

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Animasi

##### 2.1.1 Pengertian Animasi

Perancangan animasi ini menggunakan judul "Pembuatan Animasi dengan Penggabungan Teknik *stopmotion* dan animasi 2D berjudul: Si Kancil dan Buaya". Kata animasi berasal dari bahasa Yunani *Anima* yaitu yang berarti memberi nyawa. Sedangkan film animasi yaitu sebuah film dari benda yang seolah hidup, terbuat dari fotografi, gambar, boneka dan sebagainya dengan perbedaan tipis antar *frames*, untuk memberi kesan pergerakan saat diproyeksikan (*The Little Oxford Dictionary 19*). Arti lainnya, animasi disebut juga suatu seni untuk memanipulasi gambar menjadi seolah-olah hidup dan bergerak. Animasi berarti film yang seolah hidup, terbuat dari fotografi, gambar, boneka dan sebagainya dengan perbedaan tipis antar *frames*, untuk memberi kesan pergerakan saat diproyeksikan (Shadrina, 2009). Animasi tidak hanya digunakan untuk hiburan saja, animasi dapat juga digunakan untuk media-media pendidikan, informasi, dan media pengetahuan lainnya.

##### 2.1.2 Sejarah Animasi

Animasi berasal dari kata "*to Animate*" yang artinya yang hidup, bernyawa, menghidupkan, menjiwai, menggelorakan, menyemarakkan. Jadi dapat dikatakan bahwa animasi 2D adalah rangkaian gambar yang disusun secara berurutan sehingga menghasilkan gerak yang menyerupai sesuatu yang bernyawa.

Pada awalnya animasi ditemukan oleh orang-orang yang masih di gua, dimana mereka menggambarkan beberapa kejadian yang sangat penting menurut orang tersebut seperti berburu, acara ritual, dan sebagainya. Contohnya adalah manusia sudah mulai membuat usaha untuk membuat gambar yang dikesankan bergerak sejak jaman Mesir Kuno sebagai alat perekam sejak jaman 2000 sebelum masehi. Sehingga pada tahun 180 masehi, animasi menggunakan zoetrope di China oleh penemu produktif Ting Huan. Dalam tahap selanjutnya ditemukan juga thaumatrope, phenakistoscope dan buku flip. Sehingga ditemukan alat proyektor animasi yang ditemukan oleh Charles Emile Reynaud, yang menggunakan prinsip proyektor modern dalam alatnya yang dapat membuat suatu animasi yang berada di dalam 500 frame. Tetapi sayangnya alat ini menampilkan gambar secara terbalik, ini dikarenakan Charles Emile Reynaud belum menggunakan kaca pembalik dalam proyekturnya.



Gambar 2.1 Charles Emile Reynaud

(Sumber: <http://www.scribd.com/doc/57971067/Tessi-Pengaruh-Animasi-Trhadap-Pola-Pikir>)

Dalam perkembangannya animasi mulai menjadi seni pertunjukkan pada tahun 1900 dimana dipopulerkan oleh Walt Disney, dimana dia membuat film

kartun terpanjang di masanya dengan judul “Snow White & Seven Dwarfs”. Ini adalah awal dimana setelah dipublikasikan animasi tersebut banyak animator yang membuat animasi dengan gaya mereka sendiri.

### 2.1.3 Jenis Animasi

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.

#### 1. Animasi 2D

Animasi 2D adalah animasi yang digambar *frame by frame*, dimana animasi tersebut digambarkan di atas kertas, dan biasanya untuk satu gerakan 1 langkah saja membutuhkan 8 *frame* gambar yang menggambarkan alur/cara orang berjalan secara sederhana. Metode dalam animasi ini disebut juga metode animasi tradisional.



