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

Anis Rahmi

1921227411

Program Penciptaan dan Pengkajian

Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta

rahmianis@gmail.com

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

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

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*

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

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

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

dari teknik *skeletal animation*, animasi yang menyajikan gerak dan transformasi tokoh atau objek dari serangkaian tulang digital. *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

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

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 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

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

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 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

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

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 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.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

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.

II LANDASAN TEORI

A. Kajian Sumber

Kajian berupa referensi karya dan kajian teori terlampir sebagai berikut.

1. Referensi Karya

a. Lanchang Kuning

Lanchang Kuning merupakan karya film produksi Cathay-Keris yang disutradarai oleh M. Amin yang rilis pada 1 January 1962. Film ini merupakan film hitam putih yang menceritakan tentang folklor melayu kuno yang tergambar pada gambar judul film yang disajikan dengan huruf berbentuk kapal.

Gambar 1 Poster Lancang Kuning

Sumber gambar : https://moviefit.me/titles/546388-lanchang-kuning

Perbandingan karya film Lanchang Kuning dengan karya animasi Lancang Kuning adalah pada karya Cathay-Keris film berupa laga hidup berwarna hitam-putih. Tokoh-tokoh diperankan oleh orang Malaysia asli menggunakan properti, kostum, dan

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

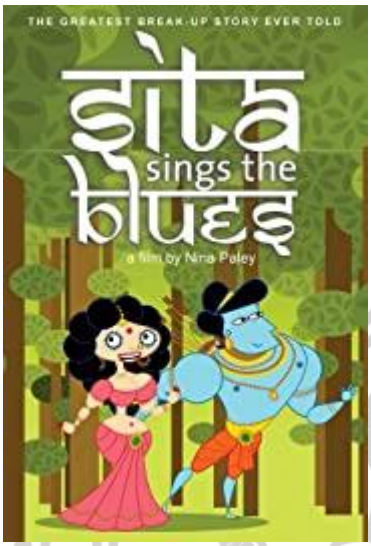
aksesoris yang melambangkan kebudayaan Melayu. Tokoh-tokoh memerankan adegan dengan dialog bahasa Melayu diiringi musik instrumental dan efek suara yang berasal dari alat musik Melayu yaitu seruling, rebana, talempong, gambus dan nafiri. Sedangkan pada karya animasi Lancang Kuning cerita disajikan dalam bentuk animasi berwarna. Meskipun pada film terdapat perbedaan pada nama-nama tokohnya, hal ini dikarenakan film buatan Malaysia memodifikasi nama-nama tokohnya sedangkan animasi Lancang Kuning mengikuti referensi cerita rakyat versi Bukit Batu Siak (Samin dan Khodijah, 2019:40-74) yang setelah ditelusuri inti ceritanya memiliki beberapa kesamaan karena berdasarkan penelusuran sejarah asli cerita rakyat Lancang Kuning yang sebelumnya menjadi bagian dari Kerajaan Riau Lingga Johor.

b. Sita Sings the Blues

Film animasi buatan seniman komik strip bernama Nina Paley menceritakan tentang patah hati seorang dewi Hindu dan seorang wanita kontemporer yang berbagi kesedihan yang menyertai adanya perpisahan secara romantis. Film ini merupakan versi dari kisah India Ramayana yang diatur dalam bentuk vokal jazz tahun 1920-an dari Annette Hanshaw. Karakter Sita ditampilkan dalam bentuk yang seksi dan terlihat montok saat menyanyikan lagu yang ceria atau seksi. Lagu tersebut berputar seperti pendulum yang menggoda. Gerak burung-burung disinkronkan pada setiap adegan. Banyak terlihat gerak kejutan berupa para orang tua yang terlihat berbaris

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

dan seekor Hanuman yang membakar istana.



