

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Tinjauan terhadap studi dan perancangan terdahulu

Perancangan animasi 2D ini tentu saja membutuhkan beberapa tinjauan terhadap studi dan perancangan yang pernah dilaksanakan dalam merancang karya yang akan dibuat oleh penulis. Jurnal pertama yang penulis pilih sebagai bahan referensi perancangan adalah artikel berjudul “Pengaruh Terapi Berpikir Positif, *Cognitive Behaviourial Therapy (CBT)*, Mengelola Hidup dan Merencanakan Masa Depan (MHMMD), Terhadap Penurunan Kecemasan Karir Pada Mahasiswa Universitas Mulawarman” (Adriansyah et al., 2015). Artikel ini memuat tentang bagaimana pengaruh terapi berpikir positif dalam mengelola hidup dan merencanakan masa depan. Artikel ini akan menjadi sumber penulis dalam pengetahuan lebih tentang cara untuk mendorong anak-anak remaja dalam mengelola hidup dan merencanakan masa depan.

Artikel kedua yaitu jurnal berjudul “Hubungan Antara *Self-Efficacy* Dengan Orientasi Masa Depan Mahasiswa Tingkat Akhir” (Tangkeallo et al., 2014). Didalam artikel tersebut, kita mendapati informasi tentang apa yang diperlukan untuk mempersiapkan masa depan. Artikel ini akan membantu penulis sebagai referensi dalam pembuatan naskah dan cerita dalam perancangan animasi 2D tersebut.

Artikel Ketiga berjudul “Gambaran Masyarakat *Dystopia* Dalam Film Animasi *Sakasama No Patema* Karya Sutradara Yasuhiro Yoshiura” (Anjani, 2019). Artikel ini berisi tentang gambaran kehidupan masyarakat di masa depan yang direpresentasikan dalam bentuk animasi. Artikel ini akan menjadi referensi bagi penulis untuk memilih gaya visual dan juga pembangunan dunia (*worldbuilding*) dalam perancangan animasi 2D ini. Dikarenakan perancangan animasi 2D ini akan mengandung unsur fiksi ilmiah (*science fiction*), maka artikel ini akan menjadi salah satu referensi penting dalam perancangan animasi 2D ini.

Artikel keempat berjudul “12 Prinsip Animasi Dalam Serial “Adit & Sopo Jarwo”” (Widadijo, 2017). Artikel ini merupakan analisis dari implementasi 12 prinsip animasi dalam serial animasi Indonesia “Adit & Sopo Jarwo”. Artikel ini akan membantu penulis dalam implementasi 12 prinsip animasi dalam perancangan animasi 2D ini.

Artikel kelima berjudul “Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Sejarah Perang Jagaraga” (Jaya et al., 2020). Artikel ini akan membantu penulis dalam proses cara perancangan dan pengembangan animasi 2D ini.

2.1.2 Buku Refrensi

Untuk buku yang pertama, penulis memilih buku yang berjudul “Masa Lalu, Masa Kini, dan Masa Depan” (Dian, 2016). Buku ini berisi tentang bagaimana kita untuk belajar dari masa lalu, untuk mempersiapkan masa depan kita. Buku ini akan digunakan oleh penulis sebagai bahan referensi dalam penyampaian pesan moral dalam perancangan animasi 2D.

Buku yang kedua berjudul “Kecemasan dan Adverse Childhood Experiences” (Wenny & Indriani, 2022). Buku ini berisi tentang analisa kecemasan karir dan juga masa depan pada anak-anak usia dini hingga remaja. Buku ini akan dipakai oleh penulis sebagai bahan referensi untuk pembuatan naskah dan juga penyampaian pesan moral pada perancangan animasi 2D.

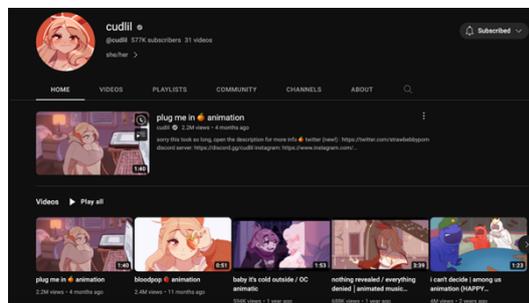
Buku yang ketiga berjudul “Berdamai dengan Kecemasan: Seni Mengontrol Perasaan Cemas karena Segala Ekspektasimu” (Adams, 2022). Buku ini berisi tentang bagaimana cara kita untuk dapat meredakan kecemasan kita. Buku ini pastinya akan membantu penulis dalam pembuatan naskah dalam perancangan animasi 2D ini.

