

Implementasi Prinsip Animasi dalam Gerak Personifikasi Tokoh di Film Animasi Lakontara

Raden Raihan Pradipta Andrika Putra¹, Asmoro Nurhadi Panindias²
Institut Seni Indonesia Surakarta

Abstract

GEMASTIK is a competition among students from various universities in Indonesia that focuses on the utilization of Information and Communication Technology. Animation is one of the competition categories in GEMASTIK. Lakontara Animation also participates in this competition. This animation showcases the art of Ketoprak and features personified characters to convey information. The values and impressions portrayed in each scene create a form of communication with the audience. The personified characters in this animation are inanimate objects that are visually presented as human-like, although they are not physically human. This is achieved by implementing animation principles in their movements. Using the pose-to-pose method in motion techniques developed based on these animation principles, this research aims to understand the implementation of animation principles and the movements of personified characters in Lakontara Animation. The implementation of these principles greatly impacts the gestures of personified characters, such as the gamelan instruments, stage props, and tablets used to convey messages to the audience, enabling the scenes and characters to come to life and effectively convey their values and impressions.

Keyword: Animation, Personification Character, 12 Principles of Animation

Abstrak

GEMASTIK merupakan kompetisi antar mahasiswa Perguruan Tinggi di seluruh Indonesia yang berbasis pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Animasi menjadi salah satu cabang perlombaan dalam GEMASTIK. Animasi Lakontara turut ikut serta dalam kompetisi ini. Mengangkat cerita kesenian Ketoprak, animasi ini diperankan tokoh personifikasi dalam menyampaikan informasi. Nilai dan kesan di setiap adegan akan menimbulkan suatu komunikasi dengan penonton. Tokoh personifikasi dalam animasi ini merupakan benda yang mana harus dibangun presentasi visual seperti manusia walau secara fisik bukan. Hal ini dilakukan dengan mengimplementasikan prinsip animasi di dalam gerakannya. Menggunakan metode *pose-to-pose* pada teknik motion yang dikembangkan sesuai dengan prinsip animasi tadi penelitian ini bertujuan mengetahui pengimplementasian prinsip animasi dan pergerakan tokoh personifikasi dalam animasi Lakontara. Pengimplementasian prinsip ini berdampak besar pada gerak-gerik tokoh personifikasi seperti gamelan, properti panggung, dan tablet sebagai pembawa pesan kepada audien sehingga adegan para tokoh bisa hidup dan tersampaikan nilai nilai dan kesannya.

Kata Kunci: Animasi, Tokoh Personifikasi, 12 Prinsip Animasi

Artikel History

Dikirim: 12 Mei 2023

Revisi : 17 Mei 2023

Diterima: 20 Mei 2023



Corresponding author.

Alamat E-mail: raihanpradipta48@gmail.com

This is an open-access article under the CC-BY-SA license



PENDAHULUAN

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dan Pusat Prestasi Nasional telah menyelenggarakan kompetisi tahunan yaitu Pagelaran Mahasiswa Nasional Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (GEMASTIK). GEMASTIK merupakan kompetisi antar mahasiswa Perguruan Tinggi di seluruh Indonesia yang berbasis pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Dilansir dari Pusat Prestasi Nasional (Puspresnas), total terdapat 2577 tim dari 193 Perguruan Tinggi yang tersebar di 11 cabang lomba yang diadakan pada GEMASTIK ke-15 tahun 2022. 224 tim diantaranya lolos ke babak final. Animasi menjadi salah satu cabang perlombaan dalam GEMASTIK. GEMASTIK ke-15 memiliki tema besar adalah "TIK untuk Indonesia Pulih Lebih Cepat Bangkit Lebih Kuat" dan cabang lomba animasi memiliki sub tema yaitu "Animasi konten keberagaman budaya Indonesia sebagai media edukasi, informasi, dan rekreasi dalam menyongsong kehidupan sebagai upaya untuk pulih lebih cepat, bangkit lebih kuat". Kegiatan ini diselenggarakan dengan salah satu tujuannya adalah mengangkat, mengenalkan, dan melestarikan kebudayaan Indonesia.

Animasi merupakan salah satu media audiovisual yang mengandung unsur hiburan dan pendidikan, serta berpotensi memberikan informasi yang menarik perhatian penonton untuk menghilangkan hal-hal yang membosankan dan monoton. (Sari 2019). Hal ini sejalan dengan pendapat Heinich dalam (Priilosadoso dkk 2019) yang menyatakan bahwa animasi sebenarnya dapat mempermudah pengajaran konsep-konsep abstrak dan menggantikan pengalaman nyata. Dari manfaat yang diberikan animasi menjadi media yang sering digunakan baik untuk pengiklanan, film, edukasi dan kegiatan lainnya. Pelestarian kebudayaan merupakan salah satu tema yang bisa diangkat ke dalam sebuah animasi. Jika dikemas dengan cerita yang menarik, animasi pelestarian kebudayaan bisa saja menarik perhatian masyarakat sekaligus mengajarkan mereka pentingnya pelestarian tersebut. Hal ini didukung dengan perkembangan teknologi dan tingkat kemudahan pembuatan animasi sekarang ini, mendorong dan menjadi sumber inspirasi dalam memperkenalkan warisan budaya Indonesia. (Santo 2019)

Lakontara adalah salah satu video animasi yang ikut serta dalam kompetisi GEMASTIK ke-15. Karya dipublikasikan di *platform Youtube channel* milik Raden RPAP (<https://youtu.be/GIDGrL0oZCk>). Dipilih 3 juara dari 20 finalis pada babak final cabang lomba animasi, karya ini mampu memperoleh juara pertama (medali emas) dalam ajang bergengsi ini. Lakontara merupakan animasi karya ciptaan Raden Raihan Pradipta Andrika

Putra, Nawawel Sakti Aroisi, dan Cahyaning Brian Paramartha dari Institut Seni Indonesia Surakarta.

Animasi berjudul Lakontara dibuat dengan berbagai persiapan agar dapat menyuguhkan animasi yang baik dan sesuai. Mengutip perkataan Christian Tirtha, alumnus S2 Universitas RMIT Melbourne, jurusan Animasi dan Multimedia, lewat ITS News, sebuah animasi haruslah memiliki pesan. Pesan tersebut akan tersampaikan pula lewat baiknya animasi yang diciptakan. Secara mendasar, prinsip animasi merujuk pada konsep dasar animasi itu sendiri. Hal ini berarti memberikan kesan kehidupan pada karakter atau objek dalam animasi. Prinsip ini berkaitan dengan membuat karakter tersebut terlihat hidup dan bergerak secara alami. Animasi merupakan bagian dari industri perfilman, sehingga prinsip-prinsip pembuatan film juga berlaku dalam pembuatan animasi. Seperti film, animasi yang baik selalu menyampaikan pesan atau pelajaran.

