

PENGANTAR ANIMASI 2D

Metode Dasar Perancangan Animasi Tradisional

Buku ini menggambarkan beberapa aspek dalam penciptaan karakter animasi yang harus dipahami sebagai dasar dalam produksi film animasi dua dimensi. Dalam buku ini juga dijelaskan bagaimana kaidah kaidah dalam animasi tradisional atau yang lebih dikenal dengan animasi 2D, dengan cukup jelas digambarkan bagaimana karakter animasi seharusnya dirancang untuk selanjutnya diaplikasikan dalam film animasi. Dengan memahami prinsip gerak serta prinsip dasar dalam animasi, maka penciptaan karakter akan lebih mudah untuk dianimasikan. Ini sekaligus menjadi sebuah metode dasar bagaimana penciptaan karakter animasi akan diaplikasikan untuk sebuah film animasi 2D.



Badan Penerbit
ISI Yogyakarta



Badan Penerbit
ISI Yogyakarta



Badan Penerbit
ISI Yogyakarta

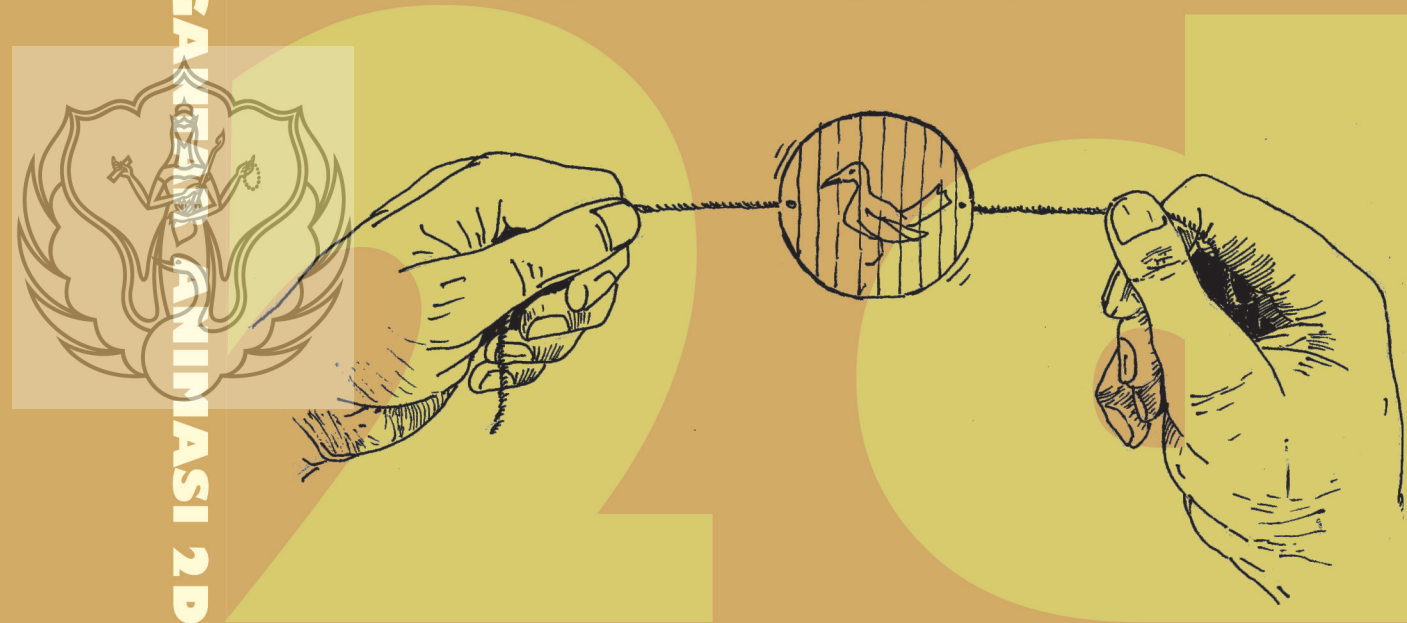
A. A. SUWASONO

PENGANTAR ANIMASI 2D

A. A. SUWASONO

PENGANTAR ANIMASI 2D

Metode Dasar Perancangan Animasi Tradisional



PENGANTAR ANIMASI 2D

Metode Dasar Perancangan Animasi Tradisional



**Badan Penerbit
ISI Yogyakarta**

Tahun 2016

BADAN PENERBIT
ISI YOGYAKARTA
Katalog Dalam Terbitan
Perpustakaan Nasional Jakarta

PENGANTAR ANIMASI 2D

Metode Dasar Perancangan Animasi Tradisional

ISBN : 978-979-8242-93-9
Oleh : Arief Agung Suwasono

Desain Isi : Arief A. Suwasono
Desain Cover : Arief A. Suwasono
Ilustrasi Cover : Arief A. Suwasono
Diterbitkan pertama kali : 2016

Diterbitkan oleh :
Badan Penerbit ISI Yogyakarta
Jl. Prangtritis Km. 6,5 Sewon Bantul Yogyakarta, 55187
Telp/Fax (0274-384106)
Penyandang dana, DIPA ISI Yogyakarta, No. 042.01.2.400980/2016,
Tanggal 7 Desember 2015. Revisi DIPA ISI Yogyakarta No.
042.01.2.400980/2016, Tanggal 27 Mei 2016.

