Gerak *Skeletal Animation* Sebagai Wahana Perwujudan Akting Karakter Animasi "Lancang Kuning"

PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI
Untuk Memenuhi Persyaratan Mencapai Derajat Magister
Dalam Bidang Seni, Minat Utama Videografi

Anis Rahmi
1921227411

PROGRAM PASCASARJANA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2022

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI

GERAK SKELETAL ANIMATION SEBAGAI WAHANA PERWUJUDAN AKTING KARAKTER ANIMASI "LANCANG KUNING"

Oleh:

Anis Rahmi

NIM 1921227411

Telah dipertahankan pada tanggal 10 Januari 2022
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari

Pembimbing 1,	Pembimbing 2,
Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.	**Drs. M. Suparwoto, M.Sn.**
Penguji Ahli	Ketua,
Kurniawan Adi Saputro, Ph.D.	**Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si.**

Yogyakarta, 17 FEB 2022

Direktur Program Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si.
NIP. 197210232002122001

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Halaman Persembahan

Fabiayyi alai rabbikuma tukaththibani

(QS 55:13) So which of the favors of your Lord would you deny?

Penulis ingin mengucapkan rasa syukur dan banyak terima kasih atas segala nikmat dan karunia dari Allah SWT untuk dapat melanjutkan studi ke jenjang magister, kepada kedua orang tua, guru-guru, rekan-rekan kerja di bidang animasi, dan kepada semua teman-teman baik yang memotivasi saya untuk terus belajar.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Halaman Pernyataan

Saya menyatakan bahwa karya seni dan pertanggungjawaban tertulis ini merupakan hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan sebagai objek tesis atau karya yang sama untuk memperoleh gelat akademik di suatu perguruan tinggi manapun dan belum pernah dipublikasikan.

Saya bertanggung jawab atas keaslian karya seni ini dan bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan.

Batam, 1 Desember 2021
Yang membuat pernyataan,

Anis Rahmi
NIM 1921227411

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gerak *Skeletal Animation* Sebagai Wahana Perwujudan Akting Karakter
Animasi "Lancang Kuning"

Pertanggungjawaban Tertulis
Program Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2022
Oleh Anis Rahmi

ABSTRAK

Ketidakseimbangan distribusi informasi sejarah di Kepulauan Riau menjadi tantangan dalam menceritakan kembali isi cerita rakyat Lancang Kuning terkait dengan banyaknya masyarakat yang menuturkan cerita menurut persepsinya masing-masing. Cara yang tidak bisa dilakukan oleh aktivitas sastra lisan, tulisan maupun aksi langsung dijembatani melalui media animasi namun memiliki kelemahan ketika menggerakkan gambar pose tokoh secara manual dengan memindahkan bentuk potongan gambar pada lembaran seluloid transparan sehingga membutuhkan banyak perencanaan, waktu,serta jumlah gambar yang banyak ketika membuat ilusi gambar yang terlihat bergerak, dikembangkan teknik *skeletal animation* yang mengadaptasi gerak potongan gambar-gambar bagian tubuh tokoh secara terstruktur guna memecahkan kompleksitas transformasi gambar karena beban kebutuhan memori komputer yang menyimpan banyak gambar dan meminimalisir waktu produksi gerak animasi. Tokoh animasi Lancang Kuning akan digerakkan dengan bantuan kode program pada komputer dengan fungsi tertentu untuk menjalankan fitur tambahan pada program tulang digital (*plugin*) Duik Bassel. Proses pembuatan kerangka tulang pada bagian-bagian tubuh tokoh agar bisa bergerak (*rigging*) menggunakan Duik Bassel sudah di terapkan pada 5 tokoh utama Lancang Kuning. Kelima tokoh tersebut bergerak menerapkan 12 prinsip animasi guna mengetahui karakteristik dan kelayakan terkait momentum dalam menghidupkan gerak akting tokoh. Uji kelayakan gerak menggunakan metode Riset berbasis Seni (*Arts based Research*) dengan pendekatan kualitatif yaitu mendistribusikan karya cipta kepada narasumber ahli dan penonton guna mengetahui kelayakan gerak akting tokoh. Gerak *skeletal animation* dapat menerapkan 10 dari 12 prinsip animasi yaitu prinsip *arcs, anticipation, straight ahead action and pose-to-pose, follow through and overlapping action, staging, solid drawing, appeal, secondary action, timing, serta slow in and slow out.* Ketidakberhasilan terdapat pada prinsip *exaggeration* dan *squash and stretch* yang belum dapat diterapkan pada gerak tokoh *skeletal animation* karena perlu eksplorasi lanjutan dan tambahan gambar secara manual.

