertikal: Digunakan untuk mengarahkan mata dan sekelompok informasi ke informasi lainnya.
2. Garis Horizontal: Digunakan untuk mengarahkan mata agar bergerak mendatar.
3. Garis Diagonal: Merupakan ekspresi yang menggambarkan keadaan tak menentu.
4. Garis yang berbentuk gelombang: Merupakan adanya suatu irama.

Bentuk merupakan suatu wujud yang menempati ruang dan biasanya memiliki dimensi dua atau tiga, yang biasanya disebut 2 dimensi (dwimatra) dan 3 dimensi (trimatra). Warna dan tekstur mempunyai karakter dan sifat tersendiri. Warna adalah faktor yang sangat penting dalam komunikasi visual. Warna dapat memberikan dampak psikologis, sugesti, suasana bagi yang melihatnya.

Di setiap negara dan budaya, warna mempunyai arti tersendiri dalam mengartikan warna, meski begitu arti warna disini mengambil lingkup yang universal (Hendratman, 2006) yaitu:

1. Merah Melambangkan: Perjuangan, nafsu, aktif, agresif, dominan, kemauan

- keras, persaingan, keberanian, energi, kehangatan, cinta, bahaya.
2. Biru Melambangkan: Ketenangan, kepercayaan, keamanan, teknologi, kebersihan, keteraturan.
  3. Hijau Melambangkan: Alami, sehat, keinginan, keberuntungan, kebanggaan, dan berkuasa.
  4. Kuning Melambangkan: Optimisme, harapan, tidak jujur, berubah-ubah, gembira, santai.
  5. Ungu Melambangkan: Spiritual, misteri, kebangsawanan, sombong, keangkuhan.
  6. Oranye Melambangkan: Energi, semangat, segar, keseimbangan, ceria, hangat.
  7. Coklat Melambangkan: Tanah/bumi, kenyamanan, daya tahan, suka merebut, tidak suka memberi hati, kurang toleran, pesimis terhadap kesejahteraan dan kebahagiaan masa depan.
  8. Abu-abu Melambangkan: Intelekt, futuristik, modern, kesederhanaan, sedih.
  9. Putih Melambangkan: Suci, bersih, tidak bersalah.
  10. Hitam Melambangkan: jahat, canggih, kematian, ketakutan, sedih, anggun.

Maka dari penjelasan diatas dapat disimpulkan untuk membuat suatu desain karakter maupun backgraound diperlukan unsur-unsur desain. Desain memerlukan konsep yang harus sesuai dengan ide cerita, target market dan keyword. Desain merupakan hasil jadi dari pemikiran yang menggabungkan konsep yang diperlukan. Sebuah desain dapat melambangkan sesuatu. Desain yang sesuai untuk anak-anak adalah sesuai dengan dunia pemikiran anak-anak.

Anak-anak menyukai bentuk yang sederhana seperti desai yang melengkung dan bulat. Warna yang ceria penuh dengan warna panas. Serta desain yang sederhana.

## 2.8 Huruf/Tipografi

Tipografi merupakan seni memilih dan menata huruf pada ruang untuk menciptakan kesan khusus, sehingga pembaca dapat membaca semaksimal mungkin. Perkembangan tipografi mengalami perkembangan dari cara *manual/dengan tangan (hand drawn)* hingga menggunakan komputer. Dengan komputer, penggunaan tipografi menjadi lebih mudah dan lebih cepat dengan pilihan huruf yang variatif. Meski begitu dalam pemilihan huruf/*font* harus diperhatikan karakter produk yang akan ditonjolkan dan juga karakter segmen pasarnya. Jenis-jenis *font* meski begitu banyak tetapi tetap dalam kategori sebagai berikut:

### 1. Huruf Tanpa Kait (*Sans Serif*)

Huruf yang tidak memiliki kait (*hook*) hanya batang dan tangkainya saja.

Contoh: *Arial, Avant Garde, Switzerland, Vaground* dan lain-lain. Ujung

huruf bisa tajam atau tumpul. Huruf yang mempunyai sifat kurang formal, sederhana, akrab. Huruf ini mempunyai keuntungan sangat mudah dibaca.

Huruf yang cocok untuk huruf desain di layar komputer, desain untuk pertelevisian dan media elektronika lainnya.



Gambar 2.5 Contoh Huruf Tanpa Kait  
 Sumber: (Hendi Hedratman, Tips'n Trik Computer Graphic Design: 66, 2006)

## 2. Huruf Berkait (*Serif*)

Huruf yang memiliki kait (*hook*) pada ujungnya. Contoh: *Times New Roman*, *Garamond*, *Dwitan*, *Tiffany* dan lain-lain. Huruf ini sifatnya formal, elegant, mewah, anggun, intelektual. Huruf ini apabila dibandingkan dengan font *Sans Serif* kurang mudah dibaca. Huruf ini cocok untuk desain di media cetak seperti koran, skripsi, brosur dan lain-lain.



Gambar 2.6 Contoh Huruf Berkait  
 Sumber: (Hendi Hedratman, Tips'n Trik Computer Graphic Design: 66, 2006)

## 3. Huruf Tulis (*Script*)

Huruf yang setiap masing-masingnya terkait seperti tulisan tangan. Contoh: *Brush Script*, *Shelley*, *Mystral*, *Comic Sans*, *Lucida Handwriting* dan lain-lain. Huruf yang mempunyai sifat anggun, tradisional, pribadi, informal. Huruf yang kurang mudah dibaca, sehingga dianjurkan jangan dipakai terlalu banyak dan terlalu kecil. Huruf yang cocok untuk desain di undangan pernikahan, ulang tahun, keluarga, upacara tradisional dan lain-lain.

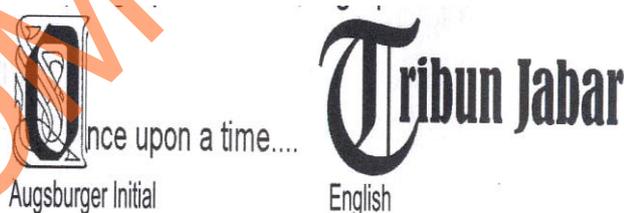


Gambar 2.7 Contoh Huruf Tulis (Script)

Sumber: (Hendi Hedratman, Tips'n Trik Computer Graphic Design: 66, 2006)

#### 4. Huruf Dekoratif

Huruf yang setiap bagiannya dibuat secara detail, kompleks dan rumit. Contoh: *Augsburger Initial*, *English* dan lain-lain. Huruf yang bersifat mewah, bebas, anggun tradisional. Huruf ini biasanya sangat sulit dibaca, hanya baik tampil 1 huruf saja, jangan tampil satu kata. Huruf yang sebaiknya dipakai untuk hiasan, aksan, huruf awal alinea artikel (*Cap Hub*), logo pernikahan, logo perusahaan.



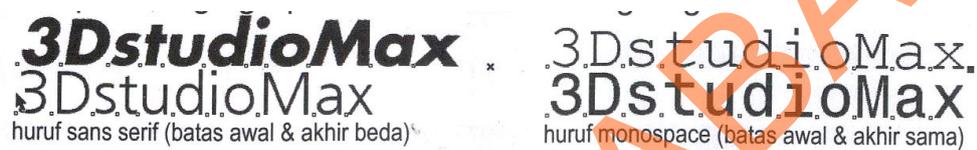
Gambar 2.8 Contoh Huruf Dekoratif

Sumber: (Hendi Hedratman, Tips'n Trik Computer Graphic Design: 67, 2006)

#### 5. Huruf *Monospace*

Huruf yang bentuknya bisa sama dengan huruf *Sans Serif* atau *Serif*. Hal yang membedakan adalah jarak dan ruang setiap hurufnya sama, misalnya jarak dan ruang huruf 'i' dan 'm' dihitung sama dengan 'm'. Contoh: *Courier*,

*Monotype*, *Lucida Console* dan lain-lain. Huruf ini bersifat formal, sederhana, futuristik, kaku seperti mesin tik. Huruf yang bisa dibilang mudah dibaca akan tetapi terkesan kurang rapi dan efisien ruang jika tampil terlalu banyak. Huruf ini cocok untuk tampilan pengetikan code/ bahasa program di komputer, logo grup musik alternatif atau *grunge*.



Gambar 2.9 Contoh Huruf *Monospace*

Sumber: (Hendi Hedratman, *Tips'n Trik Computer Graphic Design*: 67, 2006)

Setiap bentuk huruf mempunyai keunikan tersendiri. Namun intinya tetap dalam batas-batas tertentu seperti *body size*, *baseline*, *meanline*, *x-height*, *descender*, dan *ascender*.



Gambar 2.10 Anatomi Huruf *Lower Case*

Sumber: (Hendi Hedratman, *Tips'n Trik Computer Graphic Design*: 63, 2006)

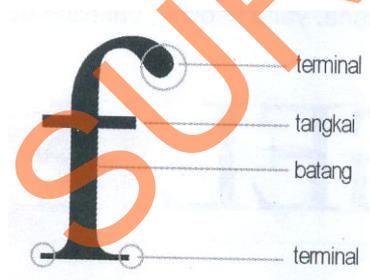
Jika menggunakan huruf-huruf kapital (*capitalize*) akan terdiri dari batas-batas yang lebih sederhana, yaitu *capline*, *baseline*, dan *capital height*.



Gambar 2.11 Anatomi Huruf *Upper Case*

Sumber: (Hendi Hedratman, Tips'n Trik Computer Graphic Design: 63, 2006)

Masing-masing huruf juga mempunyai anatomi yang secara general adalah batang, ujung (*terminal*) atau tangkai.



Gambar 2.12 Anatomi Huruf

Sumber: (Hendi Hedratman, Tips'n Trik Computer Graphic Design: 64, 2006)

Dari kesamaan bentuk geometrinya huruf/*font* juga masih bisa dikelompokkan menjadi 4 kelompok, yaitu:

- a. Garis tegak-datar ; E, F, H, I, L.
- b. Garis tegak-miring ; A, K, M, N, V, W, X, Y, Z.
- c. Garis tegak-lengkung ; B, D, G, J, P, R, U.
- d. Garis lengkung ; C, O, Q, S.

Seperti yang kita ketahui pada software pengolah kata seperti Word dan software grafis pada umumnya, selalu menyediakan pemilihan jenis huruf dan karakteristik seperti: *Bold*, *Italic* dan *Underline*.

a. *Bold*

Teks *Bold* akan mengundang perhatian karena kontras dengan huruf normal. Biasa dipakai pada judul atau sub judul. Terlalu banyak huruf tebal akan mengaburkan fokus pada makna.

b. *Italic*

Teks *Italic* akan menarik mata karena kontras dengan teks normal. Terlalu panjang kalimat dengan teks *italic* akan sulit dibaca, apalagi jika digunakan di layar komputer. Banyak teks *italic* digunakan jika ada kata asing.

c. *Underline*

Teks dengan garis bawah biasanya menandakan adanya sesuatu yang penting. Biasa juga dipakai untuk menandai *hyperlink* pada web.

Maka dari penjelasan diatas dapat disimpulkan untuk membuat suatu desain tipografi diperlukan beberapa jenis huruf. Jenis huruf yang ada akan di pilih disesuaikan dengan keyword dan serta target market. Jenis huruf berbeda-beda tergantung penceritaan yang akan digunakan.