Buku yang keempat berjudul “Animasi 2D” (Soenyoto, 2017). Buku ini berisi tentang apa saja yang perlu diketahui tentang animasi 2D. Buku ini akan membantu penulis dalam mengimplementasikan prinsip dasar seperti, 12 prinsip dasar animasi, gaya artistik animasi, dan lainnya.

Buku yang kelima yaitu “Cara Mudah Membuat Animasi” (Mardi, 2020). Buku ini berisi tentang proses pembuatan animasi. Buku ini akan membantu penulis dalam proses pembuatan animasi, dan akan menjadi sebagai “*manual handbook*” selama proses pengerjaan animasi.

2.1.3 Sumber Ide Perancangan

Dalam perancangan animasi 2D ini, diperlukan sebuah referensi yang dapat membantu penulis dalam proses perancangan animasi 2D. Maka dari itu mengambil referensi dari karya milik orang lain sangatlah diperlukan. Yang pertama yaitu gaya artistik. Saya akan menggunakan gaya artistik anime dikarenakan ini adalah salah satu gaya artistik yang saya sukai dan selalu implementasikan dalam proses pembuatan karya saya. Untuk referensi saya mengambil dari animator yang bernama cudlil, khususnya dalam refensi *shading*. Hal ini dikarenakan gaya *shading* sederhana yang diimplementasikan cudlil dapat mengurangi waktu yang diperlukan untuk membuat animasi dan juga memberikan visual yang bagus untuk penonton.



Gambar 2.1 Kanal *Youtube* cudlil
Sumber : <https://www.youtube.com/@cudlil>

Kemudian untuk desain karakter. Dalam pembuatan karakter saya sebenarnya sudah memiliki gaya artistik sendiri, namun untuk referensi saya menggunakan karya seniman bernama Hyanna Natsu.



Gambar 2.2 Halaman *Instagram* Hyanna Natsu
Sumber : <https://www.instagram.com/hyanna.natsu/>

Hyanna Natsu merupakan salah satu ilustrator yang saya ikuti dan selalu mengambil referensi dalam pembuatan karya maupun desain karakter saya. Hal ini

dikarenakan karena saya sering membuat ilustrasi yang berfokus pada sebuah karakter original yang saya desain.

Kemudian untuk desain *enviromtment*. Untuk desain *enviromtment* saya akan menggunakan referensi dari beberapa animasi jepang hasil karya Makoto Shinkai.



Gambar 2.3 Key Visual film “5 Centimeter per Second”

Sumber : https://myanimelist.net/anime/1689/Byousoku_5_Centimeter

Namun untuk proses pembuatan-nya saya akan menggunakan teknik *photobashing*. *Photobashing* adalah sebuah teknik dimana kita mengambil beberapa elemen dari sebuah foto kemudian menggabungkannya dan menggambar di atas foto tersebut untuk memberikan kesan ilustrasi dalam foto tersebut. Hal ini sangatlah lazim digunakan jika kita ingin membuat *concept art*, ilustrasi, dan juga animasi.



Gambar 2.4 Contoh penggunaan teknik *photobashing*

Sumber : <https://homesthetics.net/what-is-photobashing-how-to-use-it/>

Tidak semua *enviromtment* akan menggunakan teknik *photobashing*. *Enviromtment* sederhana seperti *scene* dalam ruangan akan digambar secara manual.

2.2 Landasan Teori

Untuk meningkatkan kevaliditas penelitian maka diperlukan beberapa landasan teori untuk memperkuat penelitian yang sedang di susun. Berikut merupakan beberapa teori dan konsep yang dapat digunakan sebagai referensi dalam perancangan animasi 2D ini.