Kata kunci : *skeletal animation, gerak, akting, dan Lancang Kuning*

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Skeletal Animation as a Mode for the Embodiment of Character Acting "Lancang Kuning" Animation

Written Project Report
Graduate Program of Indonesia Institute of the Arts of Yogyakarta, 2022

By Anis Rahmi

ABSTRACT

The imbalance in the distribution of historical information in the Riau Archipelago is a challenge in retelling the contents of the Lancang Kuning folklore related to the large number of people who tell stories according to their respective perceptions. Ways that cannot be done by oral, written or direct action literary activities are bridged through animation media but have a weakness when moving the figure poses manually by moving the shape of the image pieces on a transparent celluloid sheet so that it requires a lot of planning, time, and a large number of images when used. To create the illusion of an image that looks moving, a skeletal animation technique was developed that adapts the motion of pieces of images of body parts of the characters in a structured manner to solve the complexity of image transformation due to the burden of computer memory requirements that store many images and minimize animation production time. Lancang Kuning animated characters will be moved with the help of program code on a computer with certain functions to run additional features in the Duik Bassel digital bone program (plugin). The process of making bone skeletons on the body parts of the characters so they can move (rigging) using Duik Bassel has been applied to the 5 main characters of Lancang Kuning. The five figures move to apply 12 principles of animation in order to determine the characteristics and feasibility related to momentum in bringing the character's acting motion to life. The motion feasibility test uses the Arts-based Research method with a qualitative approach, namely distributing copyrighted works to expert sources and audiences in order to determine the feasibility of the character's acting movements. Skeletal animation can apply 10 of the 12 principles of animation, namely arcs, anticipation, straight ahead action and pose-to-pose, follow through and overlapping action, staging, solid drawing, appeal, secondary action, timing, and slow in and slow out. . The failure lies in the principles of exaggeration and squash and stretch which cannot be applied to the motion of skeletal animation figures because they need further exploration and additional manual drawings.

Keywords*: skeletal animation, motion, acting, and Lancang Kuning*

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Kata Pengantar

Puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat, kasih sayang dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul Gerak *Skeletal Animation* Sebagai Wahana Perwujudan Akting Karakter Animasi "Lancang Kuning".

Penciptaan tugas akhir ini merupakan syarat untuk memperoleh gelar Magister Seni, Penciptaan Videografi Pascasarjana ISI Yogyakarta. Tugas akhir ini merupakan hasil dari ilmu yang penulis dapatkan selama menuntut ilmu, riset dan eksperimen yang penulis lakukan dalam pembuatan tugas akhir.

Adanya beberapa temuan yang kemudian menjadi solusi dalam memecahkan suatu masalah pada proses penciptaan karya tugas akhir ini. Penulisan mengharapkan adanya laporan tugas akhir ini menjadi referensi dan dapat membantu rekan-rekan mahasiswa minat Videografi yang menekuni bidang animasi.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis untuk menyelesaikan tugas akhir, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Agus Burhan, M.Hum, selaku rector institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si., selaku Direktur Program pascasarjana ISI Yogyakarta.
3. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T., selaku dosen pembimbing 1 pada tugas akhir ini yang telah banyak membantu dengan memberi saran, masukan dan arahan.
4. Drs. M. Suparwoto, M.Sn., selaku dosen pembimbing 2 pada tugas akhir ini yang telah banyak membantu dengan memberi saran, masukan dan arahan.
5. Kurniawan Adi Saputro, S.I.P, M.A. Ph.D, selaku penguji ahli yang telah memberi saran dan masukan.
6. Kedua orang tua terutama Bapak penulis yang selalu memberi semangat, motivasi untuk terus berjuang semaksimal mungkin.
7. Eni Ismayani Lubis dan Ega Florentina selaku teman bermain dan rekan kerja senior di Infinite Studios Batam yang banyak membantu kelayakan produksi animasi.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