Gambar 2.2 Snow White & Seven Dwarfs

(Sumber: <http://www.scribd.com/doc/57971067/Tessi-Pengaruh-Animasi-Trhadap-Pola-Pikir>)

## 2. Animasi 3D

Animasi 3D adalah animasi perpaduan animasi *stopmotion* dan animasi 2D dimana animasi ini lebih menggunakan teknik komputer dalam pembuatannya. Teknik animasi terkini yang menggunakan teknologi komputer sebagai media utama dalam pembuatan. Film jenis ini menjadi tren sejak diluncurkannya cerita Toy Story yang dibuat oleh Pixar dan Disney. Film ini dibuat secara kartun tetapi memiliki kedalaman, sehingga orang dapat melihat bahwa ini seperti orang asli.

## 3. Animasi *Stop motion*

*Stop motion* adalah animasi yang menggunakan *shooting frame* demi *frame*, menggunakan boneka atau semacamnya. Dimana animasi ini tidak digambar melainkan difoto satu persatu setiap pergerakan benda mati tersebut. Sehingga benda mati/boneka yang sebagai obyek tersebut seolah oleh hidup. Animasi ini sebenarnya sangat diminati oleh animator karena tidak usah menggambar untuk membuat animasi tetapi membutuhkan dana yang cukup besar untuk pembuatannya.

## 4. Animasi traditional (*Traditional animation*).

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.

## 5. 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 animasi 3D dan animasi 2D. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

a. Animasi 2D

Figur dibuat dan di-*edit* dengan komputer menggunakan gambar *bitmap* 2D atau menggunakan gambar *vector* 2D. Teknik ini meliputi versi komputer dari *tweening*, *morphing*, *onion skinning*, dan *rotoscope* terinterpolasi.

Contoh: A Scanner Darkly.

b. Animasi 3D

Figur dibuat di komputer menggunakan *polygon*. Demi memungkinkan *meshes* ini bergerak mereka diberi rangka digital. Proses ini disebut *rigging* dan bermacam teknik lain dapat diaplikasikan, seperti fungsi matematika (gravitasi), bulu atau rambut simulasi, efek seperti api dan air, dan sebagainya. Contoh: Shrek, The Wild.



Gambar 2.3 Shrek.

(Sumber: <http://themovieblog.com/2006/10/shrek-3-princesses>)

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. *Dynamic Simulation*

Metode ini menggunakan penghitungan secara fisika pada obyek yang akan dianimasikan lalu disimulasikan secara *realtime*. Terdapat beberapa penghitungan sebelum obyek 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.

c. *Particle*

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

6. *Hybrid*

Animasi ini menggabungkan antara cinematografi dan animator sehingga tercipta teknik *hybrid* tersebut *COMPOSITING*. Dalam teknik ini animasi berinteraksi dengan sang aktor/aktris yang juga dalam satu film tersebut. Animasi ini memerlukan kecakapan sang actor dalam menyamakan aktik dengan animasi kartun yang dibuat oleh animator tersebut.

Dalam animasi hybrid banyak teknik yang digunakan diantaranya.

a. Visual effect

- b. Broadcast
- c. Visualisasi
- d. Web interactive & Games

*Walt Disney Studios* salah satu pelopor dunia animasi, dengan karya-karya klasik yang sudah tidak asing lagi seperti *Snow White*, *Peter Pan*, *Sleeping Beauty* dan lain-lain hingga karya-karya barunya seperti *Beauty and the Beast*, *Lion King* dan *Pocahontas*. *Warner Bros Studios* termasuk pelopor juga, terkenal dengan film seri kartunnya. *Wabbit (Warner Bros Imaging Technology)*, baru mengganti namanya menjadi *Warner Bros Digital (Widget)*, *Pixar Toy Story*, telah membuat tonggak baru untuk sejarah animasi. Film pertama yang seluruhnya menggunakan CGI (*Komputer Graphics Imagery*). Film-film berkonsepkan penggunaan animasi berkomputer juga semakin mendapat tempat di hati pengguna dan antara yang populer ialah “*The Matrix*”, “*Star Wars*”, “*First Episode*”, “*X-Men*”. Film animasi tempatan “*Usop Sontorian*”, “*Keluang Man*”, “*Anak-anak Sidek*”, “*Silat Legenda*”.

#### **2.1.4 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. Animator harus mempunyai ‘kepekaan gerak’ daripada ‘hanya’ sekedar kemampuan menggambar. Gambar yang bagus akan percuma tanpa didukung kemampuan yang meng-‘hidup’-kan.

Untuk menjadi karakter animator handal diperlukan berbagai keterampilan, diantaranya:

1. Mempunyai teknik animasi
2. Keahlian di bidang *acting* dan *sinematography*, dan tentu saja pemahaman mengenai proses pembuatan film itu sendiri.
3. Mengerti mengenai proses penceritaan yang baik, yang dapat menarik perhatian penonton.
4. Selalu menyampaikan sesuatu kepada penonton dan dapat memancing reaksi penonton yang menyaksikan karyanya, baik tertawa, sedih maupun gembira.

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

#### 1. *Solid Drawing*

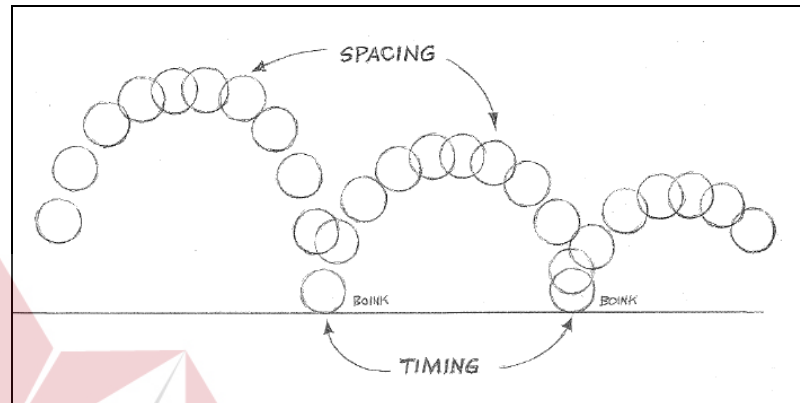
Menggambar sebagai dasar utama animasi memegang peranan yang signifikan dalam menentukan sebuah animasi, terutama animasi klasik. Seorang animator harus memiliki kepekaan terhadap anatomi, komposisi, berat, keseimbangan, pencahayaan dan sebagainya. Meskipun kini peran gambar manual sudah bisa digantikan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

#### 2. *Timing and 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.

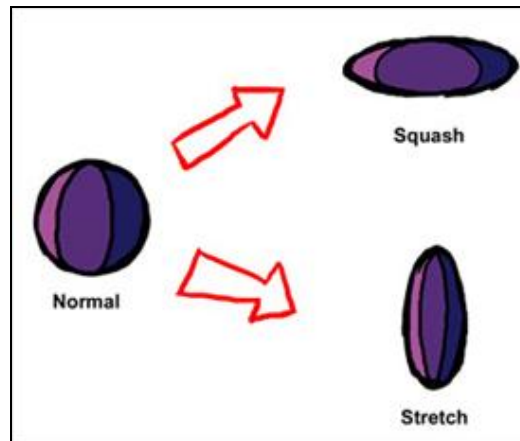


Gambar 2.4 timing and spacing

(Sumber: <http://road2animate.wordpress.com/2010/04/30/12-principles-of-animation-for-3d-animators/>)

### 3. *Squash and Stretch*

Upaya penambahan efek lentur pada obyek 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.



Gambar 2.5 squash and stretch

(Sumber: <http://www.toonboom.com/products/flipboomclassic/eLearning/tipsTricks/squashStretch.php>)

