

## **Bab II**

### **Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori**

#### **2.1 Tinjauan Pustaka**

Tinjauan pustaka berisikan uraian mengenai beberapa referensi dalam bentuk jurnal ilmiah maupun buku sebagai penunjang dalam proses pembuatan perancangan animasi 2D cerita rakyat Asal Usul Reog Ponorogo.

##### **2.1.1 Jurnal Ilmiah**

Berdasarkan jurnal yang berjudul “Adaptasi Cerita Rakyat Jayaprana dan Layonsari dalam Bentuk Animasi 2D” oleh Lestari dan Setiawan (2019), animasi merupakan seni modern yang penting digunakan untuk berbagai kepentingan, salah satunya adalah adaptasi cerita rakyat. Animasi mudah untuk dipublikasi dan didistribusikan di media sosial, sehingga masyarakat lebih mudah untuk mengaksesnya. Selain itu animasi juga bisa digunakan untuk memvisualisasi sesuatu yang sudah tidak ada atau sulit diwujudkan di media lain. Jurnal ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan sejarah yang berfokus pada kejadian lampau dan merekonstruksi sejarah dengan data-data yang ada pada hingga masa kini. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan analisis visual pada media sosial. Data-data tersebut kemudian direduksi dan dianalisis sesuai dengan ilmu desain komunikasi visual. Manfaat yang diperoleh dari jurnal tersebut adalah mengetahui keunggulan media animasi dalam bidang edukasi. Jurnal tersebut dapat digunakan sebagai referensi bagi “Perancangan Animasi 2D “Asal Usul Reog Ponorogo” Adaptasi Cerita Rakyat Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Indonesia” dari segi pengumpulan dan analisis data serta menggunakan visual dan audio untuk merekonstruksi cerita rakyat yang akan ditampilkan.

Selanjutnya, artikel ilmiah “Pembelajaran Sastra di Sekolah Dasar Berbasis Kearifan Lokal (Cerita Rakyat)” oleh Sumayana (2017) membahas mengenai kegunaan cerita rakyat sebagai materi pembelajaran sastra. Pembelajaran sastra di sekolah maupun di masyarakat semakin hilang. Beberapa faktor diantaranya adalah

kurangnya kompetensi guru dalam bidang sastra dan kemajuan teknologi yang pesat. Pembelajaran sastra yang seharusnya dimulai dari tingkat sekolah dasar sudah dijalankan, tetapi materi yang diberikan masih terbatas pada buku teks. Hasil penelitian Tripungkasingtyas (2016) juga menyatakan bahwa siswa-siswa SD kurang tertarik dengan pembelajaran sastra karena mereka lebih suka menggunakan waktu luang untuk bermain daripada membaca. Kurangnya pengenalan pembelajaran sastra juga menjadi salah satu penyebab sedikitnya minat siswa SD.

Cerita rakyat dapat digunakan sebagai sumber alternatif pembelajaran. Cerita rakyat yang merupakan cerita lisan meliputi legenda, sejarah lisan, takhayul, dongeng, pepatah, lelucon, musik, dan kebiasaan. Nilai-nilai pendidikan dan moral yang terkandung dalam cerita rakyat sangat bermanfaat bagi siswa maupun masyarakat. Penyampaian cerita rakyat bisa dilakukan dengan mengemas cerita tersebut dengan kearifan lokal sehingga siswa tidak hanya tertarik dan mengapresiasi cerita tersebut sebagai sastra, tetapi juga menguatkan karakter dan identitas bangsa. Manfaat yang diperoleh dari artikel ini adalah mengetahui kegunaan cerita rakyat dalam pembelajaran sastra bagi siswa dan juga masyarakat. Artikel tersebut dapat digunakan sebagai referensi bagi “Perancangan Animasi 2D “Asal Usul Reog Ponorogo” Adaptasi Cerita Rakyat Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Indonesia” dari segi penggunaan cerita rakyat sebagai pembelajaran dalam mengapresiasi sastra dan juga menanamkan nilai-nilai moral dan luhur.

Jurnal ilmiah “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD” oleh Awalia, Pamungkas dan Alamsyah (2019) membahas tentang permasalahan siswa kelas IV SDN Karangtumaritis dalam belajar matematika. Berdasarkan hasil observasi, didapati bahwa para siswa memiliki pemahaman yang rendah terhadap matematika. Faktor penyebabnya adalah kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran dan kurangnya rasa antusias untuk belajar dari para siswa. Proses pembelajaran juga cenderung berpusat pada guru dan kurang bermakna bagi siswa. Penggunaan animasi merupakan salah satu alternatif yang tepat karena dapat memberikan lebih banyak informasi secara efektif dan efisien. *Powtoon* merupakan salah satu aplikasi berbasis *web* yang berfungsi untuk membuat video animasi dengan berbagai fitur yang bisa digunakan sesuai kebutuhan. Hasil penelitian tersebut menunjukkan

bahwa penggunaan media animasi *Powtoon* sebagai materi pelajaran matematika di kelas IV SDN Karangtumaritis meningkatkan pemahaman para siswa. Manfaat yang diperoleh dari jurnal tersebut adalah mengetahui bahwa media animasi dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Jurnal tersebut dapat digunakan sebagai referensi bagi “Perancangan Animasi 2D “Asal Usul Reog Ponorogo” Adaptasi Cerita Rakyat Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Indonesia” dari segi penggunaan animasi yang menarik efektif dalam menyampaikan informasi kepada siswa SD.