8. Indrawati Frebiani Benyamin (mba Mei) selaku supervisor animator di Infinite Studios Batam banyak membantu kelayakan, masukan dan saran terkait produksi animasi.
9. Liony Lumombo, M. IDes (kak Li) selaku teman bermain dan rekan kerja yang saling membantu dan memberi motivasi hidup untuk tetap semangat dikala pandemi Covid.
10. Amelia Lingga Rizky dan Rani Salidowati selaku sahabat nganimasi yang saling membantu dan memberikan banyak catatan serta masukan terkait penceritaan animasi.

Akhir kata semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri serta dapat menjadi sebuah kontribusi untuk bidang keilmuan penulis.

Batam, 31 Januari 2022

Anis Rahmi

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Daftar Isi

ABSTRAK iii
ABSTRACT iv
Kata Pengantar v
Daftar Isi vii
Daftar Tabel ix
Daftar Gambar ix
Daftar Lampiran xi
I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 3
C. Hipotesis atau Estimasi Karya 3
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian 6
II LANDASAN TEORI 7
A. Kajian Sumber 7
1. Referensi Karya 7
2. Referensi Jurnal 18
B. Kajian Teori 20
1. Akting pada film animasi 21
2. Teori 12 Prinsip Animasi 24
3. Sistem Kepribadian Melayu Riau 28
4. Skeletal animation 35
III METODE PENELITIAN 42
A. Metodologi 42
1. Riset 43
B. Proses penciptaan 44
1. Pra Produksi 44
2. Produksi 58

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

3. Pasca Produksi 69
IV. Hasil dan Pembahasan Karya 71
A. Bagian awal 71
B. Bagian Tengah 78
C. Bagian Akhir 86
D. Penerapan 10 prinsip animasi pada gerak *skeletal animation* 87
1. Arcs 87
2. Anticipation 89
3. Straight Ahead Action and Pose-to-Pose 91
4. Follow through and overlapping action 92
5. Staging 92
6. Timing 94
7. Solid Drawing 95
8. Appeal 95
9. Secondary action 96
10. Slow in and slow out 97
V. Kesimpulan 98
Saran 99
Daftar Pustaka 100
Daftar Nara Sumber/Informan 103
GLOSARIUM 104
LAMPIRAN 108
1. Naskah Cerita 108
2. Penilaian/ QC Senior Animator terhadap video Lancang Kuning 113
3. Screenshot Hasil Kuisioner Penonton Animasi Lancang Kuning di Youtube 118
4. Desain latar, properti dan objek Melayu 123
5. Detail Penokohan 132
6. Papan Cerita 12 Panel (Storyboard) 134

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Daftar Tabel

Tabel 1 Tabel List shot dan adegan prinsip arcs 88
Tabel 2 Tabel List shot dan adegan prinsip anticipation 89
Tabel 3 Tabel daftar shot implementasi staging 93