Dilarang mengkopi ataupun memperbanyak sebagian atau keseluruhan buku ini tanpa seijin penerbit. Hak cipta milik penulis dan penerbit dilindungi undang-undang

i | a n i m a t i o n

KATA PENGANTAR

Buku ini menyajikan tentang metode dasar penciptaan animasi tradisional yang sering disebut dengan animasi 2D, dengan ciri khas manual drawingnya, sebagai salah satu jenis animasi yang masih dapat ditemui di layar kaca maupun layar lebar. Meskipun perkembangan animasi saat ini sudah sedemikian pesat terutama dalam bidang teknologinya, akan tetapi dasar-dasar penciptaan animasi memang tidak dapat dilepaskan dari animasi tradisional, sebagai sebuah pemahaman awal bagaimana sebenarnya kaidah-kaidah dalam animasi divisualisasikan.

Animasi memang telah menjadi bagian dari industri kreatif sebagai salah satu sektor industri unggulan dalam bidang bisnis hiburan maupun perdagangan. Perkembangan animasi pun saat ini telah merambah pada profesi dalam bidang terapan yang lain, seperti arsitektur, sipil, kedokteran dan lain sebagainya. Dari sebuah hiburan permainan ilusi mata, hingga saat ini menjadi bagian dari teknik berkomunikasi, maka animasi telah menciptakan dunianya sendiri, yakni sebagai sebuah fenomena teknologi yang dapat ditemui hampir di seluruh perangkat komunikasi. Animasi tidak lagi menjadi dirinya sendiri yang pada awalnya sebuah seni ilusi mata lewat gambar-gambar artistiknya. Animasi telah bermetamorfosis dan menyebar menjadi teknologi yang dapat diaplikasikan pada teknik berkomunikasi dan hiburan. Meskipun banyak industri besar dalam bidang perfilman yang menghasilkan karya karya film animasi, akan tetapi dengan majunya teknologi, profesi dalam bidang animasi telah berkembang dan melahirkan profesi-profesi yang lebih spesialis, mulai dari orang-orang yang mempunyai keahlian

menggambar sampai dengan orang-orang yang mempunyai keahlian dalam penguasaan software-software tertentu yang menjadi bagian dari produksi animasi.

Dengan makin banyaknya aplikasi teknologi yang mempermudah penciptaan animasi, maka pada dasarnya orang akan semakin mudah untuk menciptakan animasi, atau film animasi sederhana. Kendati demikian banyak juga para pemula yang kurang memahami bagaimana sebenarnya kaidah-kaidah dalam penciptaan animasi, terutama untuk penciptaan film animasi yang berbasis animasi tradisional. Buku ini dapat menjadi solusi untuk memahami bagaimana seharusnya para pemula mulai mempertimbangkan dan menganalisis aspek-aspek apa yang terkait dengan penciptaan animasi lewat bentuk visual karakter, dan bagaimana seharusnya langkah-langkah dalam menganimasikannya (menggerakkan). Sebagai ciri khas animasi tradisional dua dimensi, maka diperkenalkan pula 12 prinsip animasi yang dikembangkan oleh Walt Disney, sebagai karakteristik visual animasi dua dimensi.



A.A. Suwasono

DAFTAR ISI

Kata Pengantar, ii

BAB 1, PENDAHULUAN

Industri Animasi, 1

Ilusi Optis, 6

Kreatifitas, 13

Rangkuman, 16

BAB 2, TINJAUAN UMUM

Pengertian Dasar, 18

Film Animasi, 21

Jenis-Jenis Animasi, 23

Frame Rate, 25

Animator, 26

Rangkuman, 29

BAB 3, PRINSIP DASAR PENETAPAN GERAK

Prinsip Gerak Animasi, 32

Spacing dan Guidline, 34

Rumus Dasar Animasi, 36

Key Position, 37

In Between, 41

Rangkuman, 42

BAB 4, KARAKTER

Proporsi, 46



Sifat Dasar, 48
Framing, 49
Anggota Tubuh, 50
Materi, 50
Norma, 51
Rangkuman, 51

BAB 5, PRINSIP DASAR

Squash and Stretch, 54
Follow Through, 59
Straight Ahead and Pose to Pose Action, 65
Staging, 69
Exaggeration, 74
Anticipation, 79
Timing, 81
Slow In and Slow Out, 87
Arcs, 89
Secondary Action, 90
Appeal, 92
Personality, 96
Rangkuman, 98



BAB 6, METODA DASAR

Restriction Method, 101
Character Concept, 105
Character Journey, 109
Mood Identification, 111
Rangkuman, 112

BAB 7, STORYBOARD

Gambar Panel, 116

Komposisi, 119

Petunjuk Kamera dan Audio, 119

Pencahayaan, 120

Rangkuman, 120

Glosarium, 123

Daftar Pustaka, 128

Indeks, 130



BAB 1

PENDAHULUAN

Industri Animasi

Mendengar kata animasi, maka sering pemahaman kita merujuk pada sebuah hasil industri kreatif yang berkaitan dengan pertunjukan film, baik pada media layar lebar atau televisi. Industri animasi sendiri memang dewasa ini telah menyentuh dalam berbagai sektor kebutuhan informasi, mulai dari hiburan, bisnis sampai dengan pendidikan. Perkembangan animasi sebagai sebuah industri telah melejit menjadi bagian dari teknologi digital yang dapat dikembangkan menjadi sarana komunikasi hampir di semua media komunikasi.

