

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Animasi

Menurut Wahyu Purnomo (2013) menjelaskan bahwa kelahiran animasi sudah ada sejak 15000 tahun yang lalu. Hal tersebut ditemukannya lukisan dan cerita bergambar pada dinding goa jaman *paleolitikum*. Berabad-abad kemudian perkembangan cerita bergambar sampai pada bangsa Mesir kuno. Salah satu gambar yang ditemukan adalah beberapa gambar posisi gulat pada jaman mesir. Kebiasaan ini diikuti oleh bangsa-bangsa lainnya seperti bangsa Yunani dan Romawi. Perkembangan cerita bergambar inilah yang merupakan asal mula animasi jaman sekarang.

Pelopop dunia animasi adalah Walt Disney. Mereka membuat animasi fantasi beserta iringan music dengan beberapa tokoh kartun. Animasi mampu menyampaikan suatu konsep yang kompleks menjadi menarik secara visual dan juga dinamik sehingga animasi terus berkembang hingga saat ini.

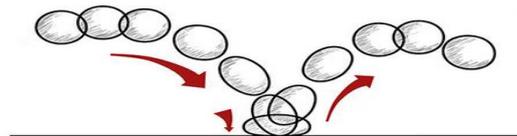
Fungsi utama prinsip animasi adalah agar setiap animasi yang dibuat kelihatan menarik, dramatis, dengan Gerakan yang alami. Pada dasarnya prinsip animasi adalah teori dasar fisika yang diaplikasikan pada sebuah visual. Hal ini dijadikan pedoman untuk setiap Gerakan, ekspresi, dan mood dari karakter atau tokoh.

2.1.1 Prinsip Animasi

Prinsip-prinsip animasi digunakan oleh para animator sebagai pakem atau pedoman utama gambar bergerak menjadi lebih hidup. Secara sederhana animasi adalah menumpuk beberapa gambar secara berantian dan berurutan sehingga didapatkannya hasil yang menarik, dinamis, dan tidak membosankan.

a. Strech & squash

Animasi sangat mengapresiasi hukum alam, yaitu hukum grafikasi. Efek dari peningkatan kecepatan terjadi distorsi bentuk. Berubah lonjong (stretch). Dan Ketika membentur tanah, terjadilah pipih (squash), saat melambung berubah lonjong Kembali.

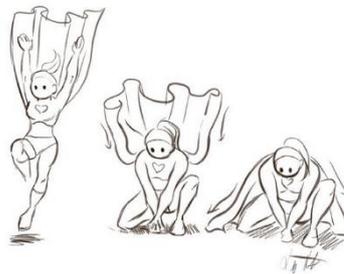


Gambar 2.1 *Stretch & Squash*

Sumber : Anim Desk

b. Follow Through

Ketika sebuah benda terjun ke permukaan tanah, maka efek grafikasi membuat bagian atas benda tersebut akan terdorong kedepan karena adanya tekanan berat.



Gambar 2.2 *Follow Through*

Sumber : Issuu

c. Overlapping

Prinsip ini memiliki kesamaan dengan prinsip sebelumnya, terjadinya Gerakan susulan yang lebih lambat dibandingkan bagian utamanya.

d. Anticipation

Antisipasi adalah gerak ancang-ancang, yaitu gerak melawan arah gerak utamanya.



Gambar 2.3 *Anticipation*

Sumber : School Of Motion

e. Staging

Staging adalah pengadegan dengan menempatkan satu objek atau lebih dalam satu frame atau satu sequence sehingga terjadi satu komposisi yang komposisional, indah, dan ideal.

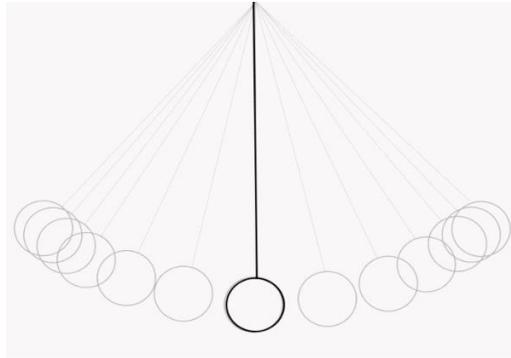


Gambar 2.4 *Staging*

Sumber : Animation Exploration

f. *Slow in Slow out*

Secara alami setiap Gerakan tidak mengalami Gerakan seketika namun melalui proses awal dan akhir.