Daftar Gambar

Gambar 1 Poster Lancang Kuning 7
Gambar 2 siluet hitam dan bayangan gelap dari karakter tokoh The Adventures Prince of Achmed 9
Gambar 3 Tales of the Night 13
Gambar 4 Sita Sings the Blues 16
Gambar 5 skema teori penciptaan Lancang Kuning 20
Gambar 6 Baju kurung melayu 33
Gambar 7 Tanjak Laksmana 34
Gambar 8 Corak ornamen Melayu 35
Gambar 9 Identifikasi kerangka tulang yang akan dibuat pada suatu karakter atau tokoh animasi 36
Gambar 10 Tulang menghubungkan dua sendi yang sudah didefinisikan 37
Gambar 11 Aliran yang mengontrol sekumpulan tulang yang saling berhubungan (struktur hierarkis) 38
Gambar 12 Sebuah kerangka tulang yang saling terhubung melalui proses *rigging* yang akan dianimasikan 39
Gambar 13 bagan proses penciptaan 42
Gambar 14 Gambar Panglima Umar 46
Gambar 15 Panglima Umar versi warna. 47
Gambar 16 tanjak/destar/tengkolok alam Melayu. 47
Gambar 17 motif pada songket 48
Gambar 18 desain karakter Datuk Laksemana 49
Gambar 19 Datuk Laksemana versi warna. 50
Gambar 20 kain songket Datuk 51
Gambar 21 karakter tokoh Siti Zubaidah 52
Gambar 22 karakter tokoh Siti Zubaidah versi warna 52
Gambar 23 Motif baju siti zubaidah 53
Gambar 24 desain karakter Panglima Umar 54
Gambar 25 desain karakter Panglima Umar versi warna 55

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gambar 26 desain karakter Batin Sanggoro 56
Gambar 27 desain karakter Batin Sanggoro versi warna 57
Gambar 28 rencana dan langkah kerja proses produksi animasi Lancang Kuning 60
Gambar 29 gambar vector bagian tubuh Panglima Umar beserta propertinya 63
Gambar 30 bagian menghubungkan relasi antar bagian gambar vektor 64
Gambar 31 hierarki kerangka tulang digital Panglima Umar 65
Gambar 32 Fitur auto *Rig & IK* pada Duik 65
Gambar 33 bagian *controller* pengatur transformasi gerak tokoh 66
Gambar 34 Tulang Digital Panglima Umar 66
Gambar 35 Tulang Digital Panglima Hasan 67
Gambar 36 Efek gerak selendang agar terlihat bergelombang saat terkena angin 67
Gambar 37 Tulang Digital Siti 68
Gambar 38 Tulang Digital Datuk 68
Gambar 39 Tulang Digital Batin Sanggoro 69
Gambar 40 Tulang digital Mak Tua 69
Gambar 41 Efek 2D pada film animasi Lancang Kuning 70
Gambar 42 adegan suasana malam hari tokoh utama menghadap layar komputernya 72
Gambar 43 degan layar streaming kegiatan belajar 73
Gambar 44 adegan hasil tes tidak lulus 75
Gambar 45 adegan close up buku folklore dan adegan jam dinding suasana malam 75
Gambar 46 adegan tokoh utama (Umar) tampak lelah berjalan menuju tempat tidurnya 76
Gambar 47 adegan tokoh utama duduk lalu kamera cut to pose berbaring 77
Gambar 48 adegan Dolly zoom kapal lanun suasana badai hujan yang berada dibawah sinar bulan pada malam hari 78
Gambar 49 Tokoh Umar dan Tokoh Hasan melawan lanun diatas kapal 79
Gambar 50 aksi panglima hasan terpleset dan aksi bajak laut bergerak cepat mendekati kamera 79
Gambar 51 Panglima umar berlari dan menendang bajak laut 80
Gambar 52 Panglima umar dan hasan berlari bersiap-siap lompat ke laut 81
Gambar 53 Transisi malam ke pagi hari 81
Gambar 54 Adegan lari Panglima Umar menuju istrinya siti 82
Gambar 55 panglima hasan yang mengambil tanjak 83
Gambar 56 Adegan berbalas pantun antara Panglima Umar dan Siti 83
Gambar 57 Establish shot Balai Salaso Jatuh Kembar 84
Gambar 58 akting sembah sebagai tanda hormat.kepada Datuk 84
Gambar 59 tradisi melayu lama Datuk memakan sirih 85
Gambar 60 adegan atuk menceritakan tentang batin sanggoro 85
Gambar 61 Adegan Batin mengusir salah satu nelayan 85
Gambar 62 Adegan Datuk menunjuk Panglima Umar 86
Gambar 63 Adegan Panglima Umar tampak membujuk istrinya 86