Mengangkat kebudayaan ketoprak yang dipadukan dengan perkembangan TIK, animasi Lakontara dirancang agar dapat memberikan edukasi dan informasi sebagai bentuk pelestarian kebudayaan bagi masyarakat Indonesia. Oleh sebab itu, banyak aspek yang perlu diperhatikan agar tujuan tersebut dapat tersampaikan. Tokoh atau karakter merupakan salah satu elemen yang sangat penting untuk menyampaikan informasi dalam film animasi. Kebutuhan untuk memahami bagaimana ciri-ciri visual yang membentuk suatu tokoh atau karakter yang mungkin dapat menyampaikan aspek-aspek kepribadian tokoh tersebut. Gambar visual sebuah karakter dapat memperlihatkan dasar kepribadiannya. Gagasan tentang kepribadian karakter animasi tercermin dalam gaya dan variasi grafisnya. Hal ini merujuk kemampuan penerjemahan bentuk kehidupan apa pun ke dalam bentuk dan abstraksi yang secara keseluruhan menyiratkan tokoh karakter animasi yang berbeda dapat dilakukan. (Rahmi 2021)

Animasi Lakontara menggunakan tokoh personifikasi sebagai tokoh utama dalam cerita. Personifikasi merupakan proses penetapan karakteristik manusia pada objek non-manusia, abstraksi, dan ide. Personifikasi adalah kiasan dimana sesuatu, hewan, atau istilah abstrak lainnya (kebenaran, alami) dibuat oleh manusia. Reaske dalam (Yunita dan Sudaryat 2020). Tokoh personifikasi di animasi Lakontara adalah gamelan, properti panggung Ketoprak dan tablet. Secara anatomi, tokoh tokoh tersebut tidak mengalami perubahan dengan wujud aslinya. Bentuk dari tokoh-tokoh tersebut juga tidak dalam wujud karakter lengkap yang memiliki bagian tubuh seperti manusia. Secara kiasan, tokoh tokoh

tersebut hanya digambarkan hidup dan memiliki jiwa. Karakter setiap tokoh memiliki pergerakan dan ekspresi seperti manusia. Agar terlihat natural dan tidak kaku, animator perlu memperhatikan prinsip-prinsip animasi yang meliputi *solid drawing, timing & spacing, squash & stretch, anticipation, slow in & slow out, arcs, secondary action, follow through & overlapping action, straight ahead & pose to pose, staging, appeal*, serta *exaggeration* dalam memberi gerakan kepada tokoh sehingga bisa nyaman dilihat dan menyampaikan pesan dengan baik. Dalam kasus ini prinsip animasi dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan kesan yang ingin dibangun dalam suatu adegan. Maka dari itu penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengimplementasian prinsip animasi yang dilakukan terhadap tokoh personifikasi yang tidak beranatomi seperti manusia di animasi Lakontara. Dengan demikian dapat diketahui pula cara menghidupkan gerak tokoh sebagai penyampai pesan.

Proses menggerakkan tokoh personifikasi dalam animasi Lakontara ini menggunakan teknik motion aset di software Adobe After Effect dengan bantuan metode pose to pose. Metode pose to pose merupakan metode pembuatan animasi yang menekankan pada penentuan *key pose*. (Abdilah, Fadila, and Nugroho 2021). Menurut Puspasani dalam (Salmon, Tulenan, and Sugiarto 2017) *Pose-to-pose* merupakan suatu metode dimana animator menggambar hanya pada keyframe tertentu saja. Jadi pose-to-pose yaitu menganimasikan gambar satu per satu, baik untuk teknik frame by frame tapi juga untuk keyframe. Metode ini berkaitan dengan prinsip animasi itu sendiri. Dalam proses animating menggunakan pose to pose, hal yang harus dilakukan adalah dengan menentukan gerakan kunci dari gerakan yang akan dianimasikan yang disebut *key pose*. Setelah menentukan gerakan kunci atau *key pose* maka selanjutnya membuat pose-pose di antara gerakan kunci agar gerakannya nampak lebih halus dan natural. (Salmon, Tulenan, and Sugiarto 2017). Membuat animasi menggunakan software Adobe After Effect dengan metode *pose-to-pose* dapat dilakukan dengan memunculkan kreativitas dan keterampilan dalam memainkan keyframe. Hal ini perlu kejelian dari penulis untuk membuat gerakan agar tidak kaku dan bisa sesuai dengan metode pose to pose dan 12 prinsip animasi yang ada.

PEMBAHASAN

Penokohan Animasi Lakontara



Gambar 1. Poster Resmi Film Animasi Lakontara
Sumber: Nawawel Sakti Aroisi, Marmalade, 2022

Tokoh dalam sebuah cerita adalah orang atau entitas yang bertindak sebagai pelaku. Biasanya, tokoh-tokoh tersebut digambarkan sebagai manusia, tetapi ada kemungkinan mereka juga bisa muncul dalam bentuk "individu" lain seperti benda, binatang, alam, dan lingkungannya. Dhimas dalam (Pasek dkk. 2023). Video animasi Lakontara terdapat alur cerita yang mengandung pesan untuk disampaikan kepada penonton animasi tersebut. Tokoh tokoh dalam animasi ini diciptakan untuk memperjelas komunikasi informasi kepada audiennya. Masing-masing tokoh memerankan peran dengan karakter diri yang berbeda. Penokohan tersebut akan membawa suasana cerita lewat ekspresi atau gerak-gerik tokoh yang berperan. Dalam dunia film menurut (Mubasyira 2017), menciptakan karakter tokoh, terkadang karakter tersebut bisa menarik perhatian dan membuat kita merespons tokoh tersebut seolah-olah kita berinteraksi dengan orang sungguhan. Namun, pada kenyataannya, reaksi kita dipengaruhi oleh bagaimana karakter tokoh tersebut dibuat. Hal ini berkaitan juga dengan animasi. Dengan mengetahui penokohan ini akan memudahkan untuk mengetahui cara membangun gerak yang tepat bagi setiap tokoh terutama tokoh personifikasi yang bukan merupakan manusia. Di bawah ini adalah tabel 1 penokohan tokoh personifikasi di animasi Lakontara.

No	Tokoh Personifikasi	Penokohan
1.	Kenong	Mudah Panik, Emosional, Periang, Ceroboh, aktif
2.	Gong	Bijaksana, Tenang, Pendengar, Dewasa
3.	Tablet	<i>Problem Solver</i> , Trendy, Modern, Ceria, Semangat, Percaya diri
4.	Pohon	Emosional, Mood mudah berubah
5.	Payung	Emosional, Mood mudah berubah

Tabel 1. Penokohan Tokoh Di Animasi Lakontara

Desain Karakter Animasi Lakontara



Gambar 2. Desain Karakter Film Animasi Lakontara
Sumber: Nawawel Sakti Aroisi, Marmalade, 2022