Animasi tidak lagi sebagai sebuah karya film hiburan atau tontonan untuk anak-anak, atau yang sering dikenal dengan film kartun di televisi. Animasi saat ini telah menjelma menjadi semacam teknologi, sehingga dia tidak lagi sebagai sebuah produk melainkan juga sebagai teknologi. Dalam pengertian tradisional, istilah animasi ini memang lekat dengan hasil karya seorang animator yang berarti sebuah produk film yang berisi gambar-gambar diam dan diproyeksikan ke layar seakan-akan tampak hidup, yang diciptakan oleh seorang animator. Kita masih dapat melihat karya-karya animasi kanonik dari animator-animator terkenal seperti Winsor McCay yang menciptakan film animasi pendek berjudul *Gertie Dinosaur* pada tahun 1914; dan animator Otto Messmer yang memproduksi film animasi pendek dengan tokoh karakter fenomenalnya yakni *Felix the Cat*, pada tahun 1919; dan film-film animasi lain yang mengalami jaman keemasan (*golden Age*) pada satu dekade awal tahun 1940an. Kejayaan animasi dan popularitas animator menandai pada masa ini, di mana animasi telah menjadi hiburan dan tontonan yang dihasilkan

dari sebuah industri studio animasi. Hal ini ditandai dengan munculnya karakter-karakter animasi yang *sustainable* menjadi tokoh cerita film beberapa seri. Yang sangat populer adalah karakter Mickey Mouse karya Walt Disney. Popularitas Mickey Mouse ini bahkan setara dengan film Charlie Chaplin, yakni karya film live yang bergenre komedi.

Dalam perkembangan selanjutnya, animasi dalam pengertian modern tidak lagi merujuk pada artefak dan pembuatnya (animator), melainkan sudah berkembang menjadi sebuah teknologi. Banyak sekali software yang mampu menghasilkan ilusi mata ini menjadi bagian dari sebuah cara komunikasi visual. Keberadaan animasi tidak selalu dihadirkan pada sebuah film animasi, akan tetapi menjelma menjadi teknologi virtual yang dapat digunakan untuk berbagai kepentingan, seperti modeling, rekonstruksi, bahkan sampai dengan teknologi virtual interaktif, seperti dalam *game industry*. Gejala yang tampak adalah dunia animasi menjadi impersonal dan tidak lagi personal. Dunia animasi cenderung berkaitan dengan industri dan teknologi. Secara logika, animasi dalam dunia modern tidak lagi berhubungan antara artefak dan animator yang dapat diidentifikasi seperti dalam karya seni rupa, melainkan menjadi sebuah produk kolektif yang bernaung di bawah *corporate* (organisasi) atau struktur sosial, seperti studio-studio film. Dengan kemajuan teknologi virtual, animasi menjadi komoditas yang dapat diperankan oleh spesialis sepesialis. Istilah animasi dan animator menjadi kurang jelas. Animator yang sesungguhnya adalah seniman atau disainer yang menciptakan karya animasi, menjadi kabur dan tergantikan oleh para spesialis-spesialis yang berhubungan dengan rangkaian kegiatan penciptaan animasi. Mereka bekerja secara kolektif mengkonstruksi sebuah karya animasi di bawah naungan korporasi. Inilah gejala yang tampak dalam dunia animasi modern, di mana animator yang secara tradisional adalah sebagai orang yang bertanggung jawab penuh dari

artefak yang diciptakannya, telah menjadi kabur otoritasnya, dan tergantikan oleh orang-orang yang memiliki kecakapan dan keahlian khusus dalam kegiatan perancangan animasi, baik dalam penguasaan teknologinya, *special effect*-nya sampai dengan perancangan karakternya.

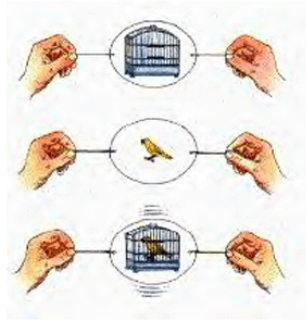
Fenomena ini tentu tidak dapat dilepaskan dari makin banyak banyaknya orang-orang yang terdidik dari kelas masyarakat tertentu yang mempunyai minat dalam penguasaan teknologi yang ditunjang dengan makin pesatnya perkembangan teknologi animasi itu sendiri. Akan tetapi di sisi lain, secara sosiologis, orang-orang yang berkecimpung dalam dunia animasi, digambarkan sebagai orang atau pihak yang berada di tengah-tengah yang memediasi antara klien dan pasar. Akibatnya kebebasan kreatif dari para animator terbatas oleh serangkaian prakondisi dan batasan-batasan finansial, teknis, temporal, estetis dan lain sebagainya, yang ujungnya ditimpakan pada situasi klien dan pasar, sehingga biasanya akan melibatkan banyak kompromi.