2.2.1 Animasi

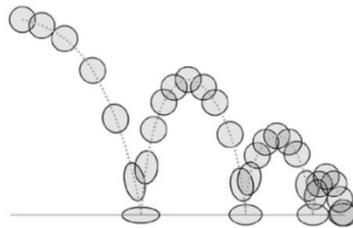
Menurut Jaya et al. (2020), animasi adalah suatu proses penciptaan sebuah objek yang tampil bergerak melintasi stage dalam jangka waktu tertentu dengan berubah bentuk, ukuran, warna, putaran atau properti lainnya. Animasi sendiri berasal dari bahasa latin yaitu animo yang memiliki pengertian yaitu hasrat, keinginan, atau minat. Lebih dalam lagi perertiannya yaitu roh, jiwa, atau hidup.

2.2.2 Prinsip-prinsip animasi

Animasi memiliki beberapa prinsip dasar untuk menjadi acuan dalam perancangan dan pembuatan sebuah karya animasi. Hal ini sangatlah penting agar animasi dapat terlihat baik, terstruktur, dan tidak memiliki kecacatan dalam suatu pergerakan frame. Menurut Widadijo (2017), animasi memiliki 12 prinsip yaitu:

1) *Squash & stretch*

Squash and Strecth



Gambar 2.5 Prinsip “*Squash & stretch*” dalam animasi
Sumber : Widadijo (2017)

Prinsip *Squash and stretch* adalah di mana sebuah benda ketika bergerak akan mengalami perubahan bentuk menjadi gepeng (*squash*) dan meregang (*stretch*). Prinsip ini memiliki tujuan menunjukka fleksibilitas dan tingkat kuat benda. Salah satu contohnya yaitu bola karet yang memantul di lantai.

2) *Anticipation*

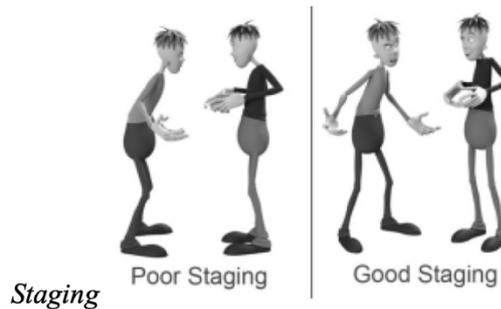
Anticipation



Gambar 2.6 Prinsip “*Anticipation*” dalam animasi
Sumber : Widadijo (2017)

Prinsip *Anticipation* merupakan sebuah aksi dimana sebelum suatu benda bergerak terdapat persiapan terlebih dahulu. Sebagai contohnya, orang yang akan berlari akan menghirup udara dan kemudian mengancang-ancang.

3) *Staging*



Gambar 2.7 Prinsip “*Staging*” dalam animasi
Sumber : Widadijo (2017)

Prinsip *Staging* berhubungan dengan teknik komposisi dan *layout*. Prinsip ini sangat berhubungan dengan penataan dan komposisi layout penempatan sebuah obyek maupun karakter. Komposisi yang tepat bisa menampilkan *focal point* dan *balance* atau *blocking* adegan yang menarik untuk dilihat.

4) ***Straight ahead action and pose to pose***

Pose to Pose Action



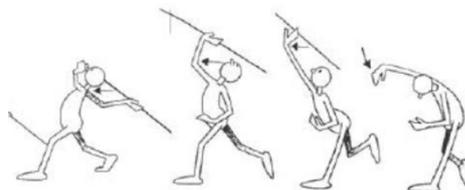
Gambar 2.8 Prinsip “*Straight ahead action and pose to pose*”

Sumber : Widadijo (2017)

Prinsip ini berkaitan dengan teknik menggambar dalam frame yang dibuat animator. Teknik *straight ahead* biasa dipakai untuk menggambar *frame* animasi yang bersifat ekspresif, spontan dan langsung. Salah satu contohnya yaitu selembur daun kering yang melayang tertiuip angin. Sementara itu sebuah gerakan yang dirancang dan lebih terencana bisa dikerjakan dengan berpedoman pada prinsip *pose to pose action*. Teknik yang biasa dipakai adalah dengan mengawali membuat beberapa gambar kunci (*key frame = key pose*) dan diteruskan dengan membuat banyak gambar pengisi (*inbetween*) di antara gambar kunci. Adegan animasi seseorang akan mengangkat beban yang berat mungkin bisa diselesaikan dengan teknik ini.

5) ***Follow through and overlapping action***

Follow Through and Overlapping Action



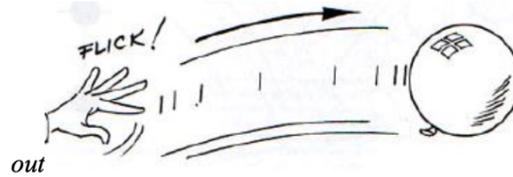
Gambar 2.9 Prinsip “*Follow through and overlapping action*”

Sumber : Widadijo (2017)

Prinsip ini merupakan hasil adopsi dari hukum fisika Newton, dengan tujuannya adalah untuk menghasilkan kesan gerak yang natural. Prinsip *follow through and overlapping action* adalah dimana benda yang bergerak kemudian tiba-tiba berhenti, maka benda tersebut akan meneruskan gerak sebelumnya pada arah yang sama. Salah satu contoh yaitu penumpang yang tiba-tiba terhempas ke depan ketika mobil secara tiba-tiba berhenti.

6) ***Slow in and slow out***

Prinsip Slow in and Slow

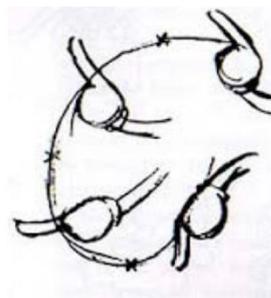


Gambar 2.9 Prinsip “*Slow in & slow out*” dalam animasi
Sumber : Widadijo (2017)

Prinsip ini pada hakikatnya juga mengadopsi hukum fisika Newton agar kesan gerak yang dihasilkan tetap natural. Prinsip *slow in and slow out* menyatakan bahwa setiap benda yang bergerak akan mengalami percepatan dan perlambatan.

7) ***Arch***

Arc



Gambar 2.10 Prinsip “*Arch*” dalam animasi
Sumber : Widadijo (2017)

Prinsip ini menyatakan bahwa hampir semua benda bergerak membentuk lintasan gerak melengkung. Hal ini disebabkan karena ada tumpuan dan atau poros

gerak benda. Sebagai contoh, misalnya, bola yang ditendang akan bergerak melayang membentuk lintasan melengkung (parabola) sampai dia jatuh ke tanah. Contoh lain adalah gerak anggota tubuh yang memiliki sendi sebagai poros gerak.

8) *Secondary action*

Secondary Action

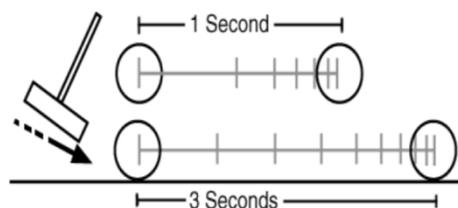


Gambar 2.11 Prinsip “*Secondary action*” dalam animasi
Sumber : Widadijo (2017)

Prinsip ini dikembangkan berdasar asumsi bahwa hampir tidak ada gerakan tunggal ketika seseorang melakukan suatu kegiatan atau aksi. Tujuannya adalah agar gerakan yang muncul terkesan lebih hidup. Prinsip ini memang lebih banyak diaplikasikan pada animasi karakter. Seseorang yang sedang berjalan bisa saja dianimasikan sambil bersiul.

9) *Timing*

Timing



Gambar 2.12 Prinsip “*Timing*” dalam animasi
Sumber : Widadijo (2017)

Timing merupakan prinsip yang sangat penting di dalam animasi. Prinsip *Slow in - Slow out* dan prinsip *straight ahead action – pose to pose action*, serta prinsip *follow through and overlapping action* yang diuraikan di atas sangat

tergantung dari pengaturan *timing*. Prinsip ini menjadi acuan untuk mengatur durasi terjadinya suatu gerakan dan durasi percepatan-perlambatan gerakan.

10) *Exaggeration*

Exaggeration

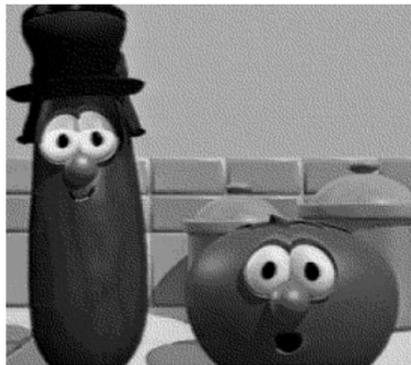


Gambar 2.13 Prinsip “*Exaggeration*” dalam animasi
Sumber : Widadijo (2017)

Prinsip *exaggeration* adalah teknik melebih-lebihkan tampilan visual dan kesan gerakan dalam animasi tanpa mengurangi aspek natural suatu gambar atau gerakan. Gambar dan gerakan mungkin tampak menjadi lebih karikatural namun tetap masuk akal.

11) *Solid drawing*

Solid drawing



Gambar 2.14 “*Solid drawing*” dalam animasi
Sumber : Widadijo (2017)

Prinsip ini merupakan prinsip yang menekankan pada keahlian dan kompetensi yang dimiliki oleh animator. Prinsip ini sangat bertekankan pada kualitas visual yang dapat diberikan dalam sebuah animasi.

12) *Appeal*

Appeal



Gambar 2.15 “Appeal” dalam animasi
Sumber : Widadijo (2017)

Prinsip ini paling sulit diaplikasikan, karena menuntut pemahaman yang komprehensif atas naskah, desain karakter, *storyboard*, dan animator sendiri dalam menghidupkan karakter dalam film. Prinsip ini menyatakan bahwa karakter dan suasana dalam film animasi harus benar-benar terlihat hidup sehingga penonton bisa “terbawa” masuk dalam plot.

2.2.3 Elemen Animasi

Menurut (Joon, 2010), elemen animasi merupakan sebuah panduan untuk menganalisis sebuah gerakan dalam animasi. Joon juga menambahkan bahwa animasi memiliki 12 elemen yaitu:

1) *Pacing and Impact*

Elemen *Pacing and Impact* sering dikaitkan dengan tempo musik. *Pacing* dapat menjadi penghitungan waktu sedangkan *impact* dapat menjadi sebuah tabrakan akan suatu objek. Dapat disimpulkan bahwa elemen ini merupakan sebuah penghitungan waktu terhadap sebuah aksi yang terjadi dalam animasi.

2) *Action Reaction*

Teori relativitas Newton menyatakan bahwa setiap aksi pasti memiliki reaksi yang sama maupun berlawanan. Elemen ini membahas kecepatan dan percepatan tindakan dalam animasi yang diukur melalui sebuah objek acuan.

3) ***Rhythm and Line of Action***

Rhythm and Line of Action merupakan sebuah elemen yang menggambarkan proporsi dinamis dari sebuah pose karakter. Hal tersebut dapat menjelaskan kekuatan sebuah pose.

4) ***Paths of Action***

Path of Action menggunakan prinsip *squash and stretch* serta prinsip *arch* sebagai komponen utama dalam menganalisis elemen ini. Elemen ini menunjukkan kelenturan sebuah pergerakan karakter.

5) ***Spatial Relationship***

Elemen ini berhubungan dengan jeda antar *key-frame* dalam animasi, yang nantinya akan bisa memunculkan efek seperti *ease-in*, *ease-out*, dan *overlapping actions*.

6) ***Accents***

Accents dapat dianggap sebagai perubahan ekspresi drastis dari tindakan tubuh tergantung pada situasi. *Accents* juga bisa menandakan perubahan radikal dalam suatu waktu tindakan.

7) ***Cycles***

Cycles dapat diklasifikasikan sebagai pengulangan tindakan dalam rangkaian gerak yang membentuk pola perilaku. Contoh aksi yang mengandung elemen *cycles* yaitu seperti berjalan maupun berlari.

8) ***Postures***

Postures merupakan sebuah bentuk tubuh yang dapat mengartikan sebuah tindakan menjadi makna. *Posture* biasanya dapat menunjukkan keadaan emosi, status sosial, hingga posisi sebuah karakter.

9) *The Take*

The Take dapat dianggap sebagai kerangka statis dari tindakan yang diantisipasi. Sebagai contoh yaitu ekspresi kaget atau terkejut. Prinsip *Exaggeration* juga bisa diterapkan pada elemen ini.

10) *Emotions*

Emotions merupakan perasaan sebuah karakter yang ditunjukkan kepada seseorang atau sesuatu, yang bertujuan untuk menunjukkan keadaan karakter tersebut. Seperti contohnya yaitu sebuah senyuman, kegeraman, tangisan, teriakan, dan sebagainya.

11) *Balance/Imbalance*

Elemen ini bertujuan untuk menganalisis sebuah keseimbangan maupun ketidakseimbangan berat sebuah karakter. Seperti contohnya yaitu adalah ketika sebuah karakter menggunakan kedua kakinya untuk menjadi tumpuan badannya, atau hanya menggunakan satu kaki untuk menjadi tumpuan sebagian besar badannya.

12) *Weight, Mass dan Gravity*

Elemen ini dapat menunjukkan perbedaan pergerakan subyek yang memiliki berat ringan dengan subyek yang memiliki berat tinggi. Subyek yang memiliki berat tinggi akan memiliki waktu tindakan yang lebih lama daripada subyek yang memiliki berat ringan ketika melangkah ke depan.

2.2.4 Teknik animasi

Menurut (Widadijo, 2017), animasi dapat dibedakan dalam beberapa teknik sesuai dengan dimensi dan kreativitas animatornya. Beberapa teknik animasi itu yaitu:

1) Animasi 2D



Gambar 2.16 Animasi 2D “*My Neighbour Totoro*”
Sumber : Widadijo (2017)

Dalam teknik ini materi yang dianimasikan digambar dengan *frame by frame* tergantung durasi dan kecepatan film. Hampir semua film kartun klasik seperti *Donald Duck*, *Mickey Mouse*, *Totoro* dan lainnya dibuat dengan teknik ini.

2) *Stop-Motion Animation*



Gambar 2.17 Stop-Motion Animation “*Shaun the Sheep*”
Sumber : Widadijo (2017)

Dalam teknik ini materi yang dianimasikan berupa model khusus, biasanya memakai boneka dari lilin atau lempung. Bentuk gerak dicapai dengan cara merubah sedikit demi sedikit posisi model dan direkam per-frame. Film seperti *Nightmares before Christmas*, *Shaun The Sheep*, atau *Chicken Run* dibuat dengan teknik ini.

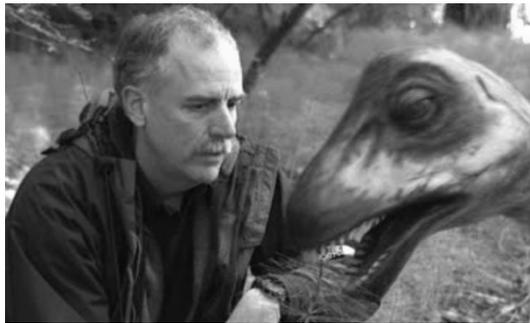
3) Animasi Komputer/3D



Gambar 2.18 Animasi komputer 3D “*Upin & Ipin*”
Sumber : Widadijo (2017)

Dalam teknik ini materi dibuat, digambar, disusun, dan direkam menggunakan mesin komputer. Animasi 3 Dimensi seperti *Final Fantasy* atau *Upin Ipin* adalah contohnya.

4) Animasi Robot/*Animatronic*



Gambar 2.19 Animasi Animatronic “*Walking With the Dinosaur*”
Sumber : Widadijo (2017)

Dalam teknik ini model yang dianimasikan berupa robot mekanik elektronik yang dikendalikan. Beberapa sekuen dari film *Jurassic Park* atau *King Kong* menggunakan robot yang dianimasikan.

2.2.5 Orientasi Masa Depan

Sekarang kita akan membahas orientasi masa depan. Menurut Rubiyanti et al. (2012), orientasi masa depan yaitu gambaran individu tentang dirinya dalam konteks masa depan, yang akan membantu individu mengarahkan dirinya untuk

mencapai sejumlah perubahan yang sistematis guna meraih apa yang diinginkannya.

2.2.6 Kecemasan Karir

Menurut Adriansyah et al. (2015), kecemasan karir merupakan bentuk respons negatif yang meliputi perasaan takut dan kekhawatiran akan tersedianya lapangan kerja yang dapat mengingkari pemenuhan kebutuhan yang dimaksudkan untuk mengubah keadaan hidup yang lebih baik.