Gambar 2 Sita Sings the Blues

Sumber gambar

:https://www.imdb.com/title/tt1172203/?ref_=kw_li_tt

Gerak tokoh pada animasi *Sita Sings the Blues* menggunakan perangkat lunak Adobe Flash yang menggabungkan gambar hasil guntingan kertas, kolase, cat air dan foto yang dilukis secara manual. Gerak pada tokoh Sita menggunakan tulang digital yang terdapat pada aplikasi Flash yang dikenal dengan *bone tool*. *Bone tool* merupakan representasi tulang digital pada bentuk gambar tubuh yang kompleks yang diawali dengan adanya memisahkan bagian-bagian tubuh yang berbeda pada setiap lapisan lembar kerja (*layer*) yang berbeda, misalnya meletakkan lengan kanan pada lapisan yang berbeda dari tubuh, lengan kiri, kepala, dan seterusnya. Selanjutnya *animator* perlu menarik tulang digital keluar dari bagian gambar untuk meniru struktur tulang yang sebenarnya yang kemudian akan membuat lapisan baru yang disebut dengan jangkar (*armature)*. Lapisan tersebut berfungsi untuk menampung penyimpanan data gerak tubuh tokoh yang dihasilkan. Selanjutnya *animator* perlu mengatur perubahan gerak tulang pada setiap bingkai gambar (*frame*) yang berbeda secara

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

berurutan untuk menciptakan suatu gerakan. Kesulitan pada penulangan ini terjadi saat *animator* perlu mengutak-atik tulang untuk mendapatkan gerakan yang terlihat natural atau alami. Sedangkan pada karya *Lancang Kuning* gerak animasi dihasilkan menggunakan plugin *Duik* pada perangkat lunak Adobe After Affect yang menerapkan pembuatan tulang digital berbasis bentuk (*shape –based*) yang mengatasi kesulitan pada proses produksi tulang digital pada Adobe Flash yang berdasarkan pada karakter berbasis simbol (*symbol based character)* yang sering terdapat masalah rusaknya lapisan jangkar (*armature*) saat menambahkan beberapa pose dan gerak anggota tubuh pada bingkai (*frame*).

2. Referensi Jurnal

Penciptaan video animasi Lancang Kuning memerlukan tinjauan pustaka yang relevan sebagai bahan penunjang gagasan dan perwujudan ide dan konsep cerita yang dapat diterima oleh penonton. Penulis merangkum beberapa tinjauan yang bersumber dari buku dan jurnal sebagai berikut.

a. Jurnal Perahu Lancang Kuning Kearifan Lokal Masyarakat Melayu Bintan Kepulauan Riau.

Jurnal ini ditulis oleh Rumzi Samin dan Khodijah pada tahun 2018 yang bertujuan untuk membuktikan penelitian yang memuat cerita rakyat Lancang Kuning versi Bukit Batu Siak. Dengan demikian hal tersebut menjadi referensi bagi penulis dalam membuat naskah cerita, penokohan, aset-aset berupa objek dan properti

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

serta latar belakang yang mendukung pembuatan video animasi Lancang Kuning.

b. Jurnal Duik Bassel in Usage in After Effects and an Animated Short Film

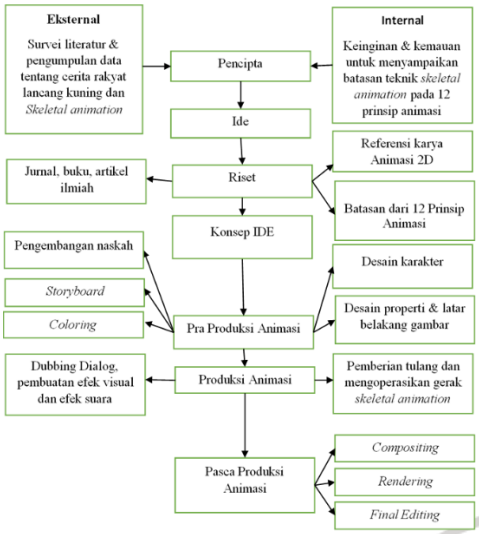
Jurnal ini berisi tentang proses membuat sebuah film pendek 2D menggunakan program yang biasanya tidak digunakan untuk gerak tokoh animasi yaitu Adobe After Effects yang merupakan aplikasi yang akan digunakan penulis dalam membuat karya video animasi Lancang Kuning. Pada jurnal tersebut gerak karakter tokoh menggunakan teknik *skeletal animation* dengan menggunakan *plugin* bernama Duik Bassel. *Plugin* tersebut membantu membuat representasi tulang pada karakter tokoh (*rigging*) dari hasil gambar yang dihasilkan oleh Adobe Photoshop lalu kemudian dimasukkan ke dalam aplikasi After Effects. Setelah file gambar dimasukkan selanjutnya *plugin* akan membantu penyatuan proses penulangan pada potongan-potongan bagian tubuh karakter setiap tokoh. Dokumen ini membahas seluruh proses pembuatan film pendek yang penulis inginkan dimulai dari papan cerita (*storyboard*) pembuatan desain karakter, pemotongan anggota tubuh karakter yang akan digerakkan, proses penulangan pada bagian-bagian tubuh tokoh (*rigging*), dan menyatukan keseluruhan elemen gerak secara bersamaan sehingga menghasilkan film pendek animasi.

III METODE PENELITIAN

A. Metodologi

Keseluruhan proses penciptaan animasi Lancang Kuning terdapat pada gambar bagan berikut.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta



Gambar 13 bagan proses penciptaan
(Dokumentasi Penulis)

Dalam pembuatan video animasi pada karya Lancang Kuning dimulai dari keinginan penulis dalam menyajikan dan menyampaikan batasan gerak teknik *skeletal animation* terhadap 12 prinsip animasi yang digunakan. Kendala utama yang penulis hadapi yaitu pembuatan animasi 2D memerlukan waktu yang lama, banyaknya kebutuhan terkait penyediaan alat dan bahan produksi, serta perlunya sumber daya manusia yang banyak dalam penggambaran pose gerak apabila digambar secara satu persatu. Selanjutnya penulis mendapatkan cara yang dapat membantu pose gerak animasi dengan bantuan komputer yang menerapkan representasi gerak tulang digital sehingga dapat dikerjakan oleh 1 orang *animator*. Ide tersebut muncul ketika penulis mengumpulkan, melihat dan mengamati karya-karya serial animasi berdurasi pendek buatan studio lokal maupun luar negeri yang penyiarannya melalui kanal YouTube dan disukai banyak penonton dari berbagai kalangan umur. Untuk mendukung penelitian tersebut, penulis menggunakan metode Riset berbasis Seni (*Arts based Research)* dengan pendekatan kualitatif pada penciptaan karya seni dalam bentuk video animasi Lancang Kuning. Setelah video animasi selesai diciptakan maka penulis akan mendistribusikan karya kepada narasumber ahli terkait kelayakan gerak akting dan menyebarkan kuisioner kepada para penonton terkait pengumpulan ulasan, kritikan dan saran terhadap animasi yang dihasilkan.

IV. Hasil dan Pembahasan Karya

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

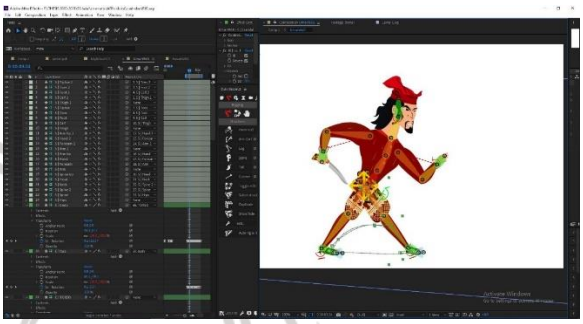
Bagian ulasan karya menggunakan struktur tiga babak sesuai dengan teori penulisan plot menurut James Scott Bell yang terdiri dari bagian awal, tengah dan akhir. Ulasan karya dalam 3 babak akan dilengkapi dengan ulasan tentang gerak tokoh pada setiap adegan yang menerapkan teknik *skeletal animation* dan kaitannya dengan penerapan teori 12 prinsip animasi. Berikut penyajian ulasan karya beserta deskripsinya.

A. Penerapan 10 prinsip animasi pada gerak *skeletal animation*

Gerak 5 tokoh Lancang Kuning yang menerapkan teknik *skeletal animation* berhasil menerapkan 10 prinsip animasi dijelaskan sebagai berikut.

1. Arcs

Pola gerak suatu makhluk hidup tidak bergerak mengikuti garis lurus. Sebagian besar makhluk hidup, termasuk manusia bergerak dalam jalur melingkar yang disebut busur. Busur beroperasi di sepanjang lintasan yang berbentuk melengkung (*Arcs*). Hal ini bertujuan untuk menambahkan ilusi kehidupan ke objek animasi yang sedang beraksi. Tanpa gerakan berbentuk busur gerak tokoh animasi akan terlihat kaku.



Gambar 3 lintasan gerak yang berbentuk melengkung

Berikut daftar tabel berisi adegan yang menerapkan prinsip *arcs*

Tabel 1 Tabel List shot dan adegan prinsip arcs

No	Nama dan Gambar Shot	Keterangan Implementasi Prinsip Arcs
1	Shot Perang melawan lanun diatas kapal	Gerak tangan panglima Umar dan Hasan saat mengayunkan pedang untuk menusuk lanun. Saat mengayunkan pedang kearah musuh, kepala dan tangan kedua Panglima bergerak

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

		mengikuti pola melengkung

2. Anticipation

Prinsip gerak yang memperlihatkan gerak antisipasi (persiapan) sebelum memulai aksi utama yang dilakukan oleh tokoh.

Tabel 2 Tabel List shot dan adegan prinsip anticipation

No	Nama dan Gambar Shot	Keterangan Implementasi Anticipation
1	Shot Perang melawan lanun diatas kapal	Tangan Panglima Umar dan Panglima Hasan bersikap pasang yang merupakan bagian dari 10 teknik dasar pencak silat Melayu sambil keduanya bersiap-siap mengayunkan tangannya terlebih dahulu sebelum menusukkan pedangnya ke arah lanun. Sikap pasang memiliki ciri-ciri salah satu kaki mundur kebelakang diikuti kaki lainnya posisi maju kedepan lalu posisi tangan kanan atau kiri condong dimiringkan sejajar dengan dada, telapak tangan terbuka dengan posisi ke arah musuh atau sambil memegang senjata Melayu (badik) dan tangan lainnya berperan sebagai penangkis atau tameng sikap pertahanan.

3. Straight Ahead Action and Pose-to-Pose

Pose to pose menunjukkan aksi yang digambarkan dari awal, tengah sampai dengan gambar terakhir sedangkan *straight ahead* merupakan prinsip saat menggerakkan objek animasi yang tidak dapat diprediksi bentuk geraknya seperti animasi api, darah, debu, air dan ledakan.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gambar 4 Panglima Umar bersikap *pasang*

(sumber: Dok pribadi)

Aksi Panglima Umar hendak menusuk lanun di kapal telah menerapkan prinsip *Straight Ahead Action and Pose-to-Pose.* Pose awal terlihat saat panglima Umar bersikap *pasang*, salah satu sikap dari 10 teknik dasar pencak silat Melayu yang bersiap-siap menghadapi musuh. Pose tengah terlihat tangan panglima Umar menangkis pedang musuh yang bergerak ke arahnya. Selanjutnya pose terakhir terlihat saat Panglima Umar menusuk badiknya ke arah musuh. Dari ketiga pose inti tersebut dapat menjadi acuan penulis saat menyisipkan gerak-gerak tambahan sebagai penghalus gerak secara keseluruhan. Teknik *pose to pose* bertujuan mengontrol tahapan aksi dalam suatu adegan sedangkan *straight ahead* berperan saat menggerakkan ilusi yang tidak dapat diprediksi bentuk geraknya seperti menggambarkan efek darah yang muncul setelah musuh ditusuk untuk menimbulkan kesan dramatis.