Dalam teori Auteur, perbedaan yang menyolok antara animasi dan seni rupa terletak pada otoritas penciptaannya, di mana seni rupa lebih bersifat personal sementara animasi modern lebih bersifat impersonal. Animator cenderung diidentikkan dengan sekelompok profesional yang mempunyai spesialisasi bidang penciptaan animasi. Identitas perancang animasi lebih banyak diidentikkan dengan korporasi, seperti Pixar Studio, Warner Bross, Studio Gainax ataupun Bening Studio, dan lain-lainnya. Mereka memperkerjakan orang-orang yang memiliki kecakapan khusus dalam dunia animasi. Karya animasi menjadi karya kolektif akan tetapi otoritasnya dipegang oleh sebuah korporasi. Mungkin fenomena ini sejalan dengan perkembangan dunia disain ketimbang seni rupa.

Dunia animasi sendiri saat ini memang tidak menjadi monopoli industri film, teknologi animasi telah memasuki hampir

semua teknologi informasi digital. Animasi telah menjadi bagian dari informasi itu sendiri, menyatu sebagai sebuah sistem informasi. Sebagai contoh adalah dalam dunia periklanan, di mana iklan-iklan yang ditayangkan di televisi dibuat tidak hanya menggunakan *life film*, akan tetapi terdapat sentuhan informasi yang menggunakan animasi untuk merekonstruksi sebuah pesan. Virtual imajinasi dengan menggunakan animasi telah digunakan untuk menghadirkan sebuah watak ikonik yang dapat diterima secara langsung dan komprehensif dari makna informasinya. Kehadiran teknologi animasi telah merubah apa yang belum pernah dibayangkan oleh manusia, seakan-akan menjadi pengalaman visual yang baru...sebagai sarana untuk memperjelas fungsi komunikasi maupun untuk memanipulasi fakta visual.

Demikianlah, animasi saat ini telah berkembang menjadi bagian dari fenomena teknologi industri dan bisnis informasi. Animasi telah mengembangkan potensi ilusinya yang secara tradisional hanyalah sebuah mainan ilusi mata, seperti sebuah mainan optis, menjadi industry hiburan yang mendunia. Sejarah mencatat terdapat beberapa peralatan sederhana yang dapat menciptakan ilusi mata, dari Thaumatrope, zoetrope serta Praxinoscope yang dibuat pada abad 18, menggunakan prinsip perputaran dari gambar-gambar yang dilukiskan pada sebuah drum. Gambar-gambar tersebut dilihat akan tampak bergerak karena ada perbedaan pose dalam tiap gambar yang dihasilkan dari perputaran drum. Thaumatrope sendiri adalah contoh ilusi sederhana yang hanya menggunakan satu keeping logam dengan gambar sangkar di satu sisi dan burung di sisi lainnya, dan ketika diputar akan tampak burung tersebut berada dalam sangkar.



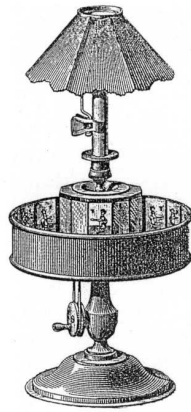
Gambar 1. Thaumatrope
(Joshpachter.com)

Sementara Zeotrope, yang pertama kali ditemukan oleh seorang ahli matematika berkebangsaan Inggris, William George Horner dengan nama Doedaleum pada tahun 1883, menggunakan efek ilusi dari rangkaian gambar gambar pada sebuah drum yang diputar dan dilihat dengan cara mengintip dari lubang yang sudah dibuat dari beberapa sisi, sehingga dapat dilihat lebih dari satu orang.



Gambar 2. Zeotrope
(www.stageninedesign.com)

Prinsip ilusi ini hampir sama dengan Praxinoscope yang mulai diadaptasi oleh Emile Reynoud pada tahun 1877 di Paris, yang kemudian di kembangkan untuk sebuah theatre dan mengilhami ditemukannya animasi atau yang dikenal dengan *motion picture*.



Gambar 3. Praxinoscope
(www.victorian-cinema.net)

Lambat laun publik akhirnya dapat melihat perkembangan animasi 2D dan 3D dalam bentuk film yang dapat dinikmati di layar kaca maupun layar lebar, seperti *Beauty in The Beast* karya Disney studio sampai *Toys Story* buatan Pixar studio.