Selain itu, artikel ilmiah “Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak” oleh Panjaitan, Yetti, dan Nurani (2020) membahas tentang pengaruh penggunaan animasi dan kepercayaan diri dalam bidang Pendidikan Agama Islam dibandingkan dengan penggunaan digital *storytelling*. Pendidikan Agama Islam diberikan untuk mengajarkan para siswa untuk bertakwa kepada Allah, berakhlak mulia, serta menanamkan nilai-nilai kejujuran, keadilan, budi pekerti, etika, saling menghargai, disiplin, harmonis dan produktif, baik secara personal maupun sosial. Sebagian besar guru masih menggunakan metode ceramah dan buku teks dalam memberikan Pendidikan Agama Islam. Kurangnya inovasi dan penggunaan media dalam mengajarkan agama Islam mengakibatkan para siswa kurang tertarik untuk belajar. Media animasi dapat mendukung pembelajaran yang kreatif, aktif, efektif, dan menyenangkan. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen yang membandingkan media pembelajaran digital animasi dan media pembelajaran digital *storytelling* dengan variabel moderatornya, yaitu kepercayaan diri. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan hasil pembelajaran dengan menggunakan media digital animasi lebih tinggi dibandingkan dengan media digital *storytelling*. Manfaat yang diperoleh dari artikel tersebut adalah mengetahui bahwa penggunaan media animasi memiliki dampak yang baik dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Jurnal tersebut dapat digunakan sebagai referensi bagi “Perancangan Animasi 2D Reog Ponorogo Adaptasi Cerita Rakyat Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Sastra Indonesia” dari segi penggunaan animasi untuk memberi ilmu di bidang mata pelajaran sekolah dan juga menanamkan nilai-nilai moral kepada siswa SD.

Artikel “Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar” oleh Wuryanti dan Kartowagiran (2016) membahas tentang efektifitas media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa kelas V SD Gugus Sodo Kecamatan Paliyan. Keberhasilan proses pembelajaran siswa ditentukan oleh beberapa faktor, beberapa diantaranya adalah motivasi siswa dan pemilihan strategi pembelajaran. Proses pembelajaran berperan penting dalam mencapai tujuan belajar siswa. Keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan dari segi kognitif saja, terbentuknya siswa yang berkarakter juga merupakan hal yang penting. Pendidikan karakter siswa mencakup mengetahui perbuatan baik-buruk, perilaku, sikap, dan tindakan berdasarkan nilai kepribadiannya. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media video animasi pada materi “Persiapan Kemerdekaan Indonesia” sebagai upaya dalam meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa video animasi tersebut efektif digunakan. Media video animasi telah diuji dapat meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa kelas V SD. Manfaat yang diperoleh adalah untuk mengetahui pengaruh motivasi belajar dan pengembangan karakter siswa dengan menggunakan media animasi. Artikel tersebut dapat digunakan sebagai referensi bagi “Perancangan Animasi 2D “Asal Usul Reog Ponorogo” Adaptasi Cerita Rakyat Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Indonesia” dari segi penggunaan animasi sebagai media yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan penumbuhan karakter siswa.

### **2.1.2 Buku Referensi**

Sumber referensi buku yang berjudul “*Illusion of Life*” oleh Johnston and Thomas (1981) membahas tentang teknik dan proses pembuatan animasi 2D mulai dari 12 prinsip animasi, metode animasi hingga tahap-tahapan produksi film animasi seperti *cel painting* dan sinkronisasi animasi dengan *soundtrack*. Buku tersebut juga membahas tentang metode *storytelling* dan pengembangan karakter. Buku tersebut dapat digunakan sebagai referensi bagi “Perancangan Animasi 2D “Asal Usul Reog Ponorogo” Adaptasi Cerita Rakyat Sebagai Upaya Pelestarian

Budaya Indonesia” dari segi teknik pembuatan animasi 2D, penggunaan 12 prinsip animasi, dan proses kreatif dalam produksi film animasi.

Sumber referensi buku yang berjudul “*Writing for Animation, Comics, and Games*” oleh Christy Marx (2012) membahas tentang pembuatan naskah untuk animasi, komik, novel grafis, dan game komputer. Buku ini menjelaskan tentang penulisan naskah yang sesuai dengan format industri, dan mengikuti standar agar dapat menulis naskah dengan baik dan benar. Di dalam buku tersebut juga dijelaskan beberapa macam cara *storytelling* dan saran-saran untuk menulis naskah dengan profesional. Buku tersebut dapat digunakan sebagai referensi bagi “Perancangan Animasi 2D “Asal Usul Reog Ponorogo” Adaptasi Cerita Rakyat Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Indonesia” dari segi metode untuk merancang dan menulis naskah cerita animasi sesuai standar industri.

Sumber referensi buku yang berjudul “Cerita Rakyat Nusantara 3” oleh Tim EFK (2020) membahas tentang cerita lengkap Asal Usul Reog Ponorogo. Terdapat beberapa ilustrasi kartun di dalam buku tersebut sebagai pendukung cerita. Buku tersebut dapat digunakan sebagai referensi bagi “Perancangan Animasi 2D “Asal Usul Reog Ponorogo” Adaptasi Cerita Rakyat Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Indonesia” dari segi alur cerita Reog Ponorogo yang lengkap dan jelas.