Desain karakter merupakan aspek terpenting dalam media visual, karena kita dapat menampilkan pesan tersirat yang kompleks pada suatu karakter fiksi dalam bentuk visual yang lebih mudah dipahami. (Waluyo dan Patria 2022). Menurut Haake, Gulz (2008) dalam (Adzani dan Murwonugroho 2021), tampilan fisik seseorang membentuk ekspektasi terhadap nilai - nilai lain dalam diri karakter tersebut. Hal tersebut memberikan pemahaman presentasi visual dari karakter berperan untuk memperlihatkan nilai – nilai, identitas, motivasi dan perwatakan yang dimilikinya lewat tampilan personal, tipe wajah, bentuk tubuh, warna rambut serta apa yang dikenakan (atribut outfit). Presentasi visual akan memancarkan mutu dan nilai - nilai dalam karakter yang dapat menggerakkan respon berupa simpati atau kesan tertentu dari penonton/subjek yang melihatnya.(Adzani dan Murwonugroho 2021)

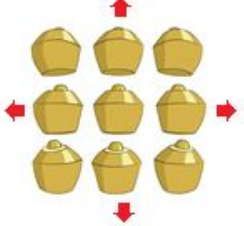
Pikkov dalam (Adzani dan Murwonugroho 2021) menyatakan manusia menjadi sasaran serta rujukan menarik karena satu-satunya mamalia yang mampu berfantasi dan berfikir simbolik. Hal ini melatarbelakangi munculnya presentasi visual atau setidaknya memiliki sifat dan watak manusia pada tokoh dalam banyak film animasi yang ada, baik itu tokoh yang manusia itu sendiri ataupun non manusia seperti hewan, tumbuhan, bahkan benda mati (*inanimate object*). Agar lebih mudah menyentuh emosional penonton dan *believability* terjadi, tokoh animasi khususnya non manusia hadir dengan cara pandang layaknya

manusia, seperti berfikir, memiliki konflik batin, berkomunikasi menggunakan bahasa manusia, bertindak dan atau beremosi layaknya manusia.

A. Tubuh Tokoh Personifikasi Dalam Animasi Lakontara

Tokoh dalam film animasi membutuhkan desain visual yang bisa mewakili sifat ataupun kepribadian dari tokoh terdapat dalam karya animasi tersebut. (Fathoni, Kartika, dan Lubis 2018). Tokoh personifikasi pada animasi Lakontara adalah benda mati. Tokoh digambarkan tanpa tangan dan kaki layaknya manusia. Hal ini bisa menyebabkan kurang dapatnya tokoh mewakili suatu kesan sifat dan kepribadian. Upaya memunculkan suatu kesan baik sifat maupun kepribadian pada tokoh dalam animasi Lakontara ini dititik beratkan pada gerak tubuh yang ada dan ekspresi di setiap adegan. Pada tahapan ini dilakukan pengadaptasian prinsip animasi yaitu *Squash and Stretch* pada anatomi tubuh tokoh. Prinsip ini dilakukan dengan memberi efek lentur (plastis) pada karakter atau objeknya, sehingga akan terlihat seolah-olah memuai atau menyusut. Mengaplikasikan prinsip *squash and stretch* pada figur atau benda hidup seperti manusia, binatang, atau makhluk lainnya akan memberikan peningkatan dan efek dinamis terhadap gerakan atau aksi tertentu. Di sisi lain, saat prinsip *squash and stretch* diterapkan pada benda mati seperti gelas, meja, atau benda lainnya, hal tersebut akan membuat mereka terlihat atau berperilaku seolah-olah benda mati tersebut hidup. (Vladika and Priyoko 2022). Selain itu dalam pembentukan anatomi ini dibutuhkan juga prinsip *Solid Drawing* yang berarti kemampuan untuk menggambar karakter dalam berbagai *angle*. Efek yang dihasilkan pada tokoh akan nampak 3D dan konsisten dalam setiap frame animasinya.

Pengimplemetasian prinsip animasi pada proses pembuatan tubuh karakter personifikasi dipadukan dengan metode *pose-pose* dimana membuat gambaran *key pose* arah gerak tubuh baik ke segala sisi dari kanan-kiri, atas-bawah, sampai depan-belakang. Key pose yang dibuat pada tubuh tokoh personifikasi berdasarkan karakter dan kepribadiannya. Proses mengkombinasikan metode *pose-pose* dengan prinsip animasi *Squash and stretch* akan menghasilkan gambaran desain karakter beserta gerak tokoh yang natural. Hasil dari proses pembuatan tubuh tokoh personifikasi yang telah mengadaptasi prinsip animasi dan metode pose to pose secara rinci dijelaskan pada tabel 2 di bawah ini.

Arah Gerak	Tubuh dan Penokohan	Pengaruh Kelenturan Pada Anatomi Tokoh
 Tokoh Kenong	Badan kecil. Periang dan aktif.	Pemberian efek lentur cukup terlihat jelas untuk menggambarkan gerakan yang lebih ekspresif.
 Tokoh Gong	Badan Besar. Sifat tenang. Dewasa	Memiliki batas gerak yang lebih sempit dan tidak terlalu lentur.
 Tokoh Tablet	Badan Kecil. Berjiwa penuh semangat dan ceria,	Pemberian efek lentur cukup terlihat jelas untuk menggambarkan gerakan yang lebih ekspresif.
 Tokoh Payung	Badan sedang. Aktif. Emosional.	Memiliki kelenturan dalam batas wajar di mana menyesuaikan penokohan payung yang aktif.
 Tokoh Pohon	Badan besar. Anatomi dasar adalah tumbuhan. Aktif, Emosional.	Memiliki kelenturan dalam batas wajar di mana menyesuaikan penokohan pohon yang aktif

Tabel 2. Pengaruh Kelenturan Tokoh Berdasarkan Penokohan

B. Ekspresi Tokoh Personifikasi Dalam Animasi Lakontara

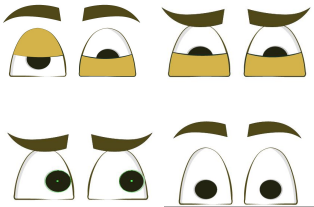
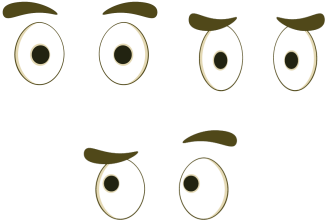

Ekspresi wajah memiliki peran penting dalam penyampaian kesan visual dari sebuah adegan. Lewat ekspresi wajah, terjadi suatu komunikasi nonverbal dengan audien. Setiap gerakan menekankan penafsiran pada subjek penonton, dengan membuka lipatan-lipatan dari tiap adegan yang ada untuk melihat makna terdalam. Konsep ini berpaku pada pengungkapan makna melalui lambang. Lambang yang dimaksudkan disini adalah dapat berupa bahasa isyarat, gambar, warna dan sebagainya yang secara langsung menggambarkan pikiran atau perasaan komunikator kepada komunikan. Effendy dalam (Permatasari, Wibowo, dan Danadharta 2021).