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gambar 64 Adegan penikaman Siti 87
Gambar 65 lintasan gerak yang berbentuk melengkung 87
Gambar 66 Panglima Umar bersikap *pasang* 91
Gambar 67 Gerak gulungan rambut mak tua 92
Gambar 68 Penerapan *timing* terdapat pada adegan Panglima Umar dan Hasan yang berada di Pantai 94
Gambar 69 Penerapan solid drawing pada desain gambar 7 tokoh 95
Gambar 70 Prinsip *appeal* terdapat pada 7 tokoh 96
Gambar 71 Aksi sekunder terlihat pada gerak Panglima Hasan jatuh terpleset 96
Gambar 72 Panglima Umar mendahului gerak lompatan menuju ke laut 97
Gambar 73 Penerapan percepatan dan perlambatan terlihat pada saat Panglima Umar berlari ke arah istrinya 97
Gambar 74 Pinggir Pantai pada siang hari 124
Gambar 75 Rekonstruksi Kapal Lancang Kuning 125
Gambar 76 Balai Salaso Jatuh Kembar 127
Gambar 77 Interior Balai Salaso Jatuh Kembar 128
Gambar 78 Rumah adat Limas Potong 128
Gambar 79 Badik *Tumbuk Lado* 130
Gambar 80 Kursi datuk 131
Gambar 81 Tepak Sirih 131

Daftar Lampiran

1. Naskah Cerita 108
2. Penilaian/ QC Senior Animator terhadap video Lancang Kuning 113
3. Screenshot Hasil Kuisioner Penonton Animasi Lancang Kuning di Youtube 118
4. Desain latar, properti dan objek Melayu 123
5. Detail Penokohan 132
6. Papan Cerita 12 Panel (Storyboard) 134

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Animasi menjadi salah satu media dalam menyajikan ingatan dan mengomunikasikan perasaan, emosi, dan pikiran melalui jalan cerita sehingga mudah dipahami oleh penonton baik anak kecil maupun orang dewasa. Animasi menghubungkan orang-orang berbagai kalangan dengan cara yang tidak bisa dilakukan oleh aktivitas sastra lisan, tulisan maupun aksi langsung(Gibson, 2019). Sementara itu, animasi memiliki bentuk konten visual yang membantu penonton dalam berimajinasi dengan adanya gambar yang bergerak.

Produksi animasi yang terdapat aktivitas memindahkan potongan gambar-gambar dari model karakter tokoh atau objek termasuk bagian dari teknik *cut out animation* (Animation-nuggets, 2019). Teknik tradisional tersebut memiliki kelemahan ketika mengatur pose gerak tokoh secara satu persatu dengan memindahkan bentuk potongan yang digambar pada lembaran seluloid transparan. Aktivitas tersebut membutuhkan banyak perencanaan, waktu, jumlah gambar yang banyak untuk membuat ilusi gambar yang terlihat bergerak.

Teknik *cut out animation* berkembang menggunakan bantuan *plugin*, program komputer tambahan pada perangkat lunak yang membantu proses pembuatan tulang digital saat menggerakkan potongan gambar tokoh atau objek. Seni membentuk dan menyatukan tulang digital pada bagian potongan gambar anggota tubuh tokoh atau objek dinamakan *rigging*. *Rigging* merupakan bagian dari teknik *skeletal animation*, animasi yang menyajikan gerak dan transformasi tokoh atau objek dari serangkaian tulang digital.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Rigging mengontrol perubahan bentuk gambar yang menunjukkan pose gerak tokoh serta dapat mengurangi kebutuhan memori terkait kebutuhan gambar bergerak dalam jumlah yang banyak di komputer.