Sumber referensi buku yang berjudul “Animasi 2D” oleh Partono Soenyoto (2017) membahas tentang prinsip dasar animasi dan metode animasi. Buku tersebut juga membahas mengenai berbagai hal seputar animasi 2D yang tidak berhubungan langsung dengan cara membuat animasi, seperti mendesain karakter, naskah, ide cerita, peralatan animator, organisasi produksi, dan sejarah animasi. Buku tersebut dapat digunakan sebagai referensi bagi “Perancangan Animasi 2D “Asal Usul Reog Ponorogo” Adaptasi Cerita Rakyat Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Indonesia” dari segi proses pembuatan animasi.

Sumber referensi buku yang berjudul “Ilustrasi” oleh Indiria Maharsi (2016) membahas tentang berbagai aspek dari ilustrasi, yaitu perjalanan kreatif pembuatan ilustrasi, jenis-jenis ilustrasi, *concept art*, komik, dan media ilustrasi. Informasi-informasi yang dijabarkan cukup mendetail dan relevan, sehingga dapat bermanfaat dalam pembuatan karya ilustrasi. Buku tersebut dapat digunakan sebagai referensi bagi “Perancangan Animasi 2D “Asal Usul Reog Ponorogo” Adaptasi Cerita

Rakyat Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Indonesia” dari segi proses kreatif dalam mendesain karakter dan latar belakang.

### 2.1.3 Kajian Sumber Ide Perancangan

*The Walk* (2020) adalah sebuah film animasi 2D pendek yang merupakan karya dari *channel* Youtube Jade Crooks. Animasi ini menceritakan tentang seorang laki-laki dengan anjing peliharaannya. Hal yang dapat dijadikan referensi dari film animasi pendek tersebut adalah *artstyle* kartun karakter dan latar belakangnya. Desain karakter yang digunakan cukup sederhana, menarik, dan ekspresif. Latar belakang pada animasi ini memiliki *artstyle* yang berbeda dengan karakter-karakternya, tetapi tetap bisa menyatu dengan baik.



Gambar 2.1 Film animasi pendek *The Walk*  
Sumber: *The Walk* ([www.youtube.com](http://www.youtube.com))

Malin Kundang *Bed Time Stories for Indonesian Children Nusantara Folklore* (2019) adalah sebuah film animasi pendek yang merupakan karya dari *channel* Youtube Riri Cerita Anak Kreatif. Animasi ini menceritakan tentang cerita rakyat Malin Kundang dan berupa animasi 2D rigging dengan *style* kartun. Cerita disampaikan dengan narasi dan dialog, tetapi ilustrasi-ilustrasi yang digunakan juga representatif dan menarik. Hal yang dapat dijadikan referensi dari film animasi pendek tersebut adalah desain karakter dan *background* yang sesuai dengan *setting* cerita.



Gambar 2.2 Film animasi pendek Malin Kundang  
Sumber: Malin Kundang *Bed Time Stories for Indonesian Children Nusantara Folklore* (youtube.com)

*Missing Halloween* (2017) adalah sebuah film animasi pendek yang merupakan karya dari *channel* Youtube Mike Inel. Animasi ini menceritakan tentang seorang anak kecil yang menemukan seorang teman pada saat Halloween dan pergi ke rumah-rumah tetangganya untuk melakukan *trick or treat* bersama. Hal yang dapat dijadikan referensi dari film animasi pendek tersebut adalah cara *storytelling* yang tidak menggunakan dialog, tetapi mengandalkan musik dan *visual cues*. Animasi pergerakan dan ekspresi karakter, *shots* adegan, dan ilustrasi pada film ini cukup jelas sehingga audiens bisa memahami jalan ceritanya.



Gambar 2.3 Film animasi pendek '*Missing Halloween*'  
Sumber: '*Missing Halloween*' (www.youtube.com)

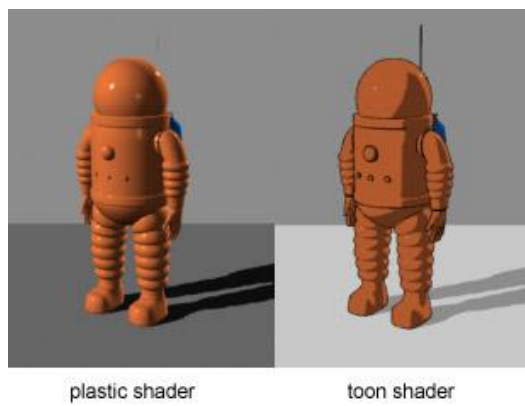
## 2.2 Landasan Teori

### 2.2.1 Jenis-jenis Animasi

Seiring dengan berkembangnya zaman dan teknologi, jenis-jenis animasi pun ikut berkembang. Menurut Soenyoto (2017) animasi dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu *cel shaded animation*, *puppet animation*, *object animation*, *clay animation*, animasi 3D, dan animasi kartun 2D.

a. *Cel Shaded Animation*

*Cel Shaded Animation* atau *toon-shading* dibuat dengan cara membuat objek 3D terlebih dahulu dan kemudian di *render* agar terlihat seperti kartun 2D. Nama *Cel* berasal dari *cellulose (acetate)*, yaitu lembaran yang dipakai untuk menggambar pada animasi tradisional. Beberapa contoh animasi yang menggunakan teknik ini adalah *Sonic X*, *Dragon Ball Z*, *Itimate*, *Spider-man*, *Tom & Jerry*, *Blast Off to Mars*, dan sebagainya. Selain kartun, teknik *cel shading* ini juga banyak digunakan untuk *video game*.



Gambar 2.4 A representation of a space suit from “The Adventures of Tintin” comic (Sumber: wikipedia.com)

b. *Puppet Animation*

Animasi ini dibuat dengan menggunakan boneka yang memiliki ruas untuk digerakkan sehingga bisa berjalan, menengok dan melakukan gerakan-gerakan lainnya. Umumnya bagian mata dan bibir terbuat dari selotip atau kertas stiker, dan ditempel pada permukaan wajah (*cut out*). Agar boneka bisa berkedip, dibuat *cut out* mata terbuka, setengah terpejam, dan terpejam. Hal yang sama dilakukan untuk gerakan mulut terbuka, tertutup, dan sebagainya. Untuk memberi efek *squash & stretch*, dibuat beberapa bentuk kepala boneka yang memanjang dan melebar. Proses pembuatannya sama seperti pembuatan animasi pada umumnya,



dengan pemotretan per *frame*, tetapi pada animasi ini tidak ada proses *inbetween*.



Gambar 2.5 *Puppet Animation*  
(Sumber: [www.tresbohemes.com](http://www.tresbohemes.com))

c. *Object Animation*

Animasi ini bisa dibuat dengan menggunakan berbagai macam objek seperti, pensil, mainan, bunga yang sedang mekar, manusia, dan sebagainya. Cara pembuatannya adalah dengan memotret pergerakan objek yang digunakan, lalu dijadikan *sequence*, yaitu runtutan gambar.



Gambar 2.6 *Product/Object Stop Motion Animation*  
(Sumber: [www.mainemedia.edu](http://www.mainemedia.edu))

d. *Clay Animation*

Animasi ini dibuat dengan menggunakan *palsticin* yang bersifat lentur. Karakter dan benda pada animasi *clay* bisa diubah-ubah dan kemudian di foto setiap perubahannya untuk membuat rangkaian gambar (disebut juga animasi *stop motion*).



Gambar 2.7 Clay Animation  
(Sumber: Laika's 'Coraline')

e. Animasi 3D

Animasi 3D merupakan sub bidang grafik komputer yang memanfaatkan kemajuan teknologi yang tinggi. Proses pembuatan animasi 3D memiliki beberapa tahap, yaitu *modelling*, *shading/lighting*, tekstur, *surface*, animasi, dan berakhir pada tahap *rendering*. Selain kartun, animasi 3D juga banyak digunakan untuk *video game*.



Gambar 2.8 Animasi 3D  
(Sumber: Takashi Yamazaki's 'Lupin III: The First')

f. Animasi Kartun 2D

Di Indonesia, animasi sudah ada sejak tahun 50-an dan dibuat oleh Ooq Hendronoto, sedangkan film animasi berseri yang ditayangkan di televisi pertama kali dibuat pada tahun 1980 dengan judul "Si Huma". Tahun 2004 studio Kasat Mata Jogja bekerja sama

dengan kelompok Visi Anak Bangsa untuk membuat film animasi 3D pertama di Indonesia yang berjudul “*Homeland*”. Dulu animasi 2D dibuat dengan menggunakan rangkaian gambar yang dibuat pada lembaran *cel*, tetapi kebanyakan animasi 2D sekarang sudah dibuat secara digital.



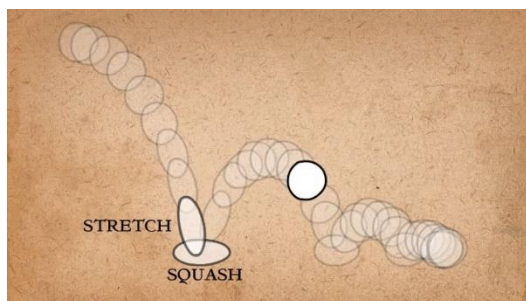
Gambar 2.9 Animasi 2D  
(Sumber: *MSV Pictures* ‘*Battle of Surabaya*’)

### 2.2.2 Prinsip Animasi

Menurut Johnston dan Thomas dalam buku *Illusion of Life* (1981) terdapat 12 prinsip animasi yang menjadi dasar pembuatan animasi.

#### a. *Squash and Stretch*

Prinsip ini berdasar kepada sifat objek kaku yang tidak berubah bentuk ketika bergerak, sedangkan objek yang tidak kaku, akan berubah bentuk tergantung dari momentum dan keelastisan dari objek tersebut dan tetap memiliki volume yang sama.



Gambar 2.10 *Squash & Stretch*  
(Sumber: ‘*12 Principles of Animation*’ [www.youtube.com](http://www.youtube.com))

#### b. *Anticipation*

Suatu pergerakan tidak dilakukan secara langsung. Pergerakan dalam animasi memiliki 3 urutan:

##### a. Bersiap untuk melakukan pergerakan

- b. Pergerakan
- c. Kelanjutan dari pergerakan

*Anticipation* biasanya berlawanan arah dengan pergerakannya.

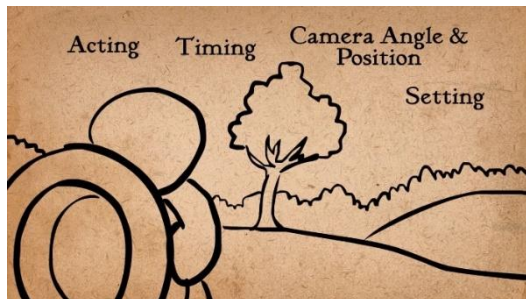


Gambar 2.11 *Anticipation*

(Sumber: '12 Principles of Animation' [www.youtube.com](http://www.youtube.com))

- c. *Staging*

*Staging* adalah tampilan dari suatu aksi, sifat, ekspresi, atau perasaan yang disusun agar terlihat jelas dan mudah diterima oleh penonton. Tujuan dari *staging* adalah mengarahkan mata penonton ke mana sebuah aksi akan berlangsung sehingga aksi tersebut terlihat jelas.



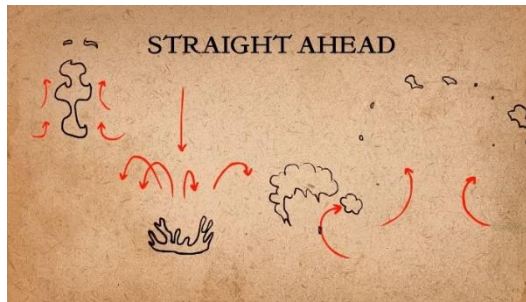
Gambar 2.12 *Staging*

(Sumber: '12 Principles of Animation' [www.youtube.com](http://www.youtube.com))

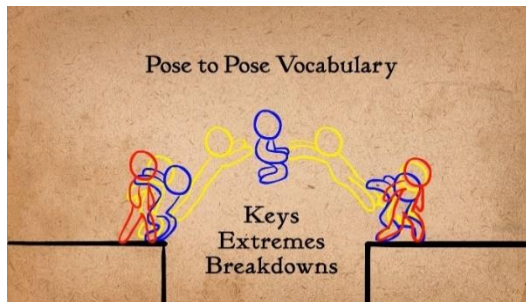
- d. *Straight Ahead Action and Pose to Pose*

Ada 2 cara berbeda untuk membuat animasi suatu aksi. Teknik *straight-ahead* berarti menganimasikan aksi dari gambar pertama sampai akhir secara berurutan. Teknik *pose-to-pose* sedikit lebih rumit karena menggambar pose inti dari suatu aksi terlebih dahulu baru kemudian, menggambar *inbetween* untuk mengisi pergerakan animasi.





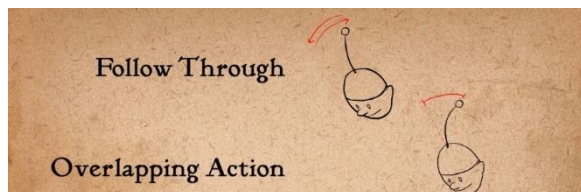
Gambar 2.13 *Straight Ahead*  
 (Sumber: '12 Principles of Animation' www.youtube.com)



Gambar 2.14 *Pose to Pose*  
 (Sumber: '12 Principles of Animation' www.youtube.com)

e. *Follow Through and Overlapping Action*

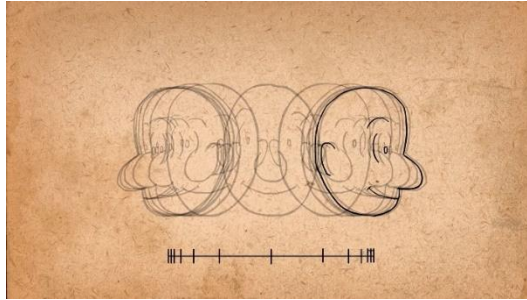
*Follow through* adalah penyelesaian dari sebuah aksi. Umumnya, suatu aksi tidak langsung berhenti setelah terlaksana tetapi melebihi dari pergerakan aksi tersebut. *Overlapping Action* adalah sedikit perbedaan *timing* objek-objek pada suatu karakter agar terlihat lebih natural. *Overlapping action* membuat objek dan pergerakannya lebih menarik.



Gambar 2.15 *Follow Through and Overlapping Action*  
 (Sumber: '12 Principles of Animation' www.youtube.com)

f. *Slow In and Slow Out*

Pergerakan tubuh manusia, dan kebanyakan objek lainnya, butuh waktu untuk mempercepat gerak dan memperlambat gerak. Maka, animasi akan terlihat lebih realists jika dibagian awal aksi dan akhir aksi lebih lambat dan memberi *emphasis* pada pose yang ekstrim.

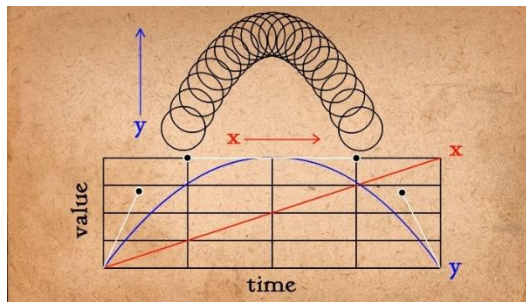


Gambar 2.17 *Slow In and Slow Out*

(Sumber: '12 Principles of Animation' [www.youtube.com](http://www.youtube.com))

g. *Arcs*

Kebanyakan aksi natural cenderung bergerak mengikuti lengkungan. Hal ini diaplikasikan dalam animasi agar terlihat lebih realistis.