Ekspresi pada setiap tokoh juga perlu diperhatikan pergerakannya. Ekspresi dapat mendukung pembangunan suasana dan penyampaian pesan yang ada. Mata dan alis adalah dua elemen penting dalam ekspresi wajah yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Keduanya dapat memberikan indikasi tentang perasaan, kesehatan, dan kecerdasan secara keseluruhan atau pengelompokan ukuran mata. Mata dapat mengekspresikan berbagai emosi dan pikiran, sehingga menjadi salah satu komponen penting dalam raut muka.(Fathoni, Kartika, dan Lubis 2018). Dengan didukung bentuk mulut yang dapat berubah ubah, ekspresi wajah akan semakin tampak jelas.

Hampir sama anatomi tokoh, bentuk dari ekspresi dapat menunjukkan kesan yang ingin ditampilkan. Ekspresi dalam animasi Lakontara juga mengadaptasi prinsip animasi *Squash and Stretch*. Dalam situasi tertentu Prinsip animasi lain yaitu *Exaggeration* dapat dipergunakan. Prinsip *Exaggeration* menurut Lasseter dalam (Widadijo 2017) digunakan sebagai teknik untuk melebihkan visual dan kesan gerakan dalam animasi tanpa mengorbankan aspek alami dari gambar atau gerakan tersebut. Dengan menggunakan prinsip ini, gambar dan gerakan dapat dibesarkan secara berlebihan sehingga terlihat lebih karikatural, namun tetap terjaga keasliannya. Menurut Ollie Johnston & Frank Thomas dalam (Wiraatmaja 2018) mengatakan sebuah adegan yang mengandung *Exaggeration* dapat divisualisasikan melalui banyak komponen seperti desain dan bentuk obyek, tindakan, emosi, warna dan suara. Berdasarkan (A. Sugihartono, Herryprilosadoso, and N. Panindias,2010:71) *Exaggeration* digunakan akan membuat film animasi lebih

menarik. Dalam penggunaannya, penggunaan rasa dan selera yang bagus untuk menjaga dari animasi yang terlalu berlebihan dan teatrikal.

Pada proses pembuatan ekspresi tokoh personifikasi juga dilakukan perancangan menggunakan metode *pose-to-pose* yang tetap berpaku pada prinsip animasi yang digunakan. Metode ini digunakan untuk menentukan key pose dari ekspresi tokoh. Hal ini dipersiapkan sebagai patokan animator untuk mengetahui batasan gerak ekspresi masing masing tokoh dalam membangun susasana cerita yang sesuai dengan kepribadian tokoh-tokoh itu sendiri. Ekspresi yang dibuat meliputi gerak alis, kornea mata, serta mulut. Setiap gerakan ekspresi dibuat untuk menggambarkan emosi yang diperankan tokoh dalam adegan di animasi Lakontara ini. Hal itu meliputi ekspresi senang, sedih, cemas, dan sebagainya. Hasil dari proses pembuatan ekspresi tokoh personifikasi yang telah mengadaptasi prinsip animasi dan metode pose to pose secara rinci dijelaskan pada tabel 3 di bawah ini.

Contoh Ekspresi Tokoh	
 <p>Mata Kenong</p>	<p>Alis Tegas. Mata dengan kornea besar. Lebih emosional dan lebih ekspresif untuk mengungkapkan perasaan dan emosinya. Memiliki perubahan sikap emosi yang dipengaruhi keadaan dan orang lain Tickel dalam (Fathoni, Kartika, dan Lubis 2018)</p> <p>Kelenturan terbatas.</p>
 <p>Mata Gong</p>	<p>Alis biasa. Mata dengan kornea kecil. Walau terlihat kurang ekspresif tapi mereka cenderung lebih tenang dan mengatasi situasi dengan baik walaupun sedang dalam kondisi emosi. Tickel dalam (Fathoni, Kartika, dan Lubis 2018)</p> <p>Kelenturan terlihat.</p>
 <p>Mata Tablet</p>	<p>Alis sedikit tegas. Mata dengan kornea sedang. Memiliki emosi yang lebih tenang namun tetap ekspresif.</p> <p>Kelenturan Terlihat</p>

 <p>Mata Payung</p>	<p>Alis Biasa besar. Mata Kornea besar. Memiliki emosi yang berubah ubah sama seperti mata Kenong dan ekspresif.</p> <p>Kelenturan terlihat.</p>
 <p>Mata Pohon</p>	<p>Alis Panjang. Mata dengan kornea besar. Memiliki emosi yang berubah ubah sama seperti mata Kenong dan ekspresif.</p> <p>Kelenturan kurang terlihat.</p>
	<p>Mulut memiliki bentuk yang berbeda disetiap ekspresi atau ucapan yang keluar dari tokoh.</p> <p>Kelenturan terlihat</p>

Tabel 3. Ekspresi Tokoh Animasi Lakontara

Animating Aset

12 prinsip animasi merupakan hal penting dalam proses pembuatan animasi. Penemuan animasi tidak terlepas dari penemuan prinsip dasar animasi. Prinsip ini menjadi kunci proses animating tokoh pada animasi. Berdasarkan (A. Sugihartono, Herryprilosadoso, and N. Panindias, 2010: 64-75) 12 prinsip animasi adalah sebagai berikut:

1. Squash and Stretch

Prinsip animasi dengan pemberian efek lentur kepada objek. Dengan begitu akan ada kesan bobot dan volume pada saat objek bergerak.

2. Anticipation

Gerakan ini berupa gerakan ancang-ancang atau persiapan gerak dimana memiliki tujuan meyakinkan penonton dalam menunjukkan gerakan utamanya.

3. Staging

Prinsip dalam menciptakan aksi/pose yang mampu berkomunikasi secara baik kepada penontonnya. Biasanya berkaitan dengan posisi kamera pengambilan gambar.

4. Straight Ahead Action & Pose To Pose

Straight Ahead Action menciptakan animasi dari gambar pertama dan keberlanjutan hingga gambar terakhir sebuah scene selesai. Untuk pose to pose akan lebih

terencana karena melalui gambar kunci dan grafik yang dilakukan pada interval sepanjang scene.

5. Follow Trough & Overlapping Action

Follow trough merupakan gerak lanjutan pada objek walau setelah diam, sedangkan overlapping merupakan gerak silang saling tumpang tindih.

6. Slow in & Slow Out

Slow in dan slow out adalah prinsip animasi dalam memperlembut suatu aksi. Hal ini akan menghidupkan gambar pada aksi tersebut.

7. Arcs

Sistem pergerakan karakter yang ada biasanya bergerak mengikuti pola (Garis Melengkung). Arcs akan membuat gerak animasi lebih natural dan mengalir.

8. Secondary Action

Prinsip dimana terjadi penambahan aksi dan dimensi pada adegan karakter baik untuk melengkapi dan atau menekankan aksi utama.

9. Timing

Timing merupakan keahlian dalam memilih waktu untuk menghaluskan suatu aksi dalam memainkan variasi tempo aksi tersebut.

10. Exaggeration

Prinsip ini merupakan upaya melebih lebihkan gambar dan aksinya demi memperkuat kesan yang sedang dibangun objek dalam suatu aksi.