#### 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*

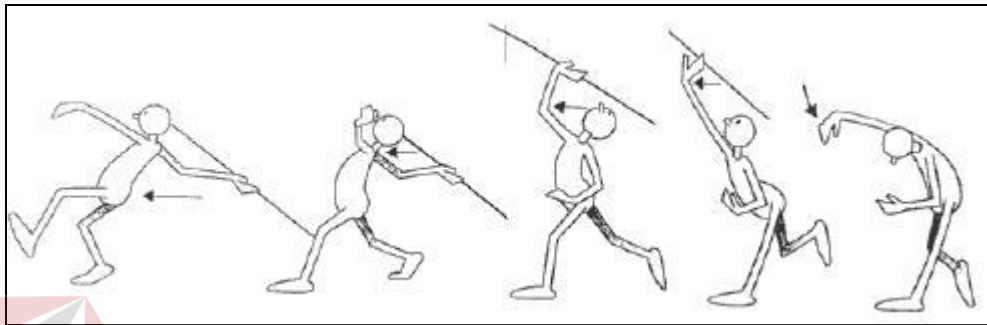
Prinsip ini menegaskan kembali bahwa setiap gerakan memiliki percepatan dan perlambatan yang berbeda-beda. *Slow in* terjadi jika sebuah gerakan diawali secara lambat kemudian menjadi cepat sedangkan *slow out* terjadi jika sebuah gerakan yang relatif cepat kemudian melambat.

#### 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 realistis 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 realistik. Kemunculannya lebih berfungsi sebagai pemberi *emphasize* untuk memperkuat gerakan utama.



Gambar 2.6 secondary action

(Sumber: <http://www.animationbrain.com/follow-through-overlapping-2d-animation-principle.html>)

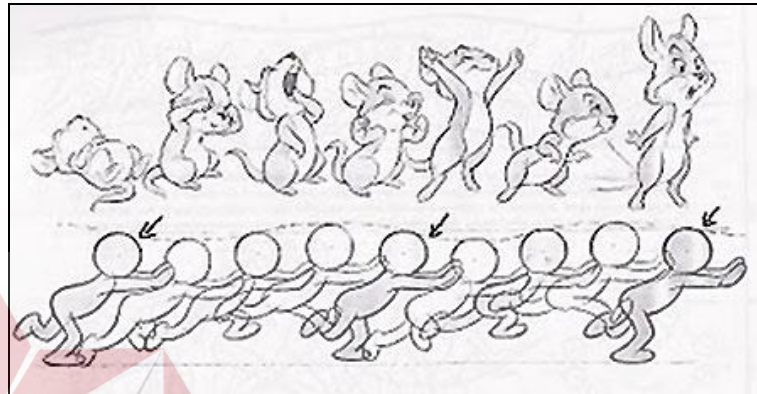
### 8. *Follow Through and Overlapping Action*

*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 and 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.



Gambar 2.7 Straight Ahead and Pose to Pose

(Sumber: <http://www.epichuynh.com/2011/01/animation-notes-12-principles-of.html>)

#### 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.

### 2.1.5 Teknik Animasi

Berdasarkan materi atau bahan dasar obyek 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 obyek 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 obyek animasi yang dipakai dalam wujud tri matra dengan memperhitungkan karakter obyek 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:

a. Film animasi boneka (*puppet animation*)

Obyek animasi yang dipakai dalam jenis animasi ini adalah boneka dan figur lainnya. Obyek 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.

b. Film animasi model

Obyek 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.

c. Film animasi potongan

Jenis film animasi ini termasuk penggunaan teknik yang sederhana dan mudah. Figur atau obyek 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 obyek 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.

3. 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 obyek animasi lainnya.

4. Film animasi kolase

Sebuah teknik yang bebas mengembangkan keinginan untuk menggerakkan obyek 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.

#### 5. Animasi Potongan (*Cutout Animatin*)

Merupakan teknik untuk memproduksi animasi menggunakan karakter datar, alat peraga dan latar belakang dipotong dari bahan seperti kertas, karton, kaku kain atau bahkan foto-foto. Awal film terkenal di dunia animasi adalah animasi potongan (dibuat di Argentina oleh Quirino Cristiani), seperti awal fitur animasi di dunia yang masih hidup.

#### 2.1.6 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 melebih-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.

### 2.1.7 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 *bloking*. *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*.

## 2.2 Stop Motion

### 2.2.1 Pengertian Stop Motion

Pengertian *stopmotion* adalah animasi yang memanipulasi gambar agar suatu benda dapat bergerak sendiri dan tergantung dalam perhitungan *frame* (Pharosproduction, 2006, chap. I). Cara kerja *stopmotion* yaitu mengharuskan animator mengubah *scene* secara fisik, memfoto satu *frame*, mengubah *scene* lagi dan memfoto satu *frame* lagi, dan seterusnya.

*Stopmotion animation* sering pula disebut *claymation* karena dalam perkembangannya, jenis animasi ini sering menggunakan *clay* (tanah liat) sebagai obyek yang digerakkan. 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 obyek secara berurutan dan teratur.

### 2.2.2 Sejarah Stop Motion

Animasi *stop motion* memiliki sejarah panjang dalam perfilman. Hal ini sering digunakan untuk menunjukkan benda bergerak seolah-olah dengan sihir. Contoh pertama dari teknik *stop motion* diciptakan oleh Albert E. Smith dan J. Stuart Blackton Humpty Dumpty dalam film *The Circus* (1898), di mana mainan

dari akrobat sirkus dan binatang menjadi hidup. Pada tahun 1902, pada film *Fun*, di toko roti digunakan tanah liat untuk gerakan *lightning sculpting*. Trik maestro film Perancis Georges Melies digunakan untuk menghasilkan judul bergerak seperti kartu untuk salah satu film pendeknya, tapi tidak pernah dimanfaatkannya lagi dalam proses film yang lain. *Hotel Haunted* (1907) merupakan film *stop motion* oleh J. Stuart Blackton, dan merupakan sukses besar ketika dirilis. Kemudian Segundo de Chomon (1871-1929), dari Spanyol, merilis *El Hotel Electrico* pada tahun yang sama, dan menggunakan teknik serupa sebagai filmnya. Pada tahun 1908, *A Pematung's Welsh Rarebit Nightmare* dirilis, seperti *The Sculptor's The Nightmare*, film arahan Billy Bitzer. Animator Italia Romeo Bossetti berhasil membuat para penonton terkesan dengan tur animasinya *Tour-de-Force*, *The Otomatic Moving Company* pada tahun 1912. Pelopor *stop motion* besar Eropa Wladyslaw Starewicz (1892-1965), dengan beberapa animasinya yang berjudul *The Beautiful Lukanida* (1910), *The Battle of the Stag Beetles* (1910), dan *The Ant and the Grasshopper* (1911).

Salah satu film animasi tanah liat awal *Modelling Extraordinary*, yang menghipnotis penonton pada tahun 1912. Pada Desember 1916 untuk pertama kalinya membawa Willie Hopkins'54 episode "*Miracles in Mud*" ke layar lebar. Juga pada bulan Desember 1916, animator wanita pertama, Helena Smith Dayton, mulai bereksperimen dengan *stop motion* tanah liat. Telah merilis film pertamanya pada tahun 1917. Film merupakan adaptasi dari *Romeo & Juliet* karya William Shakespeare.

Pada pergantian abad ini, ada animator lain sebagai Willis O'Brien (dikenal oleh orang lain sebagai O'bie). Karyanya *The Lost World* tahun 1925

dipublikasikan tetapi kurang diketahui semua masyarakat, sedangkan karyanya yang paling fenomenal adalah King Kong, sebuah tonggak sejarah film-filmnya yang dimungkinkan berkat teknik *stop motion*.

Pada tahun 1960-an dan 1970-an, *stop motion* animator independen Eliot Noyes memperhalus teknik *stop motion* menggunakan *free-form* pada model tanah liatnya pada *Clay* atau *Origin of Species* yang masuk nominasi Oscar dan *He Man and She Ra* (1972). Noyes juga menggunakan *stop motion* untuk menghidupkan pasir yang berada di atas kaca untuk film musikalisasi animasinya *Sandman* (1975).

Setelah film-film sukses Noyes tersebut, banyak bermunculan judul-judul film yang menggunakan teknik *free-form*-nya, seperti *The Sand Castle* (Hoedeman - 1977), *Mindscape* (1976), *Quaq Quao* (Francesco Misseri - 1978) yang menggunakan model dari origami, dan *Mouse Mania*, *The Black Hole*, serta *The Wizard of Speed and Time* (Mike Jittlov).

### 2.2.3 Jenis Stop Motion

Berikut ini adalah beberapa jenis animasi *stopmotion*:

#### 1 Animasi Clay (*Clay Animation*).

Juga disebut sebagai *Claymation*, merupakan tipe animasi *stop-motion* menggunakan figure yang terbuat dari *clay* (tanah liat) atau bahan sejenis. ini tanah liat jarang digunakan karena hancur diganti dengan bahan plastesi (*clay sintetik*). Kadang kala figur memiliki rangka dalam. Contoh: *Wallace and Gromit*, *Chicken Run*, *Shaun The Sheep*.



Gambar 2.8 Ruangan Studio

(Sumber: <http://oprekzone.com/proses-pembuatan-animasi-stop-motion-3d-shaun-the-sheep>)



Gambar 2.9 Shaun The Sheep

(Sumber: <http://drjt.wordpress.com/tag/shaun-the-sheep/>)



Gambar 2.10 Pegangan gerakan per gerakan

(Sumber: <http://www.kaskus.us/showthread.php?t=7598147>)

2. Animasi Cutout (*Cutout Animation*).

Tipe animasi *stop motion* yang menggerakkan potongan material 2 dimensi misalnya kertas atau kain.

3. Animasi Siluet (*silhouette Animation*).

Jenis animasi cutout dimana yang dilihat oleh pemirsa hanya siluet hitam. Contoh *The Adventures of Prince Achmed* 1926).

4. Animasi Grafik (*Graphic Animation*).

5. Animasi Model (*Model Animation*).

Karakter model yang dianimasikan berinteraksi dengan, dan menjadi bagian dari *live-action shot*. Contoh: *King Kong* (1930).



Gambar 2.11 King Kong

(Sumber: <http://fancinematoday.com/2009/03/20/skull-island-a-king-kong-fan-film-prequel/>)

6. *Object Animation*

7. *Pixilation*

Contoh: *Neighbours*

8. *Puppet Animation*

Teknik dimana figur boneka berinteraksi dengan sesamanya di dalam lingkungan buatan. Boneka ini biasanya memiliki rangka dalam untuk menjaganya tetap diam dan stabil.

Contoh: *The Nightmare Before Christmas*

## 9. *Puppetoon*

### 2.2.4 Cara Membuat Video Stop Motion

*Stop motion movie* dimana diartikan sebagai teknik animasi untuk membuat obyek secara fisik yang dimanipulasi muncul untuk bergerak sendiri. Obyek tersebut bergerak sedikit demi sedikit antara *frame* individual difoto, menciptakan ilusi gerakan ketika serangkaian *frame* dimainkan sebagai urutan secara bersambung. Animasi dibuat dengan potongan-potongan gambar yang saling berhubungan satu sama lainnya, oleh karena itu diperlukan beberapa alat untuk mendukung, yaitu:

#### 1. Kamera

Dapat menggunakan kamera apapun, tetapi disarankan untuk hasil yang lebih bagus, maka menggunakan kamera DSLR atau kamera digital yang mempunyai fitur HRD video.

#### 2. Tripod

Fungsi dari tripod ini untuk menyangga agar kamera tetap dalam posisi bidik yang tetap sehingga kamera harus tetap dalam posisi bidiknya.

#### 3. Obyek

Gunakan obyek yang menarik perhatian mata. Bisa juga memakai obyek yang berwarna-warni agar lebih menarik. Obyek yang akan digunakan dapat dikatanya sebagai aktor/aktris dalam stop motion ini. Aktor/aktris ini dapat dibuat dengan menggunakan *clay* atau tanah liat, origami, manusia, atau apapun itu sesuai dengan kreasi. Mungkin akan lebih baik jika obyek yang



digunakan bersifat fleksibel atau elastis sehingga mudah untuk membuat suatu pergerakan.

#### 4. Komputer

Komputer ini merupakan syarat mutlak dalam membuat video dengan teknik *stop motion*. Tujuan dari penggunaan komputer adalah agar dapat mengolah foto-fotonya menjadi sebuah animasi. Dengan menggunakan bantuan *software* tentunya. Diantara sekian banyak aplikasi yang bisa digunakan, *Windows Movie Maker* adalah yang termudah. Sedangkan untuk aplikasi dengan hasil yang lebih bagus (dengan kesulitan yang lebih tinggi tentunya) adalah *Adobe After Effect* dan *Adobe Premiere*.

### 2.3 Cerita Rakyat

#### 2.3.1 Pengertian Cerita Rakyat

Cerita Rakyat merupakan bagian dari kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki setiap bangsa. Jika digali dengan sungguh-sungguh, negeri Indonesia memiliki sangat banyak cerita rakyat. Cerita rakyat dapat diartikan sebagai ekspresi budaya suatu masyarakat melalui bahasa tutur yang berhubungan langsung dengan berbagai aspek budaya dan susunan nilai sosial masyarakat tersebut (Albert. 2003). Dahulu, cerita rakyat diwariskan secara turun-menurun dari satu generasi ke generasi berikutnya dalam masyarakat tertentu. Tetapi saat ini cerita-cerita rakyat sudah banyak dibukukan dengan harapan cerita-cerita rakyat ini bisa terus diturunkan kepada generasi geneasi berikutnya. Selain itu digunakan sebagai ekspresi budaya suatu masyarakat melalui bahasa tutur yang berhubungan langsung dengan berbagai aspek budaya dan susunan nilai sosial

masyarakat tersebut. Terdapat beberapa ahli yang mengemukakan pendapatnya tentang arti cerita rakyat yaitu:

1. Menurut Emeis, cerita rakyat adalah cerita kuno yang setengah berdasarkan sejarah dan setengah lagi berdasarkan angan-angan.
2. Menurut William R. Bascom, ialah cerita yang mempunyai ciri-ciri yang mirip dengan mite, yaitu dianggap benar-benar terjadi, tetapi tidak dianggap suci.
3. Menurut Hooykass, ialah dongeng tentang hal-hal yang berdasarkan sejarah yang mengandung sesuatu hal yang ajaib atau kejadian yang menandakan kesaktian.

Mengenal cerita rakyat adalah bagian dari mengenal sejarah dan budaya suatu bangsa. Pada umumnya, cerita rakyat mengisahkan tentang terjadinya berbagai hal, seperti terjadinya alam semesta. Adapun tokoh-tokoh dalam cerita rakyat biasanya ditampilkan dalam berbagai wujud, baik berupa binatang, manusia maupun dewa, yang kesemuanya disifatkan seperti manusia. Cerita rakyat sangat digemari oleh warga masyarakat karena dapat dijadikan sebagai suri teladan dan pelipur lara, serta bersifat jenaka. Oleh karena itu, cerita rakyat biasanya mengandung ajaran budi pekerti atau pendidikan moral dan hiburan bagi masyarakat. Saat ini, cerita-cerita rakyat tidak hanya merupakan cerita yang dikisahkan secara lisan dari mulut ke mulut dan dari generasi ke generasi berikutnya, akan tetapi telah banyak dipublikasikan secara tertulis melalui berbagai media.

### 2.3.2 Sejarah Cerita Rakyat

Cerita rakyat berawal dari cerita pendek dimana penceritaanya secara lisan yang akhirnya menghasilkan kisah-kisah terkenal. Di Indonesia cerita rakyat dibagi menjadi beberapa bagian dan istilah salah satunya yaitu fabel, yang umumnya berupa cerita rakyat dengan pesan-pesan moral di dalamnya, konon dianggap oleh sejarah Yunani Herodotus sebagai hasil temuan seorang budak Yunani yang bernama Aesop pada abad ke-6 SM (meskipun ada kisah-kisah lain yang berasal dari bangsa-bangsa lain yang dianggap berasal dari Aesop). Fabel-fabel kuno ini kini dikenal sebagai Fabel Aesop. Akan tetapi ada pula yang memberikan definisi lain terkait istilah fabel. Fabel, dalam khazanah sastra Indonesia seringkali, diartikan sebagai cerita tentang binatang sebagai pemeran (tokoh) utama. Cerita fabel yang populer misalnya Kisah Si Kancil, dan sebagainya.

Bentuk kuno lainnya dari cerita pendek, yakni anekdot, populer pada masa Kekaisaran Romawi. Anekdot berfungsi seperti perumpamaan, sebuah cerita realistis yang singkat, yang mencakup satu pesan atau tujuan. Banyak dari anekdot Romawi yang bertahan belakangan dikumpulkan dalam *Gesta Romanorum* pada abad ke-13 atau 14. Anekdot tetap populer di Eropa hingga abad ke-18, ketika surat-surat anekdot berisi fiksi karya Sir Roger de Coverley diterbitkan.

### 2.3.3 Jenis Cerita Rakyat

Cerita rakyat dapat dibagi menjadi 3, diantaranya:

#### 1. Mitos

Ditokohi oleh para dewa atau makhluk setengah dewa yang diyakini dan disucikan oleh si empunya cerita.

#### 2. Legenda

Ditokohi oleh manusia yang terkadang memiliki sifat luar biasa,seringkali di bantu makhluk gaib dan dianggap benar pernah terjadi.

#### 3. Dongeng

Adalah cerita rakyat yang diyakini tidak pernah terjadi, tidak terikat waktu maupun tempat.

### 2.3.4 Manfaat Cerita Rakyat

Cerita rakyat tidak pernah diketahui kebenaran dan keasliannya, tetapi cerita rakyat membawa kesan dan moral tersendiri bagi pendegarnya. Setiap pesan yang disampaikan merupakan salah satu contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari dimana dapat diterapkan dalam kehidupan nyata saat ini. Cerita rakyat ini dijadikan budaya Indonesia dimana Indonesia mempunyai berpuluh-puluh cerita yang berasal dari daerah dan provinsi yang berbeda. Manfaat utamanya yaitu agar unsur budaya dari suatu daerah atau wilayah tersebut tidak hilang dan terus dilestarikan serta diambil pesan moralnya dalam kehidupan sehari-hari.

### 2.3.5 Cerita si Kancil dan Buaya

Cerita rakyat si Kancil dan Buaya sudah sangat terkenal di masyarakat Indonesia. Si Kancil yang merupakan binatang cerdik menggunakan idenya dengan mengelabui Buaya agar si Kancil dapat menyeberangi sungai dengan selamat. Si Kancil hendak menyeberangi sungai tetapi tidak ada satupun yang dapat membantunya karena sungai tersebut dipenuhi oleh Buaya yang sedang lapar dan ganas, dan si Kancil ini merupakan makanan hangat bagi si Buaya. Oleh sebab itu si Kancil memutar otaknya agar dapat menyeberangi sungai dengan selamat. Buaya yang saat itu sedang tertidur dibangunkan oleh si Kancil dan kemudian diminta tolong untuk berdampingan secara rapi dengan janji akan diberikan daging hangat yaitu dirinya sendiri. Buaya tanpa berpikir panjang langsung mengiyakan keinginan si Kancil, kemudian si Kancil langsung melompat di punggung si Buaya yang berdampingan tersebut hingga sampai di ujung sungai, setelah sampai di ujung sungai si Kancil tidak menepati janjinya, Ia langsung pergi begitu saja tanpa menghiraukan si Buaya. Si Buaya merasa terbohongi dan marah, sampai saat ini Buaya selalu bermusuhan dengan si Kancil. Dari cerita ini dapat diambil pesan moral bahwa dalam kondisi seburuk apapun si Kancil pasti dapat berpikir untuk mengeluarkan ide sebagai sarana untuk mengatasi sebuah masalah. Si kancil tidak pernah menyerah apabila menghadapi kesulitan, sedangkan si Buaya tidak dapat membedakan mana yang baik dan hanya menjebak serta tidak berpikir panjang.