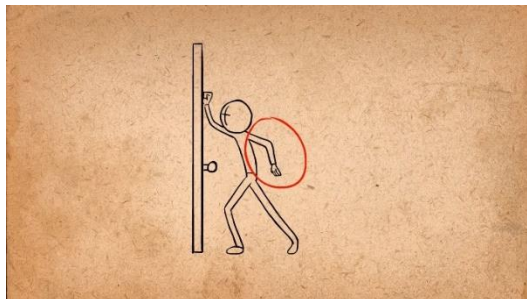


Gambar 2.17 *Arc*

(Sumber: '12 Principles of Animation' [www.youtube.com](http://www.youtube.com))

h. *Secondary Action*

Menambahkan *secondary action* membuat aksi utama dan adegan lebih hidup, dan membantu aksi utama. Tujuan dari *secondary action* adalah memberi emphasis pada aksi utama dan tidak mengambil perhatian penonton dari aksi utama.

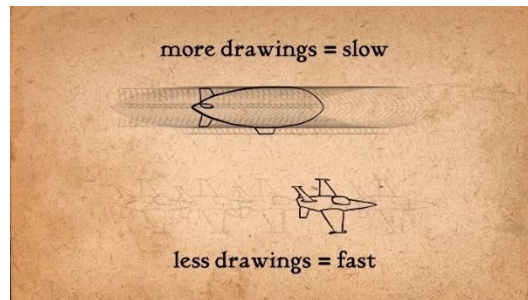


Gambar 2.18 *Secondary Action*

(Sumber: '12 Principles of Animation' [www.youtube.com](http://www.youtube.com))

i. *Timing*

*Timing* adalah jumlah gambar atau *frame* pada sebuah aksi, yang merupakan cepat lambatnya suatu aksi. Sedikit gambar berarti lebih cepat sedangkan banyak gambar berarti lebih lambat.



Gambar 2.19 *Timing*

(Sumber: '12 Principles of Animation' [www.youtube.com](http://www.youtube.com))

j. *Exaggeration*

*Exaggeration* adalah sebuah efek yang berguna untuk animasi, karena animasi yang terlalu mengikuti kehidupan nyata terlihat statis dan kurang menarik. Tingkat *exaggeration* yang digunakan bergantung dari gaya animasi tersebut.

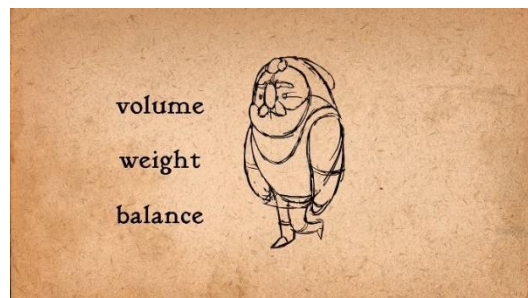


Gambar 2.20 *Exaggeration*

(Sumber: '12 Principles of Animation' [www.youtube.com](http://www.youtube.com))

k. *Solid Drawing*

Dalam pembuatan animasi diperlukan adanya pemahaman yang cukup akan menggambar dalam ruang 3 dimensi dan memberi volume dan berat pada objek.



Gambar 2.21 *Solid Drawing*

(Sumber: '12 Principles of Animation' [www.youtube.com](http://www.youtube.com))

### 1. *Appeal*

*Appeal* adalah desain dari objek atau karakter yang menarik, memiliki penggambaran yang kuat, dan memiliki kepribadian.



Gambar 2.22 *Appeal*

(Sumber: '12 Principles of Animation' [www.youtube.com](http://www.youtube.com))

### 2.2.3 Proses Penulisan dan Pembuatan Animasi

Christy Marx pada bukunya yang berjudul *Writing for Animation, Comics, and Games* (2012) mengatakan bahwa proses animasi (khususnya bagi animasi berseri di televisi) dibagi menjadi beberapa tahap sebagai berikut:

#### 1) Pengembangan

Sebelum animasi dibuat yang paling pertama perlu untuk ditetapkan adalah konsep. Konsep bisa berupa ide original ataupun adaptasi dari komik atau *video game*. Setelah konsep cerita telah dipastikan dan dikembangkan, animasi bisa mulai untuk diproduksi.

#### 2) Naskah

Setelah konsep selesai dikembangkan, ide cerita kemudian dijabarkan lagi menjadi lebih detail dengan dialog dan aksinya dengan penulisan naskah.

#### 3) Perekaman Suara

Sebelum menjadi *storyboard*, dialog yang ada pada naskah direkam. *Storyboard* dan animasi harus sesuai dengan audio dialognya.

#### 4) *Storyboard*

Naskah yang telah ditetapkan kemudian dijabarkan menjadi *storyboards*, yang mana merupakan patokan dari proses-proses pembuatan animasi yang selanjutnya.



#### 5) Latar dan Desain Karakter

Proses ini biasanya dilakukan bersamaan dengan pembuatan *storyboard*, yang dibuat adalah desain tampilan dari animasinya, sebagian besar latar tempat dan karakter-karakter utama, dan *model sheets* sebagai panduan untuk membuat animasi. *Model sheets* tambahan akan dibuat untuk karakter-karakter baru, properti, efek khusus, dan sebagainya.

#### 6) *Animatic*

*Animatic* adalah animasi kasaran yang dibuat berdasarkan *storyboard*, dan sudah diberi suara. Hal ini dilakukan untuk menentukan *timing* dan durasi dari animasi. *Animatic* juga dibuat agar kesalahan lebih mudah terlihat dan bisa diperbaiki sebelum animasi mulai dibuat.

#### 7) Produksi Animasi

Untuk animasi 2D, proses produksi berupa pembuatan *background*, memberi tinta pada *cels* (*cellulose acetate*) dari elemen yang bergerak, mewarnai *cels*, dan merekam *cels* untuk membuat animasi yang bergerak.

#### 8) *Post Production*

Animasi yang telah selesai ditambahkan audio dialog, efek suara, musik, tulisan, dan elemen lain yang ditambahkan untuk melengkapi sebuah animasi.

Menurut Christy Marx pada bukunya yang berjudul *Writing for Animation, Comics, and Games* (2012), naskah animasi biasanya dibuat dengan beberapa tahapan yaitu:

##### 1) *Springboard*

*Springboard* umumnya hanya terdiri dari beberapa kalimat dengan konsep yang paling dasar dari cerita yang akan dibuat. *Springboard* dibuat untuk menghindari resiko jika penulis akan menulis cerita yang akan dibuat sudah ada sebelumnya. *Springboard* yang menarik yang belum pernah ada sebelumnya, bisa dilanjutkan menjadi *premise*.

## 2) *Premise*

Sebuah *premise* harus memuat awal, tengah dan akhir dari suatu cerita dengan ringkas tetapi memiliki detail yang cukup untuk membuat cerita tersebut menarik.

X-MEN: EVOLUTION  
Spykecam  
(PREMISE)  
by Christy Marx & Randy Littlejohn

Mr. Vandermeer is at his wit's end trying to get Evan to do an actual book report; that is, one based on the *book*, not the movie version of the book (no, there are no musical numbers in the original version of *Les Misérables*). Claiming he wants to put Evan's media mania to good use, Mr. Vandermeer arranges for Evan to participate in an NPR-style "day in the life" visual journal. Evan gets a cool, hi-tech camcorder, and is told to record every aspect of his life for a few days for a TV show on today's American teenagers. A new Spielberg is born!

Evan thinks this is the coolest thing ever, but his constant in-your-face camera is driving his teammates and friends crazy. He's following them around the halls of the school, recording every little deed and misdeed . . . with the exception of the Toad, who desperately wants to be on film and is edited out constantly. The Toad threatens to get even. Mystique doesn't miss any of this action either. In a disguised form, she gives Evan encouragement and reminds him to get plenty of tape of his home life as well, to "balance" things out.

At the Xavier Mansion, Evan rolls tape with abandon: not only does he tape normal stuff, like Institute defense drills and Xavier operating Cerebro, but Kitty and Rogue have a mutant-style tiff over their musical differences, and Evan gets it all. Kurt stages some swashbuckling action and teleports himself and Scott into the Danger Room for the "action sequence," but Scott loses his shades, making the sequence a bit too hairy for their taste. Jean is caught using her powers to do an extra-fast cleanup in the kitchen, and when she realizes Evan is taping her—CRASH!!! She lets her power lapse, and half the kitchenware is in pieces.

The kids, all annoyed, chase Evan outside, planning to make him eat his blasted camera. But this is what Mystique's crew has been waiting for. Leaping onto the grounds, they attack our heroes in a spectacular frenzy that is actually a diversion—in the ruckus, Toad manages to switch Evan's camera with a duplicate before the villains flee.

Prof. X is concerned and has a heart-to-heart with Evan. The boy glumly admits he knows he can't use any of his cool footage . . . but he has to turn in SOMETHING. Maybe some judicious editing . . . but when he hits "playback," there's just footage of the Toad having what he thinks is that last laugh. Mystique's crew has made off with a videotape detailing some of the Institute's most closely guarded secrets! The X-Men must rush to track down Toad and the others and recover the videotape before Mystique gets information that could seriously endanger them all!

Gambar 2.23 *Premise X-MEN EVOLUTION Spykecam*  
(Sumber: Christy Marx (2012, p.36-37))

## 3) *Outline*

Jika *premise* telah ditetapkan, maka langkah selanjutnya adalah membuat *outline*, yaitu garis besar dari suatu cerita. Umumnya *outline* dipecah menjadi beberapa adegan, dan memuat informasi yang cukup untuk mengetahui jalan cerita. *Outline* yang baik seharusnya sudah mencakup semua hal yang kemudian akan dikembangkan menjadi naskah.

## 4) *Script*

*Script* atau naskah penurunan dari *outline* cerita menjadi lebih detail. Naskah memuat aksi yang akan dilakukan. Penggambaran suasana dan pergerakan dari karakter, perasaan dan ekspresi karakter, dan dialog karakter.

INT. JACK'S HOUSE

Jack's living room has peeling wallpaper; an old, patched sofa; a rickety table and one chair; a bare lightbulb hanging from the ceiling instead of a fixture. Any windows we see are covered with shabby, but very opaque, curtains. Off to one side (not seen in this shot) is an old bookshelf holding only a few ragged books and a CRYSTAL SKULL.

Jack stands with folded arms, watching as Dick and Jane take in his shabby surroundings.

JACK  
(irritated)  
You said you have a proposition.  
Start talking.

ANGLE ON JANE who reacts with curiosity and heads toward the bookshelf.

ANGLE FAVORING THE CRYSTAL SKULL IN F.G. - Jane picks it up and looks at it with wonder, her face partially distorted by being seen through the crystal.

JANE  
(amazed)  
How did you get this?

JACK grows more irritated.

JACK  
Long story.

ON DICK who lounges on the old sofa.

DICK  
If I didn't know better, I'd say  
it was stolen.

JACK scowls at Dick. TRACK WITH Jack as he moves across the room toward Jane.

JACK  
Well, you don't know better. You  
don't know Jack, as the saying goes.

ANGLE ON JANE - holding the skull. Jack ENTERS FRAME, takes the skull away from her, and <PLUNKS> it back onto the shelf.

JACK  
You're wasting my time, and I  
don't like people who waste my  
time.

CLOSER ON JANE who reacts to him.

JANE  
I think you don't like people,  
period.

CLOSE ON JACK who narrows his eyes at her.

JACK  
(sarcastic)  
Perceptive, aren't you?

Gambar 2.24 Potongan naskah dari *X-MEN EVOLUTION Spykecam*  
(Sumber: Christy Marx (2012, p.36-37))

## 2.2.4 Proses Kreatif Ilustrasi

Menurut Indiria Maharsi dalam bukunya yang berjudul *Ilustrasi* (2018), terdapat beberapa tahapan dalam proses pengerjaan ilustrasi yang dapat bermanfaat bagi perancangan ini dari segi pembuatan ilustrasi *background* dan desain karakter. Adapun prosesnya sebagai berikut:

### 1) *Brief*

*Brief* dalam konteks ilustrasi adalah pesan yang disampaikan oleh klien kepada ilustrator. *Brief* bisa disampaikan dalam bentuk naskah lengkap, sinopsis naskah, atau hanya dialog antara pemesan dan ilustrator. Dalam arti lain, *brief* juga berarti penjelasan tentang proyek secara menyeluruh. Ilustrator harus memahami substansi materi *brief*

yang diberikan seperti, target audiens, *emphasis* yang menjadi inti naskah, dan apa yang ingin dikomunikasikan kepada target audiens.

## 2) Materi Subjek (*Subject Matter*)

Seorang ilustrator harus memahami materi subjek yang akan dikerjakan. Hal-hal yang dimaksud sebagai materi subjek adalah figur-figur, objek-objek, tempat-tempat serta peristiwa-peristiwa yang digambarkan (Marianto, 2006). *Subject matter* juga bisa dikatakan sebagai ide-ide atau objek-objek yang dipakai dalam berkarya dan merupakan dasar dari sebuah ilustrasi.

## 3) Riset

Setelah memahami brief dan materi subjek, seorang ilustrator harus melakukan riset untuk melakukan visualisasi. Riset dilakukan dengan mencari data yang akurat sesuai bahan-bahan yang telah didapatkan. Seorang ilustrator harus bisa menampilkan segala ide dan cerita secara visual. Materi yang akan diteliti bisa berupa sejarah, flora, fauna atau bahkan imajinasi. Data-data yang didapatkan akan digunakan sebagai referensi untuk membuat visualisasinya.

## 4) *Brainstorming*

*Brainstorming* atau curah ide dimaksudkan agar solusi kreatif pemecahan masalah dapat diaktifkan melalui pendekatan yang imajinatif dan ‘menerobos’ (Marianto, 2006). *Brainstorming* diperlukan untuk mematangkan konsep yang awalnya berupa ide-ide kasar. Terbentuknya konsep melalui tahap ini menjadi penting karena tahap awal dari proses ilustrasi adalah memahami dan menjabarkan konsep. Beberapa aspek yang perlu diperhatikan saat mematangkan konsep adalah komposisi, garis, nilai, warna, pola dan tekstur, ukuran dan bentuk.

## 5) Medium

Medium adalah suatu kategori fisik karya seni secara umum. Kertas, kanvas, cat poster, dan lain-lain termasuk dalam medium ilustrasi. Medium memberikan gambaran tentang bahan dan teknik yang akan dipakai dalam suatu karya ilustrasi. Terlebih pada masa sekarang, dunia digital telah memudahkan ilustrator dan memberi banyak pilihan dalam

berkarya. Berbagai perangkat lunak komputer seperti Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Paint Tool SAI dan perangkat seperti *graphic pen* semakin memberikan kemudahan teknik dan menyingkat lama waktu pembuatan karya.

6) Bentuk (*Form*)

*Form* dalam hal ini adalah bentuk dari karya seni. Bentuk tersebut bisa bersifat realistik maupun abstrak, representasional atau non-representasional.

7) Visualisasi

Penentuan medium dan bentuk menjadi dasar untuk tahap selanjutnya, yaitu visualisasi. Visualisasi berarti seorang ilustrasi telah menggambarkan konsep yang telah ditetapkan melalui tahap-tahap sebelumnya. Proses visualisasi dimulai dengan sketsa kasar yang berupa *thumbnail*. Sketsa ini bertujuan untuk menjaring ide, sehingga terkadang terdapat sketsa-sketsa alternative. Proses ini merupakan proses panjang yang mencakup tahap sketsa hingga *finishing* yang siap untuk dipublikasikan