4. Follow through and overlapping action

Prinsip *follow through and overlapping action* terlihat pada gerak gulungan rambut Mak tua yang bertindak sebagai objek pendukung dan gerak kepala Mak tua sebagai objek utama. Mak tua berjalan ke arah kanan setelah mengantarkan sirih untuk Datuk lalu meninggalkan adegan. kepala mak tua bergerak condong kedepan diikuti gerak gulungan rambut ke belakang dengan adanya perlambatan kemudian geral dilanjut dengan ayunan gerak gulungan rambut ke depan saat mak tua bergerak menundukkan kepala.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gambar 5 Gerak gulungan rambut mak tua

5. Staging

Animasi lancang kuning menerapkan prinsip *staging* pada semua adegannya yang bertujuan untuk mengarahkan perhatian penonton melalui gerak kamera untuk menunjukkan cerita melalui aksi yang sedang terjadi. Berikut daftar tabel penerapan prinsip *staging* beserta penjelasannya. Pose dan tindakan, pengaturan kamera, latar belakang dan elemen panggung harus dengan jelas menunjukkan temperamen karakter, reaksi, sikap karakter.

Tabel 3 Tabel daftar shot implementasi staging

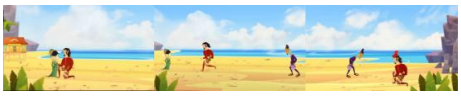
No	Nama dan Gambar Shot	Keterangan Implementasi Staging
1	Shot Perang melawan lanun diatas kapal	Kedua Panglima secara bergantian mengayunkan badiknya ke arah lanun. Pose menusuk musuh diawali oleh tumbangnya musuh Panglima Umar yang posisinya berada di sebelah kanan layar. Lalu diikuti adegan tusukan dari Panglima Hasan disebelah kiri. Sudut pandang kamera menggunakan medium shot untu menunjukkan ke penonton bahwa keduanya sedang melawan musuh di atas kapal. *Latar/setting* dan pada adegan menunjukkan kedua karakter Panglima yang gagah berani yang bereaksi terhadap musuhnya.

6. Timing

Penerapan *timing* yang berhasil salah satu contohnya terdapat pada adegan Panglima Umar dan Hasan yang berada di pantai setelah kembali dari aksi melawan lanun. Gerak langkah kaki panglima Umar saat berlari terlihat halus karena menyisipkan banyak gerak dari awal pose awal saat ia bersikap pasang dalam pencak silat sampai

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

dengan gerak terakhir yang terlihat sikap duduk dengan posisi tubuh *jengkeng* yaitu posisi pantat duduk pada ujung kedua tumit tetapi terlihat mencangkung.



Gambar 6 Penerapan *timing* terdapat pada adegan Panglima Umar dan Hasan yang berada di Pantai

7. Solid Drawing

Penerapan *solid drawing* terlihat pada desain gambar 7 tokoh yang terdapat pada animasi. *Solid drawing* mengacu pada penggunaan prinsip-prinsip dasar menggambar bentuk, berat dan volume untuk menciptakan ilusi objek 3D. Dalam animasi 3D, Anda perlu memikirkan cara berpose karakter yang berfungsi untuk membantu menciptakan keseimbangan dan bobot dalam pose. Dalam setiap desain tokoh penulis menyajikan gambar karakter dari sudut ¾ yang memberikan bobot 3D dan memberikan tampilan yang lebih menarik alih-alih menghadap sisi tegak lurus kedepan.

Gambar 7 Penerapan solid drawing pada desain gambar 7 tokoh

8. Appeal

Prinsip *appeal* terdapat pada 7 tokoh animasi yaitu Datuk Laksemana, Panglima Umar, Panglima Hasan, Siti Zubaidah, Batin Sanggoro, Mak Tua dan nelayan Tanjung Jati. Ketujuh karakter tokoh tersebut tercipta mengacu pada jenis, sifat, latar belakang, dan perilaku mereka.