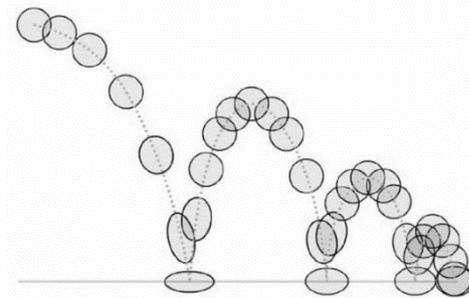


Gambar 2.5 *Slow in Slow out*

Sumber : Anim Desk

g. *Arc*

Ada hakekatnya setiap gerak membentuk garis koreografi imajiner. Tidak berupa garis lurus, namun cenderung berupa garis lengkung, yaitu garis imajiner yang terbentuk antara dua posisi *key drawing*.



Gambar 2.6 *Arc*

Sumber : The Naked Scientist

h. *Secondary Action*

Suatu gerak tambahan menyertai gerak utama. Gerak ini umumnya sebagai pemanis yang mencitrakan keluwesan yang impresif, menggemaskan dan terkesan begitu hidup.

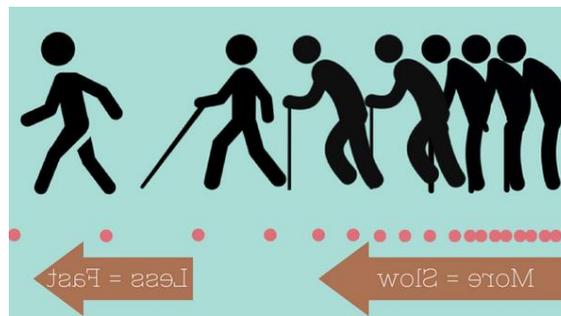


Gambar 2.7 *Secondary Action*

Sumber : Dar Video

i. Timing & Spacing

Prinsip ini akan membuat animasi terkesan hidup.



Gambar 2. 8 *Timing Spacing*

Sumber : Julio C Soto

2.1.2 Teknik Produksi

Menurut Budi Prasetyo W (2020). Tahapan produksi didalam animasi dibagi menjadi 3 tahapan diantaranya adalah pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Ada beberapa proses yang terkandung didalam setiap tahap tersebut

- Pra Produksi

Pra produksi adalah akar dari keseluruhan proses pembuatan animasi, didalam tahapan ini diharuskan menentukan ide, cerita, storyboard, dan desain.

- Produksi

Tahap produksi adalah inti dari keseluruhan proses pembuatan animasi, dalam tahap ini terdapat beberapa proses didalamnya seperti merancang layout, pembuatan karakter, *texturing*, *rigging*, *animating*, *vfx*, *lighting*, dan *rendering*.

- Pasca Produksi

Paska produksi adalah tahapan akhir dari semua proses dasar pembuatan animasi. Tahap ini bertujuan menambahkan modifikasi akhir yang dapat membuat animasi terlihat lebih bagus. Paska produksi tersebut memiliki proses-proses seperti *compositing*, *color correcting*, *dubbing/music/sound effect*, *final output*.

2.2 Cerita Rakyat

Menurut Sisyono (2008) mengatakan definisi cerita rakyat adalah cerita yang tergolong karya sastra milik masyarakat dengan disebarkan melalui lisan dalam kurun waktu tertentu. Cerita rakyat dapat dipahami sebagai sebuah kisah atau cerita yang berasal dari masyarakat zaman dahulu dan berkembang secara luas dari mulut ke mulut hingga pada akhirnya dikenal secara luas. Cerita rakyat merupakan warisan budaya yang perlu dilestarikan hingga generasi selanjutnya.

Cerita rakyat membawa unsur local suatu daerah sehingga sangat dipercayai masyarakat. Cerita rakyat ada yang mengisahkan suatu tempat hingga asal usul tokoh, dan juga cerita rakyat juga memiliki beberapa bukti yang dapat disaksikan hingga sekarang sehingga semakin memperkuat kepercayaan masyarakat terhadap cerita tersebut.

Warisan cerita rakyat merupakan nilai tambah bagi kekayaan budaya dan sejarah suatu masyarakat

Ciri-ciri cerita rakyat dapat membedakan cerita rakyat dan cerita zaman sekarang:

1. Cerita rakyat dapat dituturkan secara lisan
2. Cerita disampaikan secara turun-temurun
3. Cerita mengandung nilai unsur luhur kemasyarakatan
4. Cerita memiliki sifat yang tradisional
5. Memiliki banyak versi dan variasi

Cerita rakyat memiliki fungsi untuk mewariskan nilai-nilai luhur kepada masyarakat., diantaranya:

1. Fungsi sarana Pendidikan, dapat memberikan pesan amanat kepada masyarakat
2. Fungsi sarana hiburan, nilai hiburan yang terkandung berdasarkan pengalaman keseharian masyarakat zaman dahulu, sehingga sangat relevan untuk pengalaman masyarakat saat kini.
3. Fungsi sosial dan budaya, untuk memperkuat suatu masyarakat melalui nilai-nilai sosial dan budaya. Salah satunya bisa dijadikan pedoman bagi masyarakat.

