

LAPORAN TUGAS AKHIR  
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI DUA DIMENSI  
ALKOHOLIX**



Fredy Siswanto  
1200026033

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2017**

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI DUA DIMENSI  
ALKOHOLIX**

LAPORAN TUGAS AKHIR  
Untuk memenuhi sebagai persyaratan  
Mencapai derajat Ahli Madya  
Program Studi D-3 Animasi



Fredy Siswanto  
1200026033

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2017**

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

### PENCIPTAAN FILM ANIMASI DUADIMENSI ALKOHOLIX

Disusun oleh:  
**Fredy Siswanto**  
NIM: 1200026033

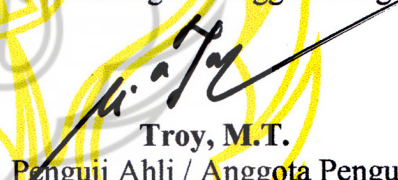
Pameran, penayangan, dan laporan tertulis Tugas Akhir karya seni animasi telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal **11.4 JUL 2017**....



**Arif Sulistiyono, M.Sn.**  
Pembimbing I / Ketua Penguji

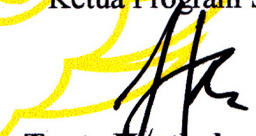


**Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.,**  
Pembimbing II / Anggota Penguji




**Troy, M.T.**  
Penguji Ahli / Anggota Penguji

Ketua Program Studi



**Tanto Harthoko, M.Sn.**  
NIP 19710611 199803 1 002

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Media Rekam



**Marsudi, S.Kar., M.Hum.**  
NIP 19610710 198703 1 002

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 14 Juni 2017

Yang menyatakan



Fredy Siswanto  
NIM 1200026033

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur diucapkan atas ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan nikmat jasmani dan rohani sehingga dapat menyelesaikan penciptaan Karya Tugas Akhir dengan judul Penciptaan Film Animasi Dua Dimensi Alkoholix dengan lancar dan tepat waktu.

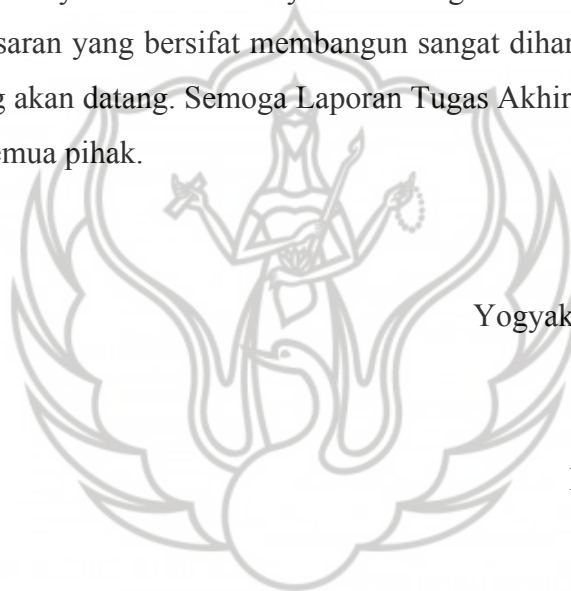
Penyusunan laporan dan penciptaan karya ini sebagai salah satu syarat kelulusan dalam mata kuliah Tugas Akhir dan menjadi syarat kelulusan perkuliahan. Tugas Akhir adalah mata kuliah terakhir di mana ilmu-ilmu yang dipelajari dan didapatkan semasa perkuliahan diaplikasikan dalam sebuah karya yang menjadi syarat utama kelulusan. Selain itu, penulisan laporan dan penciptaan karya ini bertujuan untuk meningkatkan wawasan dalam pengembangan kreatifitas penciptaan konsep karya dan pengaplikasiannya.

Disadari bahwa dalam penciptaan Tugas Akhir ini tidak akan berjalan dengan lancar tanpa bantuan, bimbingan, dukungan, dan koreksi dari berbagai pihak. Dengan demikian, pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah melimpahkan segala kenikmatan dan rahmat-Nya;
2. Orang tua yang selalu mendukung dan memberikan kasih sayang;
3. Kampus tercinta Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Bapak Marsudi S.Kar., M.Hum., Dekan Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta;
5. Agnes Widiasmoro, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam;
6. Tanto Harthoko, M.Sn, selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi;
7. Arif Sulistiyono, M.Sn., selaku Dosen Wali dan selaku Dosen Pembimbing 1;
8. Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I., selaku Dosen Pembimbing 2;

9. Tim produksi yang terlibat dalam penciptaan Tugas Akhir ini;
10. Teman-teman angkatan 2012 D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta;
11. Staf pengajar dan seluruh karyawan Prodi Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta;
12. Eno, Bayu, Kipli, Arif, Fauzi, Pendi, Upi, Ajeng, Diyung dan teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu;

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan laporan ini. Kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan guna perbaikan pada masa yang akan datang. Semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.



Yogyakarta, 24 Juli 2017

Fredy Siswanto

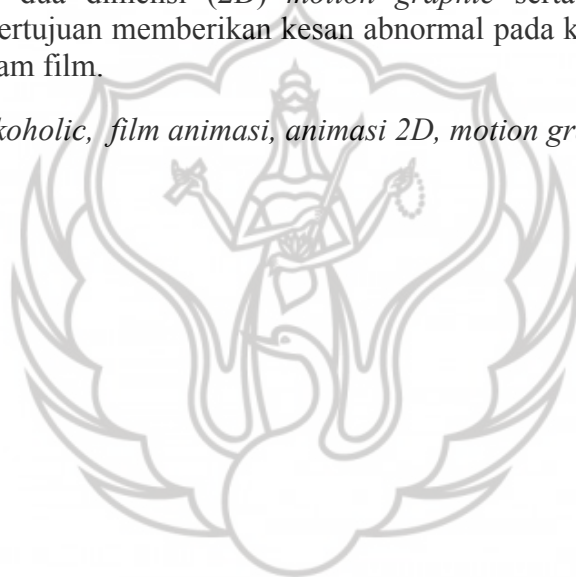
## ABSTRAK

Orang yang mengonsumsi minuman keras atau *alcoholic* berusaha untuk menenggelamkan penderitaannya dengan harapan beban yang dipikul akan terlupakan. Namun minuman keras tidak mengurangi melainkan menjadi sumber permasalahan.

Gaya hidup masyarakat metropolitan yang memilih untuk mengonsumsi minuman beralkohol sebagai cara untuk mengatasi kepenatan yang dialami adalah kerangka utama cerita pada film animasi dengan judul *Alcoholix*.

Hal mendasar dalam proses pembuatan film animasi adalah sesuatu yang bersifat fantasi. Pembuatan film animasi yang berjudul *Alcoholix* menggunakan teknik animasi dua dimensi (2D) *motion graphic* serta menerapkan prinsip animasi yang bertujuan memberikan kesan abnormal pada karakter ataupun objek yang ada di dalam film.

*Kata kunci : alcoholic, film animasi, animasi 2D, motion graphic*





## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGANTAR .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	1
C. Tujuan .....	2
D. Sasaran .....	2
E. Indikator Capaian Akhir .....	2
<b>BAB II. EKSPLORASI.....</b>	<b>11</b>
A. Landasan Teori .....	11
B. Tinjauan Karya .....	19



<b>BAB III. PERANCANGAN ..</b>	<b>21</b>
A. Konsep .....	21
B. Sinopsis .....	22
C. <i>Treatment</i> .....	22
D. Skenario .....	24
E. Desain Karakter .....	27
F. <i>Storyboard</i> .....	28
G. <i>Dubbing</i> .....	30
H. <i>Audio</i> .....	30
I. <i>Kebutuhan Hardware dan Software</i> .....	31
<b>BAB IV. PERWUJUDAN .....</b>	<b>32</b>
A. Tahap Perwujudan .....	32
B. Proses Perwujudan .....	32
<b>BAB V. PEMBAHASAN .....</b>	<b>36</b>
<b>BAB VI. PENUTUP .....</b>	<b>44</b>
A. Kesimpulan .....	44
B. Saran .....	44
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>46</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>47</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Screenshot</i> animasi Rick Berkelmans berjudul <i>America Now</i> .....	19
Gambar 2.2 <i>Screenshot</i> animasi Rick Berkelmans berjudul <i>Royal Arena</i> .....	19
Gambar 2.3 <i>Screenshot</i> animasi Rick Berkelmans berjudul <i>Green Man</i> .....	20
Gambar 2.4 <i>Screenshot</i> animasi Rick Berkelmans berjudul <i>Knack Weekend</i> .....	20
Gambar 3.1 Desain karakter utama Tatan, Titin, Tutun .....	27
Gambar 3.2 <i>Storyboard</i> film animasi <i>Alkoholix Scene 1-4</i> .....	28
Gambar 3.3 <i>Storyboard film animasi Alkoholix Scene 5-14</i> .....	29
Gambar 3.4 <i>Storyboard film animasi Alkoholix Scene 15-24</i> .....	29
Gambar 4.1 Proses bedah naskah .....	33
Gambar 4.2 Proses diskusi cerita sebelum pembuatan skenario .....	33
Gambar 5.1 <i>Screenshot</i> film animasi <i>Alkoholix Scene 1</i> .....	36
Gambar 5.2 <i>Screenshot</i> film animasi <i>Alkoholix Scene 6</i> .....	37
Gambar 5.3 <i>Screenshot</i> film animasi <i>Alkoholix Scene 2</i> .....	37
Gambar 5.4 <i>Screenshot</i> film animasi <i>Alkoholix Scene 12</i> .....	38
Gambar 5.5 <i>Screenshot</i> film animasi <i>Alkoholix Scene 16</i> .....	38
Gambar 5.6 <i>Screenshot</i> film animasi <i>Alkoholix Scene 18</i> .....	39

Gambar 5.7 <i>Screenshot</i> film animasi Alkoholix Scene 17 .....	40
Gambar 5.8 <i>Screenshot</i> film animasi Alkoholix Scene 5 .....	40
Gambar 5.9 <i>Screenshot</i> film animasi Alkoholix Scene 3 .....	41
Gambar 5.10 <i>Screenshot</i> film animasi Alkoholix Scene 5 .....	42
Gambar 5.11 <i>Screenshot</i> film animasi Alkoholix Scene 6 .....	42
Gambar 5.12 <i>Screenshot</i> film animasi Alkoholix Scene 12 .....	43



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Orang yang mengonsumsi minuman keras atau *alcoholic* berusaha untuk menenggelamkan penderitaannya dengan harapan beban yang dipikul akan terlupakan. Namun minuman keras tidak mengurangi melainkan menjadi sumber permasalahan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan terhadap dimensi kehidupan manusia. Animasi adalah salah satu produk yang lahir karena perkembangan teknologi, dan film animasi adalah salah satu media untuk menyampaikan pesan dengan kemasan visual yang lebih menarik dan bersifat hiperbola. Hal mendasar dalam proses pembuatan film animasi adalah sesuatu yang bersifat fantasi. Pembuat film animasi harus lebih banyak berfantasi agar terciptanya keunikan dalam film animasi.

Berdasarkan hal yang telah dijabarkan di atas, film animasi dua dimensi dipilih karena animasi dua dimensi adalah suatu inovasi yang mempunyai keunikan tersendiri khususnya dalam hal menyampaikan imajinasi bentuk abnormal yang ingin ditampilkan.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tugas akhir ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana mengemas gaya hidup *alcoholic* kedalam film animasi?
2. Bagaimana membuat film animasi dengan judul *Alcoholix* dengan menggunakan teknik animasi dua dimensi *motion graphic*?

### C. Tujuan

Tujuan perancangan tugas akhir ini adalah :

1. Membuat film animasi 2D yang berjudul Alkoholix dengan bentuk dan gerakan yang bersifat abnormal.
2. Menerapkan 12 prinsip animasi pada pembuatan film animasi 2D *motion graphic*.

### D. Sasaran

Target penonton film animasi Alkoholix adalah :

1. Usia : 17 tahun ke atas
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : Dari latar pendidikan apapun
4. Status sosial : Semua kalangan
5. Negara : Indonesia

### E. Indikator Capaian Akhir

Animasi 2D adalah suatu rangkaian gambar diam secara *inbetween* yang bila diproyeksikan akan terlihat seolah-olah bergerak. Animasi dapat disimpulkan menghidupkan benda diam yang diproyeksikan sehingga menjadi bergerak. Pencapaian hasil akhir dalam proses pembuatan film animasi 2D memiliki indikator yang bersifat personal dan umum. Berikut adalah 12 prinsip animasi menurut Gatot Prakosa (2010:155-170) :

#### 1. *Squash and Stretch* (mengkerut dan merenggang)

Pada saat karakter bergerak, dimulai dengan ancang-ancang yang mengkerut, mungkin saja bentuknya sampai tidak menyerupai bentuk aslinya karena sifat mengkerut yang mungkin berlebihan, hingga saat bergerak membentuk peregangan yang juga bentuknya seperti karet yang lentur tertarik menuju bentuk terakhir saat benda tersebut berhenti. Proses melentur dari mengkerut (*squash*) hingga merenggang (*stretch*) ini yang semestinya perlu diperhatikan benar bagi animator dan *inbetweener*

sehingga karakter bergerak dan hidup dengan gerakan yang menarik. Semua itu baik proses mengkerut dan peregangan sebaiknya juga diimbangi dengan perhitungan *timing* yang benar sehingga gerak semakin menarik dan memiliki jiwa karena tempo dan ritme yang pas dalam gerak yang disebabkan karena sebab-akibat tertentu.

## 2. *Anticipation* (antisipasi)

Kepada penonton diperlukan indikasi tentang keadaan karakter yang akan bergerak (sangat bergantung dalam berbagai situasinya). Situasi ini mengharuskan seorang animator untuk merekonstruksi karakter dalam posisi yang sedang mempersiapkan suatu aktivitas yang bergerak sesuai dengan apa yang dilakukannya. Beberapa gerakan dalam kehidupan nyata terjadi tanpa adanya antisipasi. Nampaknya ini adalah cara yang alamiah untuk menggambarkan makhluk hidup akan bergerak, dan tanpa ada itu akan sedikit kekuatan pada setiap aksi. Untuk menggambarkan para pemain golf, ada ayunan ke belakang, kepada *Pitcher Baseball*, ada *wind-up* (final). Pemukul mempersiapkan dirinya dengan kesatuan urutan antisipasi terhadap yang akan dilakukannya, tetapi pemukul adalah urutan dan maju ke depan seiring dengan bola melaju ke tempatnya.

## 3. *Staging* (penempatan)

*Staging* disini diartikan sebagai suatu gerakan utuh untuk menunjukkan detail apa yang dilakukan oleh objek karakternya. Seorang animator harus menciptakan *pose* yang bisa dibaca dan menciptakan kesan dan pengertian yang jelas dari apa yang terjadi.

## 4. *Straight Ahead Action and Pose to Pose* (aksi bergerak dengan pasti dan posisi *pose* pertama ke *pose* kedua, dst)

*Straight Ahead Action* (membuat aksi melaju dengan pasti) adalah sebuah cara menggambarkan sebuah gerakan secara terus-menerus tanpa terputus sehingga menciptakan gerak yang kontinu. Seorang animator

seharusnya menyadari tentang apa yang akan dikerjakan, akan dipilih *pose* terpenting dalam gerak dalam sebuah *scene* atau adegan. Prinsipnya dibuat gambar-gambar utama (*key animation*) sebagai *pose* penting dalam gerak, sesuai dengan *timing* yang selanjutnya dari masing-masing gerakan tersebut dibuat gambar-gambar pengisi (*inbetween*) yang seringkali dilakukan oleh para asisten animator (*inbetweenner*). Dalam teknik 2D seringkali *pose to pose* dilakukan para animator karena pengisian *inbetween*-nya seringkali dibantu secara mekanik oleh komputer. Kedua metode di atas masih dipergunakan dalam membuat film animasi masa kini. Para animator atau pembuat film animasi mengkombinasikan kedua teknik ini untuk menciptakan gerak dan adegan yang lebih baik. Setiap *scene* direncanakan lewat jalan yang sudah baku, seringkali dibuat sketsa kasar terlebih dahulu dibuat untuk menciptakan gambar-gambar bergerak sekaligus untuk memperkuat karakter dalam animasi. *Straight Ahead Action* prinsipnya lebih spontan sedangkan *pose to pose* yang lebih hati-hati dalam merencanakan suatu aksi gerak yang diinginkan sebuah *scene* atau adegan.

5. ***Follow Through and Overlapping Action*** (mengikuti dan gerakan menyambung)

Kasus ini harus diperhatikan jika sedang menggarap gerakan untuk objek yang memiliki banyak atribut yang juga mengikuti atau mau tidak mau harus ikut bergerak. *Walt Disney* mengatakan bahkan untuk menggambarkan gerak karakter yang memiliki atribut yang cukup bervariasi setidaknya diperlukan kondisi teknik yang disebut *follow through* atau *overlapping action* sebaiknya mana yang terlebih dulu dan yang terakhir bergantung pada situasinya. Ada enam kategori pada hal ini, yaitu:

- a). Jika karakter memiliki sesuatu yang menempel di badannya, seperti telinga yang besar atau buntut, menggunakan jas yang kedodoran, bagian-bagian ini juga harus bergerak hingga



terhenti dengan sendirinya. Tiap gerak masing-masing elemen harus diberi *timing* tersendiri sehingga memiliki karakter yang jelas, baik secara kesatuan maupun sendiri-sendiri.

- b). Walau tubuh utamanya tidak bergerak terus menerus, atau tidak bergerak secara bersamaan dengan segala atributnya, namun dalam menyusun gerak pasti ada sistem mengerut dan peregangan yang meliuk, bergerak sesuai arus yang diciptakan.
- c). Adanya kelenturan dalam gerak sesuai bahasa tubuh yang ingin dicapai, atribut-atribut harus juga memiliki kelenturan yang sesuai dengan sifat dari materi atribut tersebut. Seperti sifat dalam gerak sebuah karakter gemuk, semakin lama, gerakan semakin melamban dan mungkin akan tertinggal jauh di belakang dibandingkan dengan karakter lain yang lebih gesit, atau tengkorak harus meninggalkan daging dalam tubuh karena sifat kelenturan dan dari sifat setiap materi dalam menciptakan gerak. Tipe hiperbola seperti itu akan mengundang tawa bagi penonton, tentu saja untuk film pendek akan menarik dengan mengeksplorasi nilai jenis *follow through* seperti ini, namun semua itu tergantung dari kreativitas masing-masing para kreatornya.
- d). Gerakan yang telah selesai terjadi dan tampak. Sebuah karakter bermain golf membuat ayunan dengan keras, dengan beberapa frame/gambar, yang terjadi setelah itu, dilanjutkan dengan hasil pukulan.
- e). Antisipasi menghasilkan gerak yang terjadi pada karakter tersebut. Aksi telah usai, dan kemudian perlu diciptakan gerak yang bisa membuat lucu, *follow through*-nya dikembangkan menjadi sebuah pendekatan yang membuat kejutan.
- f). Harus ada *moving hold* (gerakan terhenti), setelah ada gerakan yang penuh sesuai dengan kesatuan karakternya, maka sudah saatnya diperlukan gambar yang berhenti, tetapi telah

menunjukkan suatu karakter yang menentukan dalam *scene* ini atau terselesaikan menjadi adegan terhenti atau dilanjutkan dengan adegan selanjutnya. Jawabannya adalah dengan dua gambar, namun keduanya harus memiliki elemen sebagai sebuah *pose*. Pose yang lebih kuat akan mengambil perhatian dengan matanya yang bergerak, mulutnya tertarik, pipinya bergerak ke atas, tangannya terangkat, menggerakkan jari-jarinya membuka matanya lebar-lebar, namun tetap dalam pose semula yang berhenti. Tinggal bergantung animator untuk menggunakan *follow through* pada bagian badan yang lentur untuk memberi dimensi. Hal tersebut dipergunakan agar setiap pose tetap hidup dan dapat menciptakan keajaiban.

6. ***Slow in Slow out*** (makin lambat pada bagian awal dan makin lambat pada bagian akhir)

Sesekali seorang sutradara film animasi akan mengerjakan pose pertama ke pose selanjutnya dan menggambarkan gambar kunci, *key drawing*-nya kemudian juga dibuatkan gambar-gambar *inbetween*-nya dengan cermat, namun bisa jadi ia akan mendesain gerakan ekstrim, dengan gerak-gerak kaku dan bervariasi, motif ini selain diperhitungkan melalui karakter dan gestur dari karakter itu, juga untuk membuat para animator termotivasi dengan baik untuk menggambar sisi geraknya dengan cermat sesuai dengan kebutuhan yang diinginkannya.

7. ***Arcs*** (gerak melingkar)

Setiap gerak bisa melingkar ke atas atau ke bawah ke samping ataupun pada titik tertentu. Semua ada kecuali Woodpecker mungkin pengecualian, hal ini karena keterbatasan tulangnya. Pada prinsipnya gerak badan selalu berpusat pada engselnya. Ketika prinsip seperti ini dipahami, akan lebih mudah untuk membuat gerakannya walau tentu saja setiap gerak dari benda seumpama tangan atau kaki yang mengayun, akan bergantung dari

apakah memiliki beban yang berat, atau gerakannya juga seperti mekanik, mesin yang bergerak tanpa emosi dan tanpa beban. Saat setiap *scene* dirancang, titik gerak dari *key animation* perlu ditentukan dan tentu saja jangan dilupakan gerakan yang mendasar dengan metode *squash* dan *stretch* serta *overlapping action* untuk menambah dinamika gerak karakter.

#### 8. *Secondary Action* (gerak pembantu)

Dalam kehidupan, kita menyadari gerakan tubuh manusia seringkali tidak melulu bergerak sesuai tujuan utama. Hal ini sehubungan dengan arahan sang sutradara yang membuat gerakan sebuah karakter tidak kaku dan *stereotype*. Sebuah figur yang sedang menangis, tangannya menghapus air matanya, kemudian ia berdiri dan membalikkan badan. Sebuah figur terkejut tetapi kemudian juga menggelengkan kepala secara alamiah. Seorang yang sedang cemas, mengambil kacamata dan memakainya. Prinsipnya ketika tercipta gerakan yang mendukung gerakan utama, itu disebut sebagai *secondary action*. Sifat ini penting untuk menciptakan karakter tersebut menjadi lebih menarik dengan gerakan-gerakan yang alamiah tanpa hanya bergerak karena aksi-reaksi. Dalam kehidupan sehari-hari, *secondary action* ini terkadang muncul atau terekspresikan dengan sendirinya. Dalam mencipta gerak animasi sering menirukan kebiasaan-kebiasaan sehari-hari dalam kehidupan atau apa yang terjadi di alam semesta ini. Seorang animator atau sutradara film animasi sering menemukan hubungan yang baik antara gerak utama dan gerak pelengkap, seperti membangun konstruksi “*building block*”. Menyusun gerak yang penting digabung dengan gerak pelengkap untuk memperkaya karakter yang diciptakannya.

#### 9. *Timing* (menghitung gerakan dalam waktu)

Jumlah gambar dalam animasi selalu memerlukan *timing*, terlebih dengan gerak-gerak yang bermakna. Jika gambarnya tidak rumit, jelas dan ekspresif, inti cerita dapat dimasukkan dengan cepat, dan ini semua yang

harus diperhatikan seorang animator pada awal-awal produksi. Perhitungan *timing* dalam film kartun dibatasi untuk gerak cepat atau gerak lambat. Dalam mengatur gerak yang beritme dan memiliki tempo yang khas perlu variasi gerak cepat dan lambat sesuai dengan karakter tokohnya dan adegan dalam film tersebut. Hubungan yang rumit muncul saat harus memadukan *secondary action*, *overlapping movements* yang disebut *extensive refinements* (modifikasi yang luas), namun harus bisa menunjukkan gerakan paling dasar yang dipakai menghitung timing dan gerak yang dibutuhkan. Mungkin hanya dua gambar untuk gerakan kepala, yang pertama menunjukkan leher menekuk ke pundak kanan dan kedua bergerak ke arah kiri dan dagunya bergerak ke atas. Hal ini dapat menghasilkan *image* yang berlainan saat diberikan gambar-gambar ibaratnya beberapa gambar di antaranya (antara gambar kunci pertama dengan gambar kunci ke-dua, dan gambar kunci ke-dua ke yang seterusnya):

- a) Tanpa *inbetween* – hasilnya karakter seperti dilempar oleh kekuatan besar, bahkan kepalanya nyaris lepas.
- b) Satu *inbetween* – seperti dilempar dengan benda berat (seperti batu, bata, besi, tongkat yang berputar).
- c) Dua *inbetween* – benda bergerak, tongkat yang berputar, juga wajan melayang
- d) Tiga *inbetween* – memberikan perintah yang enak didengar “bergeraklah!”, “geraklah”.
- e) Empat *inbetween* – memberikan perintah yang renyah “bergeraklah”.
- f) Lima *inbetween* – lebih bersahabat, “kesini”, “ayo cepat!”
- g) Enam *inbetween* – lihat gadis cantik, atau mobil sport yang selalu ia inginkan.
- h) Tujuh *inbetween* – mencoba untuk mendapat tampilan yang lebih baik dari sesuatu.

- i) Delapan *inbetween* – mencari selai kacang di rak dapur.
- j) Sembilan *inbetween* – penilaian, menyadari, dapat dipikirkan.
- k) Sepuluh *inbetween* – merenggangkan otot yang kaku.

#### 10. **Exaggeration** (eksagerasi atau melebih-lebihkan gerakan)

Dalam hal ini, animator membentuk gambar dan merekayasa gambar dengan sifat hiperbolis. Tujuannya adalah untuk menciptakan drama animasi. *Exaggeration* yang awalnya merupakan ciri khas dari *Walt Disney* kemudian memberikan inspirasi kepada studio-studio lainnya.

#### 11. **Solid Drawing** (gambar yang kokoh)

Untuk mempermudah proses menggambar karakter, biasanya setelah desain karakter dibuat, sebaiknya dibuat bonekanya, atau patung kecil dari karakter yang dibuat secara mendetail termasuk dengan detail aksesoris dan pakaiannya sesuai dengan sifat dan karakter dasar tokoh tersebut. Dengan patung boneka kecil tersebut bisa dilihat sebagai model untuk digambar dari berbagai sudut pandang dan posisi sekaligus sebagai latihan untuk menggambar karakter dalam bentuk 2D-nya, tentu dengan bahasa tubuh (*body language*) dari setiap gerak dan posisi yang khas yang menciptakan karakter khas dari tokoh tersebut. Latihan gerak dengan menggambar *cycle* untuk jalan, duduk dan berdiri, kebiasaan-kebiasaannya dalam bergerak, mungkin juga gerakan pembantu (*secondary action*) dan sebagainya. Hal yang sebetulnya menciptakan karakter yang *solid* yang akan memiliki karakter khas dan memiliki pikirannya sendiri. Seringkali tahap penciptaan ini, *solid drawing* disebut sebagai penciptaan personality.

## 12. *Appeal* (kesan yang diciptakan)

Desain karakter sebaiknya dibuat sederhana, tapi menarik dan memiliki kekhasan sendiri. Jangan dibuat rumit. Hal ini akan memakan banyak waktu dalam proses pembuatan animasinya. Yang terpenting adalah kesederhanaan bentuk tetap memiliki kesan yang mudah diingat sekaligus susah dilupakan, bisa selalu diingat dan bisa menjadi simbol dan ikon tersendiri dari karakter yang ada. Kita melihat karakter-karakter Disney, seperti Mickey Mouse, Donald Duck, Gufi, bahkan yang berbentuk manusia seperti Putri Salju, Putri Sihir ibunda Putri Salju, Marc Davis dalam film *Sleeping Beauty*, hingga Pinocchio, Gepeto, atau para kurcaci dalam film *Putri Salju*. Kesan ini harus dibangun dan diciptakan, apakah dia sebagai karakter jahat, orang baik, bijaksana, dengki, sadis, atau licik, penakut atau pemberani, sombong, dan sebagainya. Dalam hal ini semestinya masing-masing akan tampak ciri-ciri yang membawa kesan tersendiri sesuai dengan apa yang ingin dicapai dalam menciptakan karakter yang akan ditampilkan. Hal itu kemudian juga dibantu dengan unsur suara dan bunyi, penggunaan diksi saat berdialog, serta kebiasaan-kebiasaannya.