Gambar 8 Prinsip *appeal* terdapat pada 7 tokoh

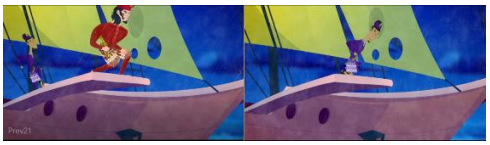
UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

9. Secondary action

Aksi sekunder yang bertujuan untuk melengkapi dan mengintensifkan aksi utama atau dengan maksud mengarahkan perhatian penonton ke aksi lain. Aksi sekunder terlihat pada gerak Panglima Hasan jatuh terpleset setelah berlari melewati genangan air di dalam kapal.

Gambar 9 Aksi sekunder terlihat pada gerak Panglima Hasan jatuh terpleset

Aksi sekunder selanjutnya terdapat pada adegan 2 Panglima hendak lompat ke Laut. Panglima Umar mendahului gerak lompatan menuju ke laut sebelumnya terdapat gerak utama yaitu gerak pada kaki dengan menekuk bagian lutut ke arah depan merupakan aksi utama sedangkan badan condong ke depan yang diikuti gerak tangan dan anggota tubuh lainnya yang bersiap-siap terjun ke laut sebagai aksi sekunder. Hal serupa juga dilakukan oleh Panglima Hasan.



Gambar 10 Panglima Umar mendahului gerak lompatan menuju ke laut

10. Slow in and slow out

Penerapan percepatan dan perlambatan terlihat pada saat Panglima Umar berlari ke arah istrinya. Percepatan terjadi pada saat memulai gerak berlari. Pada saat mendarat tejadi perlambatan pada gerak kaki.

Gambar 11 Penerapan percepatan dan perlambatan terlihat pada saat Panglima Umar berlari ke arah istrinya

V. Kesimpulan

Kesimpulan yang dihasilkan adalah karya video animasi yang menceritakan kisah sejarah Lancang Kuning dengan bentuk animasi 2D bergaya *skeletal animation*.

Teknik *skeletal animation* secara khusus membuat ilusi gerak atau menggerakkan

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

suatu objek mekanis yang memerlukan lebih dari 100 bingkai gambar (*frame*) yang terbuat dari serangkaian tulang yang representasinya tidak perlu menyesuaikan dengan fitur anatomi dunia nyata namun dapat disambung dan membentuk transformasi gerak dari pengontrol tulang (*rigging*) yang biasa digunakan oleh seniman video permainan dan industri film animasi. Teknik tersebut tidak hanya membantu pembuatan gerak yang kompleks dari potongan gambar-gambar yang sudah tersedia dan terstruktur namun juga dapat mengurangi kebutuhan memori komputer yang menyimpan banyak gambar dan meminimalisir waktu saat produksi gerak animasi.

Gerak tokoh teknik *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*. Hal tersebut dibuktikan melalui ulasan karya dari narasumber ahli terkait gerak akting tokoh berdasarkan kegunaannya pada setiap adegan. 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 tangan *(hand drawing)* yang disebabkan oleh kerumitan yang melibatkan gerak ekspansi dan kontraksi bentuk yang terlihat pada aksi meregang, meremas serta terdapat kesan tonjolan agar lebih terlihat elastis dan tercipta unsur melebih-lebihkan pada pose geraknya.

Saran

Pertimbangan untuk produksi karya animasi selanjutnya yang menekankan pada penelitian terkait gerak akting adalah perlunya antisipasi berupa ketersediaan waktu yang banyak untuk mengumpulkan data-data terkait gerak khusus yang mencerminkan tingkah laku dan sistem kepribadian tokoh sehingga memunculkan

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

pesona dan keunikan karakter pada tema cerita rakyat serta penguasaan teknik gerak animasi. Persiapan tersebut terkait dengan perlunya bantuan tim khusus yang menangani divisi masing-masing baik dari divisi riset tentang desain karakter, gerak akting, pembuatan audio dan lain sebagainya sehingga waktu pembuatan animasi dan biaya produksi dapat diselesaikan secara efektif dan efisien.