11. Solid Drawing

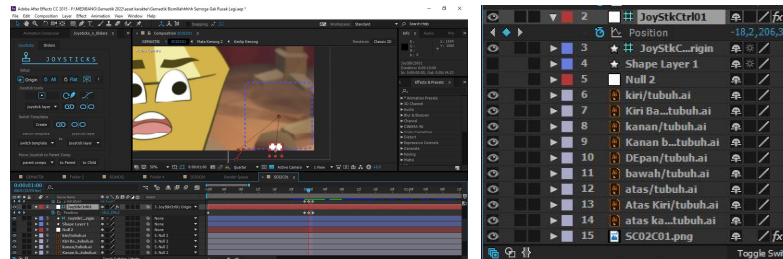
Solid drawing digunakan untuk menjaga kekonsistensian objek karena pada prinsip ini kemampuan menggambar dari berbagai angle ditekankan sehingga karakter tersebut terlihat bervolume dan konsisten dalam setiap frame animasi.

12. Appeal

Appeal merupakan daya tarik dari suatu animasi yang memunculkan ciri khas dari keseluruhan animasi itu sendiri sehingga mudah untuk dikenali.

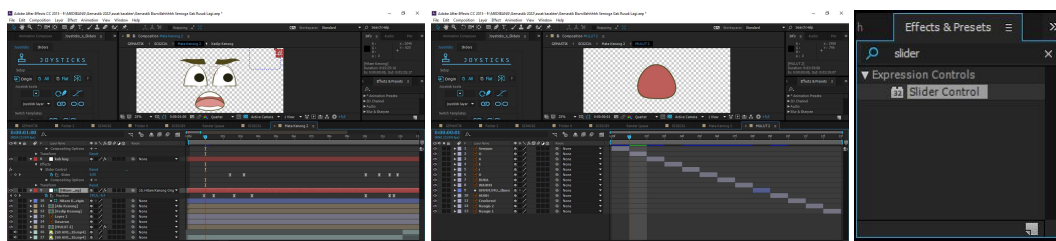
Proses *animating* dalam animasi Lakontara dimulai ketika semua aset siap digerakkan. Proses ini dilakukan berdasarkan panduan *storyboard* yang telah dibuat pada tahapan pra produksi. Menggunakan metode *pose-to-pose* setiap aset digerakan diawali dengan menetapkan key pose berdasarkan durasi setiap adegan. Gerakan di setiap adegan pada storyboard dilakukan dengan teknik motion aset. Kreativitas dan ketelitian diperlihatkan dalam memainkan keyframe pada software Adobe After Effect. Proses

pembuatan gerakan tokoh dilakukan secara terpisah baik pergerakan tubuh dan ekspresi wajah. Perlakuan tubuh tokoh sendiri dibantu dengan fitur tambahan software Adobe After Effect bernama Joystick & Slider.



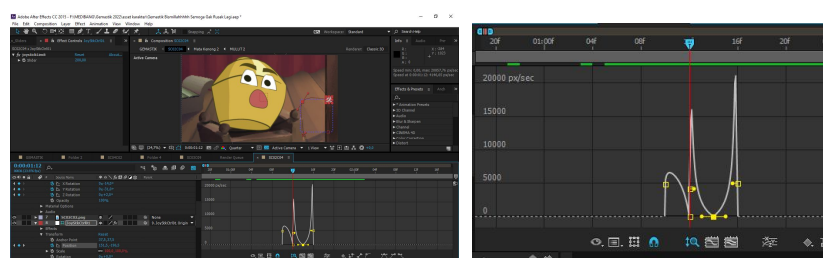
Gambar 3. Proses Penggerakan tubuh tokoh di Animasi Lakontara
Sumber: Raden Raihan P.A.P, Marmalade, 2022

Proses pembuatan ekspresi wajah mata dan alis juga dibantu Joystick & Slider. Sedangkan untuk mulut menggunakan effect bawaan dari software Adobe After Effect bernama Slider Control.



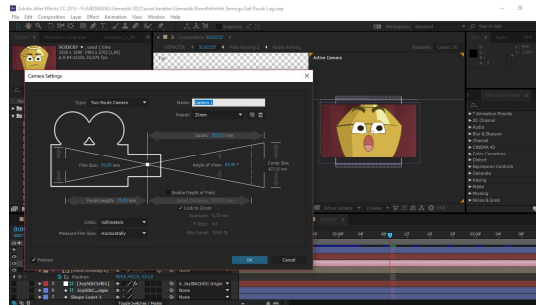
Gambar 4. Proses Penggerakan mata, alis, dan mulut tokoh di Animasi Lakontara
Sumber: Raden Raihan P.A.P, Marmalade, 2022

Penganimasian aset dalam menciptakan gerak yang halus harus dilakukan. Proses ini dilakukan setelah penentuan *key pose* sesuai dengan metode *pose-to-pose* dan dilanjutkan menambah gerakan ditengah tengah ke pose tersebut. Hal ini dilakukan dengan menambahkan keyframe serta melakukan pemanfaatan fitur graph editor pada waktu pergerakannya. Dengan memainkan *keyframe*-nya dapat membentuk percepatan atau perlambatan gerakan yang terjadi pada tokoh yang membuat gerak lebih halus.



Gambar 5. Proses pengaturan keyframe pada graph editor di Animasi Lakontara
Sumber: Raden Raihan P.A.P, Marmalade, 2022

Komposisi dan pergerakan kamera dalam animasi Lakontara juga diperhatikan dengan memanfaatkan fitur fake 3d camera untuk mempermudah pemilihan komposisi dalam adegan animasi secara tepat.



Gambar 6. Penggunaan Fitur Fake Camera di Animasi Lakontara
Sumber: Raden Raihan P.A.P, Marmalade, 2022

Pergerakan tokoh personifikasi yang sebelumnya telah dibuat akan disatukan menjadi gerak gesture tokoh dalam suatu adegan. Penyempurnaan gerak dilakukan dengan menerapkan metode dan beberapa prinsip animasi yang ada. Pergerakan ekspresi juga diperhatikan kesesuaiannya agar situasi pada suatu adegan yang diperagakan bisa jelas. Terdapat perubahan yang nampak berdasarkan metode *pose-to-pose* ketika tokoh menghadap kanan ke kiri, atas ke bawah, ketika melompat, atau adegan lainnya. Pada ekspresi pun sama terjadi perubahan yang jelas. Di tengah tengah *keypose* terdapat pose tambahan untuk menghasilkan gerak yang lebih halus, apalagi dilakukan pengimplementasian prinsip animasi di dalamnya. Di bawah ini merupakan tabel 4 hasil animating tokoh personifikasi dalam animasi Lakontara berdasarkan metode *pose-to-pose* dan prinsip animasi.

Pergerakan Tokoh Personifikasi Dalam Animasi Lakontara	
	
Scene 02 Shot 01	Time: 00:36-00:38
Adegan tokoh Kenong memulai percakapan dengan mengungkapkan keresahannya terhadap situasi sepi Teater Ketoprak. Sikap kecewa dan sedih ditunjukkan dalam adegan ini. Semua pesan kesedihan dan kekecewaan kenong hanya ditunjukkan lewat	

gerak gerak dan ucapan tokoh tersebut.