Yang tampak berkembang dengan pesat ketika animasi merambah bisnis *game industry*, di mana banyak sekali saat ini pilihan-pilihan game mulai dari game konsol, PC game sampai dengan yang berbasis android dapat di jual bebas di seluruh dunia. Tema dan genre game pun lengkap tersedia. Bahkan aplikasi game tidak lagi menjadi hal baru di fitur *gadget*. Tidak ada handphone yang tidak dilengkapi dengan game. Ini menunjukkan bahwa animasi sudah menjadi bagian dari budaya industri. Sebuah industri yang memamerkan popularitasnya melalui kebutuhan dalam komunikasi, hiburan sekaligus gaya hidup di masyarakat.

Ilusi Optis

Pengertian animasi dewasa ini telah meluas, merambah pada teknologi komunikasi dan bisnis sebagai perwujudan industri komunikasi yang semakin pesat, inovatif dan semakin instan dalam operasionalisasinya, ketimbang pengertian tradisionalnya yakni

sebagai sebuah tipuan mata, ilusi optis untuk memberikan kesan suatu pergerakan gambar atau yang sering disebut dengan *motion picture*.

Pada awal perkembangannya, animasi ini identik dengan rentetan gambar-gambar yang diputar sehingga tampak bergerak dan hidup, di mana tujuan pembuatannya adalah sebagai hiburan atau tontonan yang dibuat seiring dengan semakin sempurnanya penemuan film. Berawal digunakannya representasi gambar-gambar tangan pada kertas yang dibuat secara berurutan dan diputar sesuai dengan prinsip putaran film, maka mata manusia dapat menangkap imaji tersebut seakan-akan bergerak. Kit Laybourne menyatakan bahwa

“The illusion of motion picture is directly related to human visual perception. This illusion is based in phenomenon known as persistence of vision. This simply means that is perception process, the eye and brain retain”.¹

Pada dasarnya retina mata manusia dapat menyimpan berkas cahaya kurang dari satu detik, sehingga ilusi optis dapat dimunculkan. Sebuah contoh paling sederhana adalah manakala kita memutar kembang api dengan cepat, maka seakan-akan kita melihat sebuah lingkaran kembang api, kendati kita hanya memegang satu kembang api. Atau kalau kita melihat permainan nyala *neon sign* yang sebenarnya diprogram untuk menyala secara bergantian, seakan akan sinar lampu tersebut berjalan. *Exposure series* dengan percepatan tertentu inilah yang menjadi dasar pergerakan dalam film dan animasi. Laybourne menegaskan bahwa ;

“One or first thing you will need to know as animator is quite simply, what the human eye is capable of seeing. Quite obviously everything an animation depends upon the viewer’s recognitions of an image and his ability follow its movement. The moving pictures of film don’t actually move, all you have

¹Kit Laybourne, *The Animation Book, a Complete Guide to animated Film Making-From Flip-Books to Sound Cartoons*, Crown Publisher, Inc., New York, 1981, p. 2.

to do is look at a piece of film and you will be reminded, that in fact the medium is made up of series of still images. It is human eye and brain that make movies moves. More accurately, the illusion of movement on film is created by a psychological phenomenon called persistence of vision. When a single image is flashed at the eye, the brain retain that image longer than it's actually registered on the retina. So when a series of images is flashed in rapid order as a movie projector does and when the images themselves are only slightly changed, one the next the effect is that continuous motion. This very remarkable illusion is the perceptual foundation of film and television".²

Jadi jelaslah bahwa faktor rentetan gerakan inilah yang sebenarnya menjadi esensi dari animasi, di mana dari gerakan tersebut seakan-akan obyek yang divisualisasikan tampak hidup dan bernyawa. Secara harafiah sendiri istilah animasi berawal dari bahasa latin 'anima' yang berarti jiwa.³ Istilah lain yakni 'animare' yang berarti nafas kehidupan (*vital breath*) yang kemudian diterjemahkan dalam bahasa inggris menjadi *animation*, dari kata *animated* atau *to animate* yang berarti membawa hidup atau bergerak.

Sejarah mencatat bahwa manusia memang berusaha untuk mengenali kehidupan secara lebih mendalam, dalam arti sesuatu yang hidup menjadi lebih menarik. Meskipun tidak ada pembuktian yang empiric tentang lukisan binatang di gua Chauvet, yang ditemukan oleh peneliti Perancis, Marc Azema dan Florent Rivere, mereka berasumsi bahwa lukisan tersebut bisa dikatakan sebagai cikal bakal manusia untuk berusaha menghidupkan gambar gambar statis yang dibuat dengan pose yang berurutan meskipun tampak overlapping.

²Ibid, p. 28

³Harmen Hary, *Animasi*, Multi Media Training Centre (MMTC), Yogyakarta, 1991, hal. 2.



Gambar 4. Lukisan binatang di gua Chauvet, Perancis
(www.apakabardunia.com)

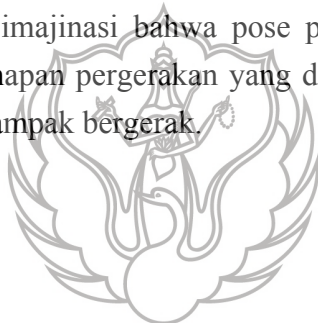
Bahkan, di Indonesia sendiri, pagelaran wayang kulit, dapat dianggap sebagai bentuk animasi sederhana yang secara esensial berusaha menghidupkan obyek mati dengan cara menggerakkan anggota tubuh ataupun memainkannya seolah-olah tampak hidup. Meskipun pertunjukkan wayang kulit sendiri pada akhirnya masuk dalam katagori *puppet show*, akan tetapi usaha untuk menghidupkan obyek (wayang) yang dilihat dari layar menjadikannya sebuah pertunjukan ilusi, bahwa ada yang seolah hidup yang dipertontonkan.

Ilusi optis animasi ini selanjutnya mulai dikembangkan lewat media projector, dan terus disempurnakan, mulai dari praxinoscope sampai dengan vitascope yang sukses di Amerika pada saat itu (akhir abad 18). Inovasi tentang visualisasi animasi pun kemudian berkembang, baik yang terus bertahan sampai saat ini yakni dengan gambar tangan, sampai dengan cara digital yang kemudian populer dengan istilah animasi 3D.

Kendati dewasa ini sudah banyak software-software untuk membuat animasi, teknologi tersebut hanyalah sebuah medium yang diciptakan untuk mempermudah proses pembuatan animasi. Hal pokok yang patut dimengerti adalah pada aspek ide penciptaan serta

prinsip gerak adalah landasan berfikir dalam penciptaan animasi. Pada dasarnya visualisasi obyek baik 2D maupun 3D adalah bersifat statis. Dia akan tampak hidup jika dirancang dengan manipulasi gerak. Bagaimanapun canggihnya alat atau teknologi untuk merepresentasikan sebuah obyek, dia masih bersifat statis dan dapat dikatakan sebagai animasi manakala obyek atau gambar tersebut divisualisasikan secara berurutan mengikuti pola arah, gerak dan waktu yang ditetapkan oleh animator. Roger Manwell menegaskan, “*it is obvious that movement is essence of animation. Movement is one of the essential characteristics of life it self*”.⁴

Menilik bahwa pergerakan adalah karakteristik dari animasi, maka kemudian aspek berikutnya yang perlu dimengerti adalah apa yang akan digerakkan dan bagaimana menggerakkannya untuk menciptakan animasi. Dalam animasi tradisional, yang menggunakan gambar ilustrasi sebagai teknik visualnya, obyek digambarkan dengan cara berurutan dan mempunyai pose yang hampir sama dan bertahap. Sebelum ditemukannya film, maka obyek ilustrasi yang digambarkan hanya berdasar pada imajinasi bahwa pose pose dari gambar telah mempunyai urutan tahapan pergerakan yang diharapkan dapat dilihat secara optis menjadi tampak bergerak.

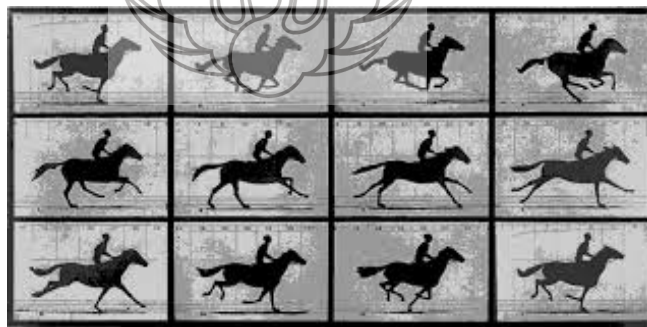


⁴John Halas and Roger Manvell, *The Technique of Film Animation*, Focal Press, London and New York, 1971, p. 23.



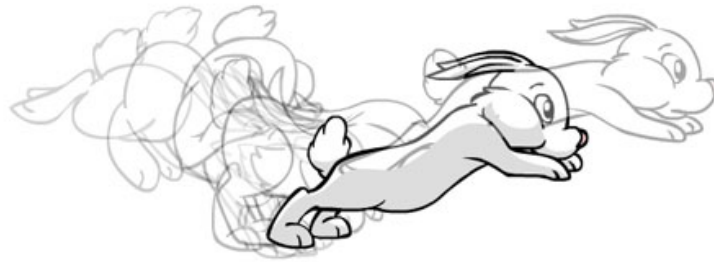
Gambar 5. Gambar ilustrasi yang ditampilkan Berurutan pada phenakitoscope dengan hasil Ilusi seolah-olah ada dua buaya yang saling melompati (www.pinterest.com)

Sejak medium film *celluloid* mulai populer, maka animasi pun mulai merambah dunia hiburan. Yang menjadi keuntungan para animator adalah mereka dapat mengidentifikasi gerakan-gerakan obyek ketika tertangkap lewat lapisan emulsi pada film dalam tiap frame-nya.



Gambar 6. Frame demi frame yang menampilkan Obyek gambar kuda ketika berlari (www.pinterest.com)

Selanjutnya para animator dapat menuangkan gagasannya membuat animasi dengan berpedoman pada pergerakan gambar seperti layaknya ilusi optis pada film.



Gambar 7. Penggambaran ilusi pergerakan gambar kelinci

Seperti kata Laybourne bahwa Istilah *Persistence of Vision* merupakan kemampuan mata untuk tetap melihat gambaran dari suatu objek untuk sepersekian detik setelah objek menghilang dari pandangan. Dengan demikian gambaran dari suatu objek tetap tertinggal di retina meskipun kita telah selesai melihatnya. Mata dan otak kita sebenarnya mempertahankan kesan visual untuk sekitar 1/30 detik. *Persistence of Vision* adalah kemampuan mata untuk tetap melihat gambaran dari suatu objek untuk sepersekian detik setelah objek menghilang dari pandangan. Gambaran dari suatu objek tetap tertinggal di retina meskipun kita telah selesai melihatnya. Inilah yang disebut dengan ilusi optis, di mana gambar statis akan menjadi tampak bergerak ketika gambar-gambar tersebut hilang dan muncul dengan cepat dan tiap gambar sendiri mempunyai perbedaan pose yang berurutan. (gambar 7)

Kreatifitas

Kreatifitas untuk menciptakan obyek animasi telah menunjukkan bahwa banyak hal dapat dikreasikan menjadi obyek animasi, mulai dari sekedar garis, huruf, bentuk-bentuk ortogonal sampai dengan merepresentasikan manusia dan hewan, dari yang deformatif sampai dengan yang realis. Jika didudukkan dalam konsep berfikir animasi, maka segala obyek yang dirancang untuk pembuatan animasi sebaiknya disebut dengan karakter. Pengertian karakter disini adalah menyesuaikan dengan definisi animasi yakni menghidupkan atau bergerak seolah-olah hidup dan mempunyai karakter. Sebuah garis yang tidak merepresentasikan organisme dan dirancang sebagai obyek animasi sebaiknya dikonsepsikan sebagai karakter animasi. Meskipun hanyalah untuk memvisualisasikan sebuah grafik untuk tayangan bisnis, garis dapat mencerminkan sebuah kesan akan kedinamisan, keluwesan, kaku, tegar dan lain sebagainya yang bersifat konsisten. Garis adalah sebagai tanda akan tetapi dia dapat berfungsi sebagai penanda untuk suatu tujuan tertentu, sehingga dia akan mempunyai sebuah kesan, sebuah kesan yang mencerminkan karakter tertentu yang akan dilekatkan sesuai dengan tujuan pembuatan obyek animasi.

Kendati kesan adalah berbeda dengan karakter, di mana kesan bersifat sementara sedangkan karakter bersifat tetap, dalam animasi, obyek yang akan dirancang untuk dianimasikan alangkah lebih baik jika mempunyai karakter sehingga apa yang akan diungkapkan menjadi lebih bermakna ketimbang sebagai efek visual yang terkadang tidak mempunyai karakter. Hal ini semata untuk lebih memperdalam penciptaan animasi bahwa animator akan mempertimbangkan aspek karakter daripada disebut sebagai programmer yang hanya menggerakkan suatu obyek untuk efek visual yang tidak mempunyai karakter tertentu. Di satu sisi tanggung jawab animator selain menciptakan ide kreatif sebuah obyek untuk

dianimasikan, dia seharusnya juga mempertimbangkan bahwa dengan menggerakkan, dia tidak hanya menciptakan sebuah ilusi, akan tetapi juga memberi tekanan pada obyek, bahwa ilusi gerak yang diciptakan juga mencerminkan sebuah karakter, sebuah sifat atau makna-makna tertentu yang melekat pada obyek animasi, sehingga dia akan disebut sebagai karakter animasi. Kesan-kesan tertentu bisa jadi dapat dimunculkan pada obyek, akan tetapi untuk mempermudah identifikasi dan membedakan dengan obyek-obyek lain yang dimunculkan dalam satu proyeksi, maka pemberian karakter adalah cara terbaik agar penonton merasakan bahwa obyek animasi yang dilihat tampak benar-benar hidup, bernyawa atau dengan kata lain mempunyai karakter, dan hal tersebut sangat penting pada sebuah film animasi.

Dengan makin banyaknya teknologi untuk penciptaan ilusi gerak, wacana tentang pengertian animasi pun semakin sulit untuk diredifinisikan. Efek visual pun terkadang disebut sebagai animasi karena sudah memperlihatkan ilusi gerak. Dengan demikian seorang progamer apakah dapat disebut sebagai animator, ini yang perlu dikaji ulang. Sebagai gambaran dalam penciptaan film animasi, peran animator sangat kompleks. Selain menciptakan model, dia juga harus dapat menunjukkan pergerakan dan adegan-adegan yang mencerminkan karakter animasi. Suasana desa, hendaknya dapat ditunjukkan dengan desain karakter yang meliputi manusia desanya, karakter bangunan ataupun karakter lingkungan (*environmental design character*), properti dan lain sebagainya. Pada film Donal Duck, kita dapat menginteprestasikan karakter Donald yang sembrono, Gober yang culas, dan kota bebek yang karakteristik. Senada dengan Walt Disney, karya animasi yang dikenal dengan film anime seperti Naruto, juga menunjukkan adanya karakterisasi pada tokoh-tokohnya dan desain lingkungannya.

Jika dilihat dalam pembuatan film animasi, maka aspek karakterisasi akan menjadi penting untuk dipahami oleh animator sehingga animator dapat mengekspresikannya pada setiap arah, waktu pergerakan, pose dan pengadeganannya dari model-model ataupun obyek-obyek lain yang dianimasikan. Animator tidak hanya sekedar artist yang membuat model, tetapi sebagai sutradara yang mengarahkan bagaimana model akan bergerak, memberikan kesan sekaligus menyampaikan pesan dan makna kepada pemirsa.



Gambar 8. Karakter antagonis yang terlihat lucu
Ketika berekspresi melalui *visual gesture*
(The Disney of Life, Disney Animation)

Selanjutnya tanpa ingin berpolemik pada apa saja yang dapat dikatakan sebagai animasi, pembahasan dalam tulisan ini akan mengkaji pada desain karakter yang berhubungan dengan film animasi dua dimensi (2D). Pembahasan ini akan mengungkap bagaimana sebenarnya peran seorang animator dalam menciptakan karakter animasi sekaligus mengidentifikasi studi visual yang dapat dilakukan sehingga dapat digunakan untuk menganalisa dan menetapkan dasar pergerakannya yang mencerminkan sebuah karakter animasi. Pembahasan tentang karakter ini selanjutnya akan dibahas pada bagian selanjutnya.

Rangkuman

Animasi saat ini sudah sangat berbeda keberadaannya dengan era saat dia diketemukan. Sejalan dengan semangat jaman (*zeitgeist*), animasi telah berubah menjadi sebuah industri besar yang digunakan tidak lagi menjadi hiburan dan bisnis tontonan, akan tetapi masuk dalam bidang-bidang yang tidak terkait dengan tayangan film, seperti kedokteran, arsitektural, *engineering*, dan bidang-bidang lain yang memerlukan manipulasi *effect* untuk diperlihatkan sebagai rekayasa bentuk. Kendati demikian animasi memang masih sangat populer sebagai identitas tayangan film, sehingga animasi masih lekat dengan industry kreatif dalam bidang hiburan (tayangan film).

Sejak teknologi animasi berkembang dengan aplikasi digital, maka proses pembuatan animasi mulai berubah dari seorang seniman animasi menjadi seorang yang ahli dalam pengoperasian *software*, sehingga seorang animator mulai mengkhususkan diri menjadi seseorang yang terampil dan menguasai *software* tertentu dikaitkan dengan tahapan pembuatan animasi. Animator mulai mengkhususkan diri dalam bidang modeling, *key-positioner*, *in-betweenner*, *teksturing*, *riging*, kompositing, bahkan ada yang hanya mendalami efek visual, *design environment*, bahkan hanya berprofesi sebagai seseorang yang terampil dalam bidang animating. Fenomena ini menunjukkan betapa kemajuan teknologi melahirkan orang-orang yang kemudian disebut sebagai *specialist*.

Animasi keberadaannya saat ini sulit untuk dilepaskan dengan teknologi, akan tetapi esensi daripada animasi tidaklah berubah, dia berhubungan dengan manipulasi optis yang tampak hidup karena adanya pergerakan. Sesungguhnya dalam kenyataannya animasi adalah sebuah gambar diam dan ketika dia diputar dalam kecepatan tertentu maka akan tampak hidup. Sejarah telah menunjukkan bahwa mainan seperti zoetrope sampai dengan phenakistocope mampu untuk

menghadirkan ilusi pada mata seolah-olah melihat gambar-gambar menjadi bergerak dan hidup.

Pertanyaan

1. Dari uraian di atas, jelaskan apa pengertian tentang animasi pada umumnya.
2. Sejalan dengan kemajuan jaman, bagaimana keberadaan animator dikaitkan dengan industry kreatif saat ini.



Datar Pustaka

Harmen Hary, *Animasi*, Multi Media Training Center, Yogyakarta, 1991.

Harold Whitaker and John Halas, *Timing for Animation*, Focal Press, New York, 1981.

Johan Halas and Roger Manvell, *The Technique of Film Animation*, Focal Press, London and New York, 1971.

Ken A. Priebe, *The Advance Art of Stop Motion Animation*, Course Tchnology, Cengage Learning, Boston, USA, 2011.

Kit Laybourne, *The Animation Book, a complete guide to animated filmmaking from flip books to sound cartoons*, Crown Publisher, Inc, New York. 1981.

Morr Meroz, *A Step By Step Guide to Animation Filmmaking, Making an Animation Short*, morr@blooanimation.com, First Edition, 2014.

Roger Noake, *Animation Techniques, Planning and Production Animation With Today's Technologies*, Chartwell Books, Inc., 1990

Suzan St. Maur, *The A-Z Video and Audio Visual Jargon*, Routledge & Keagan Paul, New York, 1986.

Tony White, *How to Make Animated Films*, Focal Press, New York, 2009.

Walt Stanchfield, *Gesture Drawing for Animation*, Focal Press, London and New York, 2006.