Daftar Pustaka

Kadir, Wan A. *Seni Budaya dalam Kreativiti Pantun dalam Pantun Manivestasi Minda Masyarakat*. KL-APM: Universitas Malaya. 1996. Print.

Al Mudra, Mahyudin. *Rumah Melayu : memangku adat menjemput zaman*. Yogyakarta : Balai Kajian dan Pengembangan Budaya Melayu. 1958. Print.

Anjani, D. N., Amanati, R., & Rijal, M. *Museum Ragam Hias Melayu Riau Di Pekanbaru Dengan Penekanan Pelestarian Dan Pengembangan Ragam Hias Melayu Riau*. Jom Fteknik Volume 1 No. 2 Oktober 2014. 2014.

Bancroft, Tom. *Creating Characters With Personality*. Watson-Guptill: 2006.

Bell, S.J. *Plot & Structure: Techniques and Exercises for Crafting a Plot That Grips Readers from Start to Finish.* Cincinnati, OH *: Writer's Digest Books.* 2004.

Boardwell, David. *Film Art an Introduction*. New York: McGraw-Hill Education. 2017. Print.

Effendy, T. and Al Mudra, M. *Tunjuk ajar dalam pantun Melayu*. Yogyakarta : Balai Kajian dan Pengembangan Budaya Melayu (BKPBM). 2004.

Effendy, Tenas. *Mengenal Lancang Kuning*. Riau : Lembaga Adat Melayu Riau. 2005.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Effendy, Tenas. *Lambang dan falsafah dalam seni bina Melayu.* Pekanbaru : Yayasan Tenas Effendy. 2013.

Effendy, M.A, dkk. *Busana Melayu, Pakaian Adat Tradisional Daerah Riau*. Pekanbaru: Yayasan Pustaka Riau.2004. Print

Supreadi, Ferri. *Ensiklopedia Pakaian Melayu* KEPRI.2018

Hooks, Ed. *Acting for Animatior 4th Edition.* London: Routledge, 2017.

Kadir, Mohd. *Pola Penghormatan Dan Saling Memberi Orang Melayu Di Riau*, Pekanbaru: Lembaga Adat Daerah Riau. 1986.

Jamil,Nizami. *Pakaian tradisional Melayu Riau*, Pekanbaru : Lembaga Adat Melayu Riau : LPNU Press. 2005. Print.

Iskandar, Johan. *Destar Alam Melayu Asal Usul Sejarah dan Penggunaannya.* Malaysia: Akademi Seni Tradisional Warisan Melayu. 2018. Print.

Purwo, P. *Seni Ornamen Dalam Konteks Budaya Melayu Riau*. Harmonia: Journal of Arts Research and Education. 2007.

Rahmat, M. Mengenal Senjata Tradisional. Jakarta Barat: CV. Pamularsih. 2010.

Samin, R. and Khodijah. Kearifan Lokal Industri Perkapalan Masyarakat Melayu Bintan Kepulauan Riau Studi Perahu Lancang Kuning. Tanjung Pinang: UMRAH Press. 2019.

Santia, Feny. *Studi Tentang Bentuk, Motif Dan Makna Tanjak Pada Masyarakat Melayu Di Kabupaten Siak Provinsi Riau.* Universitas Negeri Padang: Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa Dan Seni. 2018.

Thamrin, Husni. *Antropologi Melayu.* Yogyakarta: Kalimedia. 2018. Print.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Thomas, F. and Johnston, O. *The Illusion of Life: Disney Animation.* Universitas Michigan*:* Disney Editions. 1995.

Yusuf, Yumar. *Studi Melayu.* Jakarta: Penerbit Wedatama Widya Sastra. 2009.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta