

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA KARAKTER ANIMASI

II.1 Animasi

Kata “animasi” merupakan penyesuaian kata dalam bahasa Inggris yaitu “*animation*” yang di ambil dari kata “*to animate*” yang berarti menghidupkan (Wojowasito, 1997). Animasi sendiri merupakan kumpulan objek atau benda mati yang diproses dan diatur secara khusus sehingga dapat bergerak dan hidup sesuai alur yang telah ditentukan. *Flat Animation* atau yang biasa disebut sebagai animasi dua dimensi membentuk gambar secara berurutan yang tersusun rapi sesuai dengan alur pola pergerakan pada cerita yang sudah dibuat lalu dipercepat atau diperlambat berdasarkan progresnya sehingga akan terlihat pergerakan rangkaian foto yang sudah di susun menjadi sebuah gambar bergerak atau video animasi. Dalam seni dasar gerak suatu objek dasar animasi, gerakan adalah kerangka utama dalam proses pembuatan animasi agar terlihat seperti nyata, gerakan itu memiliki sebuah hubungan dengan video animasi (Maestri & Adindha, 2006). Animasi juga bisa menjadi sebuah simulasi pergerakan antar *frame* secara berurutan hingga menampilkan sebuah visual gambar yang memiliki sebuah pesan kepada *audience* (Prakosa, 2010).

II.1.1 Definisi Karakter Animasi

Karakter akan sangat terlihat jika orang tersebut berada dalam lingkungan orang terdekat mereka. Karakter adalah sifat, gaya, ciri khas yang dimiliki seseorang berasal dari pembentukan yang didapatkannya melewati sebuah lingkungannya, karakter tersebut nantinya akan menjadi *personality* nya (Kusuma, 2012). Tokoh cerita animasi berperan sebagai penyampai dan pembawa sesuatu yang ingin di sampaikan kepada audiens melalui visual gambar atau pun tulisan (Burhan, 2006, h.17). Objek mati didalam sebuah animasi digerakan oleh seorang animator, animasi tersebut diatur sedemikian rupa agar bisa sesuai dengan *breakdownsheet* yang sudah dibuat oleh pengarang cerita sehingga tidak keluar jalur cerita yang sudah dibuat sebelumnya. Adapun alasan pemilihan karakter utama ini dikarena terdapat sebuah keunikan cara berdialog antar karakter animasi Dalang Pelo melalui kekonyolan yang dilakukan dari masing-masing ciri khas karakter animasi Dalang Pelo.

II.1.2 Proses Pembuatan Animasi

- **Prolog**
Sebuah hasil pemikiran yang disusun berdasarkan gagasan serta ide-ide yang unik dan menarik. Membutuhkan *mood* yang bagus untuk membuat cerita yang bagus.
- **Pra Produksi**
Pada tahap ini biasanya akan mulai dipersiapkan sebuah tema yang mana tema ini akan dikembangkan ke dalam sebuah sinopsis, lalu dikembangkan lagi menjadi *storyline* hingga akhir menjadi *animatic*.
- **Naskah Cerita**
Ketika semua tugas dari tahap sebelumnya sudah selesai. Penulisan naskah cerita segera dilaksanakan karena komponen pendukung lainnya sudah selesai untuk membantu pengerjaan alur cerita animasi yang indah.
- **Concept Art**
Ditahap ini gambar-gambar sudah mulai dibuat tetapi masih dalam bentuk sketsa. Dan semua ketika semua sketsa selesai lalu akan dibentuk ke dalam mode dua dimensi.
- **Storyboard**
Penuangan ide cerita ke dalam visual yang tujuannya agar *audience* bisa memahami apa yang dimaksud.
- **Animatic Storyboard**
Dalam tahap ini animasi sudah mempunyai sebuah kerangka yang mana alur ceritanya sudah jelas karena gambar dari *storyboard* sudah selesai untuk dijadikan *sound* dialog, *sound VFX* dan berbagai komponen lainnya.
- **Casting and Record**
Setelah skenario rampung, pengisian suara dialog akan dibuar, pengisi suara telah dipilih melalui sebuah *casting* agar sebuah penghayatan dari seorang karakter bisa terbentuk.

- **Produksi**

Tahap susunan gambar *frame* demi *frame*, pemberian tekstur, penganimasian, *rendering*, yang terakhir adalah penataan tiap adegan sesuai skenario yang sudah dibuat.

- **Pos Produksi**

Dalam tahap ini mencakup proses *compositing* dan *editing*, ditahap awal adegan dari hasil render akan dirangkai dan disatukan. Tahap ke dua dimana animasi siap dijadikan *output* baik berupa *softfile* atau *hardfile*.

II.1.3 Bagian Animasi

Bagian animasi mempunyai beberapa bagian dalam susunannya, yaitu :

- *Body* merupakan perkembangan animasi yang akan di pertontonkan atau dinikmati. Dengan demikian *body* atau bagian tubuh animasi yang di dalamnya menceritakan sebuah peristiwa namun dibuat dengan bahasa yang padat, singkat dan juga jelas.
- *Headline* merupakan anak judul yang berfungsi sebagai penolong penonton untuk mengetahui sebuah peristiwa yang akan diceritakannya tanpa baru menceritakan isinya.

II.1.4 Kategori Animasi

- ***Animation Graphics Motion***

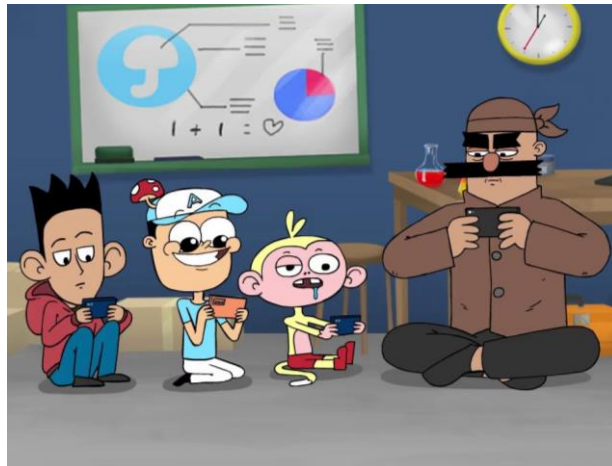
Animation graphics motion adalah sebuah animasi dengan pembuatannya menggunakan sebuah *Software* dalam sebuah komputer yang berbasis *composing FX* dan animasi pembuatannya akan memudahkan para animator



Gambar II.1 *Motion Graphics Animation*
Sumber : Dokumen 99 *designs*
(Diakses pada 25/08/2021)

- **Character Animation**

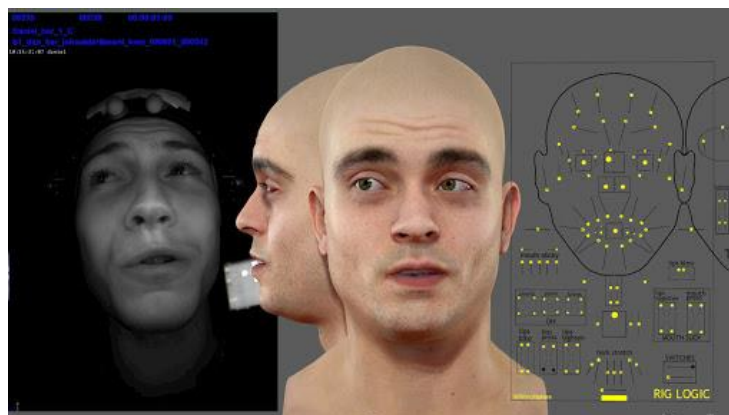
Character animation adalah model sebuah animasi khusus untuk menggerakkan sebuah model dan juga objek karakter dalam sebuah animasi berupa robot, manusia, hewan dan unsur objek lainnya tekniknya bisa menggunakan *ringing* atau *puppet tools*.



Gambar II.2 *Character Animation*
Sumber: Dokumen Dalang Pelo
(Diakses pada 25/06/2021)

- **Facial Animation**

Facial animation adalah objek animasi yang karakternya berupa tumbuhan, hewan, manusia, robot dan objek karakter lainnya. Namun Bagian yang digerakan hanya sebatas wajah, sehingga akan muncul atau menciptakan ekspresi baru.



Gambar II.3 *Facial Animation*
Sumber : Dokumen Gregfoster VFX
(Diakses pada 21/06/2021)

- ***Morphing Animation***

Morphing animation adalah sebuah teknik animasi visual disuatu gerakan perubahan dalam bentuk objek model. Dengan merubah objek ke bentuk lainnya. Aturan dalam *morphing animation* yang digunakan harus lebih dari satu bentuk dari masing objek berbeda namun memiliki sebuah *polygon* dengan *vertex* yang hampir sama.



Gambar II.4 *Morphing Animation*
Sumber : Dokumen *Boytillekens*
(Diakses pada 25/06/2021)

- ***Architecture Animaiton***

Architecture Animaiton adalah bentuk model animasi sebuah bangunan dalam bentuk 3 dimensi, animasi ini biasanya diperuntukan untuk pembuatan sebuah infrastruktur bangunan.



Gambar II.5 *Architecture animation*
Sumber : Dokumen *Enigmaglobal*
(Diakses pada 25/07/2021)

II.2 Metode

Dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif yang merupakan artian sebagai landasan positivisme filsafat yang digunakan untuk sebuah penelitian pada sampel tertentu, analisis yang bersifat kualitatif dengan tujuan menguji penetapan hipotesis. Dalam penelitian hal terpenting adalah menentukan sebuah metode, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif berdasarkan pernyataan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui nilai suatu variabel secara mandiri tanpa adanya yang menghubungkan dan membandingkan dengan variabel yang lainnya (Sugiono, 2018, hlm.86). Dalam sebuah penelitian yang ditujukan untuk menggambarkan atau pun mendeskripsikan suatu fenomena baik secara buatan manusia ataupun secara ilmiah mencakup aktifitas yang ada, perubahan, karakteristik, kesamaan, hubungan, dan sebuah perbedaan fenomena satu dengan yang lainnya (Sukmadinata, 2017, hlm.72). Dalam metode ini akan di ketahui keadaan, suatu hal dan sebuah gambaran dengan cara mendeskripsikan objek tersebut dengan sedetail mungkin. Penelitian yang didasari oleh suatu penyelidikan kondisi, keadaan atau hal lainnya yang hasilnya akan dibentuk kedalam sebuah laporan penelitian menurut (Arikunto, 2019, hlm.8). Berikut langkah yang diperlukan dalam penelitian deskriptif :

- Mengambil data yang nantinya akan diidentifikasi permasalahannya untuk dipecahkan ke dalam metode deskriptif.
- Merumuskan suatu data lalu membatasi permasalahan secara detail.
- Menentukan manfaat dan tujuan dari penelitian yang telah dilakukan.
- Menentukan sebuah studi pustaka yang ada kaitannya dengan masalah penelitian.
- Membuat kerangka penelitian, hipotesis dan juga sebuah pertanyaan.
- Menentukan sebuah metode yang akan dipakai.
- Menganalisa data.
- Pembuatan laporan.

II.2.1 Metode pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pengumpulan secara kualitatif secara observasi, wawancara, dokumentasi dan catatan lapangan. Data yang dikumpulkan adalah langkah pertama dalam sebuah penelitian karena dalam sebuah penelitian bertujuan untuk mengumpulkan data-data yang sudah ada berdasarkan sumbernya. Penelitian tidak akan berhasil jika tidak menggunakan

teknik pengumpulan, dan tidak akan mendapatkan data standar yang sudah ditetapkan (Sugiyono, 2009). Sebuah wawancara dan observasi merupakan teknik data yang digunakan dalam penelitian ini.

II.2.2 Observasi

Metode pengumpulan data yang kegunaannya untuk sebuah analisa secara langsung atau pun bisa juga secara tidak langsung merupakan sebuah observasi (Riyanto, 2010, h.96). Penelitian yang mempunyai proses yang tersusun dan kompleks dari berbagai proses psikologis dan biologis, menurut (Sugiono, 2014, h.145). Observasi adalah sebuah pencatatan dan pengamatan yang sistematisnya dilakukan terhadap unsur-unsur yang kelihatan pada sebuah objek penelitian (Widoyoko, 2014, h.46).

II.2.3 Wawancara

Sebuah pertemuan yang didalamnya terdapat dua orang yang saling bertukar informasi atau pun sebuah ide berupa tanya jawab, sehingga akan mendapatkan sebuah kesimpulan atau makna dalam sebuah topik tertentu, Esterberg dalam Sugiono (2015). Dalam sebuah penelitian ada sebuah wawancara yang digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk menemukan permasalahan yang akan diteliti dan mengetahui hal-hal tentang responden secara mendalam menurut (Sugiyono, 2016, h.317). Dalam penelitian ini teknik wawancara dipakai dan dilakukan kepada kreator animasi Dalang Pelo secara tatap muka. Dalam wawancara ini, peneliti akan mengetahui lebih dalam mengenai karakter animasi Dalang Pelo melewati metode deskriptif.