Prinsip Animasi:

Squash and Stretch pada gerak tubuh dan gerak ekspresi kecewa & Sedih. Staging dilakukan dengan pengambilan gambar medium close up untuk penekanan ekspresi wajah tokoh.



Scene 02 Shot 02

Time: 00.39-00.41

Adegan tokoh Gong menanggapi pernyataan Kenong. Gong juga menyetujui pernyataan Kenong dan ikut merasakan kekecewaan dan kesedihannya terhadap keadaan Teater yang sepi.

Prinsip Animasi:

Squash and Stretch pada gerak tubuh dan ekspresi membentuk kesan kecewa & Sedih. Staging dilakukan dengan pengambilan gambar wide shot untuk memperlihatkan keberadaan 2 tokoh yang sedang berinteraksi.




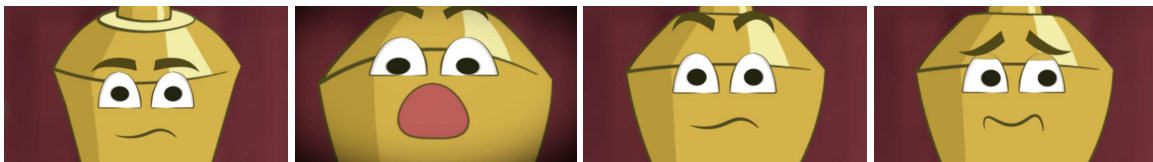
Scene 02 Shot 03

Time: 00:41-00:45

Adegan tokoh Gong menambahkan pernyataannya sebelumnya. Gong heran kenapa ini bisa terjadi. Situasi kekecewaan dan kesedihannya turut dirasakan terhadap keadaan Teater yang sepi.

Prinsip Animasi:

Squash and Stretch pada gerak ekspresi membentuk kesan kecewa & Sedih. Staging dilakukan dengan pengambilan gambar medium close up untuk penekanan ekspresi wajah tokoh.

			
Scene 02 Shot 04		Time: 00:46-00:48	
<p>Adegan tokoh Kenong terkejut dan menengok ke suatu arah lain yang berlawanan . Pada proses terkejut tokoh Kenong, terjadi lompatan sebelum badannya beralih menghadap sisi lain.</p>			
<p>Prinsip Animasi:</p> <p>Squash and Stretch pada gerak tubuh dan gerak ekspresi terkejut. Exaggeration mengikuti dalam pembentukan ekspresi tokoh. Staging dilakukan dengan pengambilan gambar medium close up untuk penekanan ekspresi wajah tokoh. <i>Timing & Spacing</i> Timing dilakukan pada saat tubuh Kenong berada diudara terjadi perbedaan waktu sedikit lebih lambat. Arcs diperlihatkan ketika ingin memutarakan badan ke arah berlawanan, tubuh tokoh bergerak mengikuti pola lengkung agar terlihat lebih natural.</p>			
			
Scene 02 Shot 07		Time: 00:57-01.01	
<p>Adegan tokoh Kenong terkejut mendengar perkataan pemiliknya soal kemungkinan teater tutup karena sepi penonton yang datang. Kesan kejutan diperagakan ketika adegan ini. Berdampak pada perubahan emosi tokoh menjadi cemas.</p>			
<p>Prinsip Animasi:</p> <p>Squash and Stretch pada gerak tubuh dan gerak ekspresi terkejut. Exaggeration mengikuti dalam pembentukan ekspresi tokoh terkejut dengan membesarkan mata. Staging dilakukan dengan pengambilan gambar close up dan diberikan pergerakan kamera zoom in& zoom out untuk penekanan ekspresi mata terkejut tokoh. Efek vignette diberikan untuk mendrmatisir adegan ini.</p>			

	
Scene 02 Shot 08	Time: 01:02-01:03
<p>Pada detik tokoh payung di depan teman temannya. Payung memberikan pendapat kemungkinan mereka akan dibuang karena tidak terpakai jika teater tutup.</p>	
<p>Prinsip Animasi:</p> <p>Squash and Stretch pada gerak tubuh dan gerak ekspresi serius untuk menunjukkan kesan keadaan serius. Staging dilakukan dengan pengambilan gambar Very Wide Shot dalam upaya memperlihatkan situasi diskusi para tokoh di atas panggung.</p>	
	
Scene 02 Shot 09	Time: 01:03-01:05
<p>Adegan tokoh Pohon juga menanggapi pernyataan payung. Muncul keresahan dalam diri pohon khawatir akan dijual karena tutupnya teater.</p>	
<p>Prinsip animasi:</p> <p>Squash and Stretch pada gerak tubuh dan gerak ekspresi khawatir dan resah untuk menunjukkan kesan keadaan serius. Staging dilakukan dengan pengambilan gambar close up dalam penekanan ekspresi tokoh pohon.</p>	
	
Scene 02 Shot 10	Time: 01:05-01:07

Adegan tokoh Gong menanggapi pendapat Payung dan Pohon. Gong bertindak sebagai pendengar. Gong membenarkan kemungkinan itu terjadi.

Prinsip animasi:

Squash and Stretch pada gerak tubuh dan gerak ekspresi tenang. Staging dilakukan dengan pengambilan gambar close up dan diberi pergerakan kamera tracking wajah dalam penekanan ekspresi tokoh pohon serta pemberian gesture tubuh menunduk yang menunjukkan lapang dada.



Scene 02 Shot 11

Time: 01:08-01:13

Adegan Gong berbicara kepada teman temannya semua. Tokoh gong menenangkan keadaan dan meminta keikhlasan teman teman menerima keadaan jika benar terjadi. Suasana sedih terasa dalam adegan ini.

Prinsip Animasi:

Squash and Stretch pada gerak tubuh dan gerak ekspresi tenang dan ikhlas. Staging dilakukan dengan pengambilan gambar wide angle shot dan diberi pergerakan kamera zoom in.



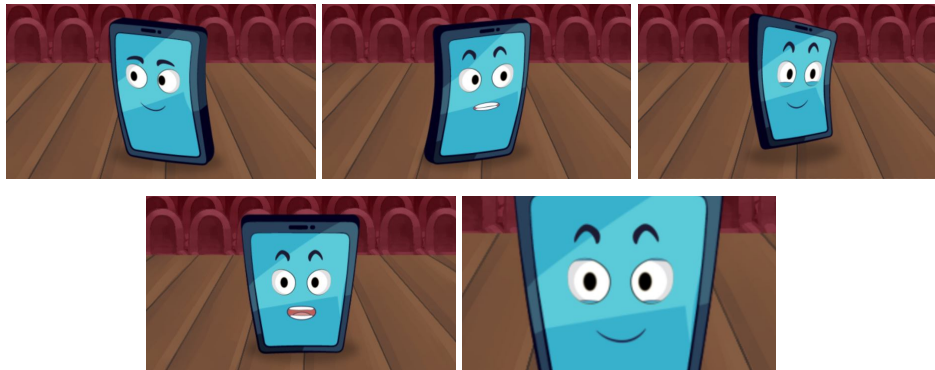
Scene 02 Shot 14 - Scene 02 Shot 15

Time: 01:20-01:26

Adegan tokoh tablet ditaruh di atas panggung lalu muncul dengan melompat lompat ke arah tokoh lainnya. Tokoh ini muncul ketika suasana tokoh personifikasi lainnya di atas panggung bersedih.

Prinsip Animasi:

Squash and Stretch pada gerak tubuh dan gerak ekspresi penasaran. Squash and Stretch pada saat melompat dibuat dengan bantuan fitur puppet dalam software. Staging dilakukan dengan pengambilan gambar close up dan diberi pergerakan kamera crab right. Slow out ditunjukkan ketika proses tablet akan berhenti dari aksi lompatannya.



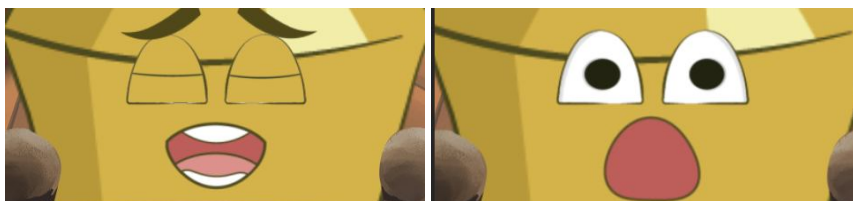
Scene 02 Shot 16

Time: 01:28-01:36

Adegan tokoh Tablet memberikan perkataan yang menjadi harapan bagi teman temannya yang sedang bersedih. Kepercayaan diri tablet untuk membangkitkan semangat teman temannya yang sedang bersedih.

Prinsip Animasi:

Squash and Stretch pada gerak tubuh dan gerak ekspresi percaya diri. *Timing & Spacing* *Timing* dilakukan pada saat tubuh Tablet berada diudara terjadi perbedaan waktu sedikit lebih lambat. Arcs diperlihatkan ketika ingin memutarakan badan ke arah berlawanan, tubuh tokoh bergerak mengikuti pola lengkung agar terlihat lebih natural. Staging dilakukan dengan pengambilan gambar close up dan diberikan pergerakan kamera zoom in dalam penekanan kepercayaan diri tablet.



Scene 02 Shot 17

Time: 01:37-01:38

Adegan tokoh Kenong meragukan perkataan Tablet mengenai harapan yang muncul.

Prinsip Animasi:

Squash and Stretch pada gerak ekspresi terkejut. Staging dilakukan dengan pengambilan

gambar very close up dan diberikan pergerakan kamera zoom in& zoom out untuk penekanan ekspresi terkejut tokoh.



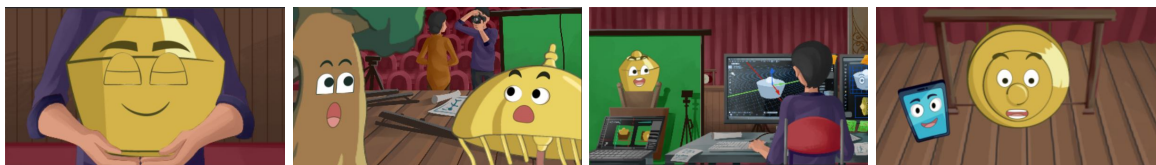
Scene 02 Shot 18

Time: 01:39-01:41

Adegan tokoh Tablet kembali meyakinkan Kenong yang sedikit meragukan perkataanya.

Prinsip Animasi:

Squash and Stretch pada gerak ekspresi percaya diri. Staging dilakukan dengan pengambilan gambar very close up dan diberikan pergerakan kamera zoom in untuk penekanan ekspresi percaya diri tokoh.



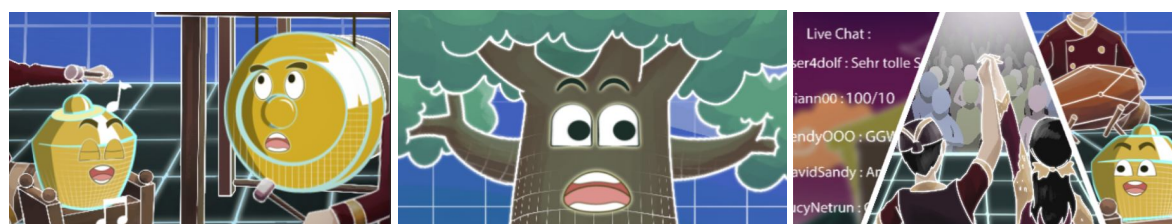
Scene 03

Time: 01:50-02:22

Adegan para tokoh personifikasi masuk dalam bagian cerita solusi. Para tokoh dimodifikasi untuk suatu pertunjukan baru dengan bantuan teknologi. Tokoh penasaran dan senang dalam proses ini. Tidak banyak pergerakan yang dilakukan mengikuti sedikit dialog yang tersedia. Masing masing tokoh memiliki gerak minimalis tapi tetap mendukung membangun suasana dan alur cerita.

Prinsip Animasi:

Squash and Stretch pada gerak tubuh dan gerak ekspresi para tokoh. Staging dilakukan dengan beberapa jenis pengambilan gambar seperti medium close up, close up dan wide shot.



Scene 04	Time: 02:52-03:08
<p>Adegan para tokoh personifikasi ditampilkan dengan tampilan berbeda. Para tokoh berada dalam dunia metaverse Ketoprak World. Mereka tampil bersama para pemain dan ditonton dari berbagai belahan dunia lewat bantuan teknologi. Sama seperti sebelumnya tidak banyak pergerakan yang dilakukan mengikuti sedikit dialog yang tersedia. Masing masing tokoh memiliki gerak minimalis tapi tetap mendukung membangun suasana dan alur cerita.</p>	
<p>Prinsip Animasi:</p> <p>Squash and Stretch pada gerak tubuh dan gerak ekspresi para tokoh gembira dan kagum. Staging dilakukan dengan beberapa jenis pengambilan gambar seperti medium close up, close up dan wide shot.</p>	

Tabel 4. Prinsip Animasi Dalam pergerakan tokoh personifikasi Animasi Lakontara

Penyampaian pesan dalam animasi Lakontara selain menggunakan dialog juga menggunakan komunikasi non verbal. Nonverbal diartikan sebagai tindakan tindakan manusia yang secara sengaja dikirimkan dan diinterpretasikan seperti tujuannya dan memiliki potensi akan adanya umpan balik (feed back) dari penerimanya. (Lani dkk. 2021). Dalam animasi Lakontara ini ditunjukan lewat gerak gerak tokoh serta ekspresi tokoh. Penyampaian informasi di cerita ini melalui prinsip animasi, banyak aspek yang bisa dimanfaatkan untuk menciptakan suatu gerak dan ekspresi yang mampu menimbulkan suatu kesan kepada penonton. Prinsip ini diterapkan juga berdasarkan karakter dari masing masing tokoh yang berperan. Cara ini menjadi jalan menciptakan nilai – nilai, identitas, motivasi dan perwatakan lewat presentasi visual yang sesuai. Sehingga pesan dapat disampaikan dan mudah dipahami bagi penonton animasi Lakontara.

KESIMPULAN

Pengimplementasian prinsip animasi dibantu dengan metode *pose-to-pose* dalam penggerakan film animasi Lakontara memberikan dampak besar kepada gerak-gerak tokoh personifikasi seperti gamelan, properti panggung, dan tablet sebagai pembawa pesan kepada audien. Prinsip animasi memberikan pengaruh dari segala aspek untuk para tokoh dalam membawa suatu kesan dan nilai nilai di setiap adegan yang diperankan. Dalam memberikan gerak pada tokoh animasi apalagi tokoh tersebut merupakan benda mati yang

tidak memiliki anatomi lengkap seperti manusia tetap dapat dilakukan dengan memperhatikan cara menghidupkan tokoh lewat unsur lain seperti ekspresi dan perwatakannya. Proses mempersonifikasikan benda mati dalam suatu animasi perlu dipikirkan cara agar proses tersebut bisa menghasilkan animasi yang baik dan nyaman dilihat. Penggunaan prinsip animasi dalam karya yang dibuat sangat penting. Keberhasilan tersebut akan membawa kemudahan pesan dipahami oleh penonton animasi yang disajikan.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Sugihartono, Ranang, Basnendar Herryprilosadoso, and Asmoro N. Panindias. 2010. *Animasi Kartun: Dari Dialog Sampai Digital*. Jakarta: Indeks.
- Abdilah, Mahadir, Juniardi Nur Fadila, and Fresy Nugroho. 2021. "Metode Pose to Pose Untuk Membuat Animasi 3 Dimensi Islami " Keutamaan Berbuka Puasa ".*" Jurnal Sains Dan Informatika 7* (November): 145–54. <https://doi.org/10.34128/jsi.v7i2.314>.
- Adzani, Fachrina, and Wegig Murwonugroho. 2021. "Pentingnya Kesesuaian Visual Karakter Tokoh Dalam Film Animasi ' My Little Pony : The Movie ' The Importance Of Visual Fitness Of Characters In Animated Film " My Little Pony : The Movie ".*" Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah Lembaga Penelitian Universitas Trisakti 6* (1): 68–84.
- Dadang ITS, 2006, "Animasi Harus Punya Pesan,
<https://www.its.ac.id/news/2006/01/06/animasi-harus-punya-pesan/> (Diakses 3 Mei 2023)
- Fathoni, A F Choiril Anam, Rina Kartika, and Sulaiman Hakim Lubis. 2018. "Penerapan Physiognomy Karakter Pada Animasi." *Jurnal Dimensi DKV 3* (1): 31–42.
- Lani, Oktri Permata, Refika Mastanora, Benni Handayani, Romi Maimori, Iain Batusangkar, and Universitas Islam Riau. 2021. "Komunikasi Verbal Dan Nonverbal Pada Film Kartun Shaun The Sheep." *Jurnal Ilmu Komunikasi 10* (2): 161–69.
- Mubasyira, Mu'thia. 2017. "Analisis Tokoh Dan Penokohan Dalam Film ' My Name Is Khan ' Karya Karan Johar." *Wacana Didaktika: Jurnal Pemikiran, Penelitian Pendidikan Dan Sains 5* (2): 133–42.
- Pasek, Gede, Putra Adnyana, Fakultas Seni, Institut Seni, Indonesia Denpasar, Jl Nusa Indah, and Kec Denpasar. 2023. "Penggunaan Semiotika Dalam Film Animasi ' Singa Dan Tikus ' Yang Ditujukan Untuk Anak -Anak." *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual 4* (1): 29–36.
- Permatasari, Ajeng Febriyan, Judhi Hari Wibowo, and Irmashani Danadharta. 2021. "Analisis Komunikasi Nonverbal Dalam Serial Animasi Shaun The Sheep Episode Bitzer From The Black Lagoon." *Jurnal Representamen 7* (02).
- Pusat Prestasi Nasional, 2022, "Pengumuman Finalis Gemastik 2022"
<https://pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/pengumuman> (Diakses 3 Mei)

-
- Prilosadoso, B H, B Pujiono, S Supeni, and B W Setyawan. 2019. "Wayang Beber Animation Media as an Effort for Preserving Wayang Tradition Based on Information and Technology Wayang Beber Animation Media as an Effort for Preserving Wayang Tradition Based on Information and Technology." *Journal of Physics: Conference Series PAPER*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1339/1/012109>.
- Rifda Arum, Gramedia, "12 Prinsip Animasi dan Sejarah Perkembangan Animasi di Dunia", <https://www.gramedia.com/literasi/12-prinsip-animasi/> (Diakses 3 Mei 2023)
- Rahmi, Anis. 2021. "12 Prinsip Animasi Pada Gerak Karakter Skeletal Animation ' Achoo .'" *DESKOVI : Art and Design Journal* 4 (2): 12–18.
- Salmon, Stafira Fransisca, Virginia Tulenan, and Brave A Sugiarto. 2017. "Penggunaan Metode Pose to Pose Dalam Pembuatan Animasi 3D Tarian Minahasa Maengket." *E-Jurnal Teknik Informatika* 12 (1): 1–9.
- Santo. 2019. "Strategi Visual Animasi Interaktif 'Keliling Jawa.'" *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa Dan Desain* 4 (2): 109–24.
- Sari, Intan Permata. 2019. "Perancangan Video Edukasi Animasi 2 Dimensi Berbasis Motion Graphic Mengenai Bahaya Zat Adiktif Untuk Remaja." *Jurnal Pendidikan Multimedia* 1 (1): 43–52.
- Viadika, Cindi, and Hamdan Priyoko. 2022. "Implementasi Motion Graphic Pada Promosi Sekolah Menggunakan Metode Squash Dan Stretch." *Journal of Multimedia Trend and Technology - JMTT* 1 (1): 11–17.
- Waluyo, Vinsensa Audrey Roseline, and Asidigisianti Surya Patria. 2022. "Analisis Semiotika Desain Karakter Silverash Pada Game Arknights." *Jurnal Barik* 3 (2): 78–88.
- Widadijo, Wahyu Tri. 2017. "12 Prinsip Animasi D Alam Serial ' Adit & Sopo Jarwo .'" *Aksa: Jurnal Desain Komunikasi Visual* 1 (1): 70–85.
- Wiraatmaja, Angga. 2018. "Analisis Muatan Kekerasan Pada Film Animasi ' Oscar Oasis ' Berdasarkan Prinsip Exaggeration." *Jurnal Politeknik Negeri Batam* 1 (1): 20–33.
- Yunita, Syavira, and Yayat Sudaryat. 2020. "Konsep Desain Karakter Dari Bunga Nasional Negara Indonesia Untuk Animasi 2d." *E-Proceeding of Art & Design* 7 (2): 673–86.