Karakter animasi merupakan seni menyajikan dan membuat tokoh tertentu bergerak dengan ciri dan karakteristik di layar dalam konteks 2D atau 3D (Bancroft, 2006:13). Perwujudan gerak karakter animasi dapat disajikan melalui akting. *Animator* memperhatikan bagaimana cara menunjukkan emosi dari suatu pergerakan karakter tokoh (Hooks, 2017). Dengan demikian untuk mewujudkan adanya akting pada animasi dengan menyatukan banyak gambar sebagai ilusi gerak tentang bagaimana karakter bergerak, berpikir, berperilaku muncul secara konsisten di layar.

Fenomena identitas berwujud perahu layar atau yang dikenal dengan Lancang Kuning banyak ditemui di Kepulauan Riau. Kata Lancang Kuning banyak disematkan pada nyanyian, tarian, upacara pengobatan tradisional dan cerita rakyat. Hal tersebut menimbulkan banyak pertanyaan yang berakibat pada keragu-raguan pemberi jawaban tentang apa, makna, dan bagaimana Lancang Kuning yang sebenarnya (Samin & Khodijah, 2019:26-27).

Ketidakseimbangan distribusi informasi sejarah di Kepulauan Riau tentang artefak Lancang Kuning melatarbelakangi keragaman cerita rakyat Lancang Kuning. Hal tersebut mempengaruhi perbedaan isi cerita dan makna sehingga perlu klarifikasi akibat banyaknya masyarakat menggambarkan Lancang Kuning menurut persepsinya masing-masing.

Cerita Lancang Kuning perlu disajikan untuk mengungkap kembali permasalahan identitas dan latar belakang cerita yang sebenarnya. Hal ini diperkuat dengan penemuan artefak bangkai kapal di Bintan yang oleh tim arkeolog Medan pada tahun 2017, bukti

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

tersebut mendorong untuk mengungkap kembali isi cerita rakyat dari sastra lisan kedalam bentuk animasi 2D. Animasi Lancang Kuning bercerita tentang seorang pemimpin Datuk Laksamana Perkasa Alam yang memiliki dua Panglima kepercayaan yaitu Panglima Hasan dan Panglima Umar. Kedua Panglima tersebut merupakan sahabat dekat namun berjalannya waktu Panglima Hasan merasa iri dengan perhatian Datuk yang menyerahkan semua persoalan di Bukit Batu kepada Panglima Umar. Kecemburuan tersebut semakin besar ketika perempuan yang disukainya Siti Zubaidah juga menambatkan hati dan menikah dengan Panglima Umar. Pada akhirnya Panglima Hasan berupaya dengan berbagai cara untuk memisahkan keduanya.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana mengeksplorasi kompleksitas transformasi gerak akting pada potongan gambar-gambar tubuh tokoh melalui teknik *skeletal animation* animasi Lancang Kuning.

C. Hipotesis atau Estimasi Karya

Lancang Kuning memiliki 5 tokoh utama yang sudah selesai diproduksi melalui video animasi. Kelima tokoh tersebut terdiri dari 2 tokoh antagonis yang diperankan oleh Panglima Hasan dan Batin Sanggoro dan 3 tokoh protagonis yang terdiri dari Panglima Umar, Siti Zubaidah, dan Datuk Laksemana Alam. Kelima tokoh tersebut disajikan dengan karakteristik budaya Melayu Riau pesisir melalui ciri khas visual, warna, dialog, instrumental, dan gerak akting. Gerak akting suatu tokoh animasi memerlukan eksplorasi dari banyaknya bentuk gambar bergerak yang akan diperankan. Untuk mewujudkan hal tersebut perlu pedoman yang tertuang dalam teori 12 prinsip

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

animasi(Thomas&Johnston,1995:47). Kedua belas prinsip tersebut terdiri dari *squash and stretch, anticipation, staging, straight ahead action and pose-to-pose, follow through and overlapping action, ease in ease out, arcs, secondary action, timing, exaggeration, solid drawing,* dan *appeal*. Tujuan pengaplikasian 12 prinsip animasi membantu gerak karakter tokoh tampak seperti kehidupan nyata, sesuai pedoman hukum dasar fisika, menghidupkan emosional penonton, serta memunculkan daya tarik karakter (Thomas&Johnston,1995:34-35). Pada umumnya penerapan 12 prinsip animasi banyak diaplikasikan pada teknik *frame by frame* dan *motion graphic. Frame by frame* merupakan proses penciptaan ilusi gerak dengan membuat perubahan pada gerak tokoh secara bertahap di lokasi yang sesuai dengan garis waktu yang menandai awal atau akhir transisi (*keyframe*) secara manual menggunakan gambar tangan sedangkan *motion graphic* merupakan desain gambar yang bergerak dari campuran elemen seperti tipografi, ilustrasi, dan fotografi. Belum banyak dokumentasi tentang bagaimana hasil penerapan 12 prinsip animasi pada gerak teknik *skeletal animation* yang terlihat perbedaannya pada saat menggerakan potongan gambar anggota tubuh tokoh dengan bantuan serangkaian tulang digital yang saling berhubungan sehingga membantu gerak tokoh menjadi lebih terstruktur dan meminimalisir waktu produksi gerak animasi. Tanpa adanya teknik tersebut maka proses produksi gerak tokoh akan menghasilkan transformasi gerak gambar dalam jumlah yang besar dan memakan banyak waktu. Kekurangan teknik *skeletal animation* terdapat pada struktur kerangka tulang yang saling berhubungan dan adanya batasan pada induk tulang (*parent*) sehingga menurunkan kualitas gerak dan terlihat kaku saat membuat gerakan yang memerlukan transformasi tidak beraturan seperti aktivitas meregang, meremas serta gerakan yang terdapat efek tonjolan, dimana hal tersebut dapat dicapai melalui perubahan pada

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

representasi permukaan gambar yang dikenal dengan istilah *mesh* atau *skin*. Oleh karena itu penulis melakukan penelitian untuk mengetahui kemungkinan dan batasan penerapan 12 prinsip animasi pada teknik *skeletal animation*. Pembuatan gerak teknik *skeletal animation* melalui program komputer khusus (*plugin)* Duik Bassel, program komputer tambahan yang diaplikasikan pada perangkat lunak After Effects. Duik Bassel membuat dan mengontrol representasi tulang digital yang termasuk kedalam bagian teknik *skeletal animation* sebagai perwujudan akting lima tokoh utama dalam cerita rakyat Lancang Kuning. Duik Bassel mendukung dari sisi gerak tokoh namun belum tentu memenuhi keseluruhan 12 prinsip animasi yang terjadi karena adanya transformasi gerak tidak beraturan pada tubuh tokoh yang memerlukan olah gerak khusus dengan adanya tambahan gambar tangan (*hand drawing*). Dengan demikian, perlu eksplorasi 5 gerak tokoh utama menggunakan bantuan *plugin* tersebut terhadap keberhasilan dan kelayakan penerapan 12 prinsip animasi sebagai pengetahuan terkait momentum dalam menghidupkan gerak akting tokoh.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Ada beberapa tujuan yang ingin dicapai, yaitu:

1. Menciptakan film animasi 2D dengan gerak *skeletal animation* yang mengangkat budaya Melayu Riau.
2. Mengembangkan gerak teknik *skeletal animation* pada gerak akting tokoh.

Manfaat :

1. Karya dapat memberikan pesan tentang kesetiaan, keberanian, menjaga kepercayaan dan tindakan berserah diri kepada Tuhan.
2. Karya menjadi referensi bagi orang lain yang ingin membuat karya animasi dengan teknik serupa
3. Menambah pustaka film animasi tentang cerita Lancang Kuning di Batam

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta