

# BAB I

## Teknik Animasi 2D

### Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari materi ini, peserta didik diharapkan dapat:

1. Menjelaskan jenis-jenis teknik animasi 2D
2. Menjelaskan prinsip dasar pembuatan animasi 2D
3. Menjelaskan teknik pembuatan gambar objek sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D

### Peta Konsep



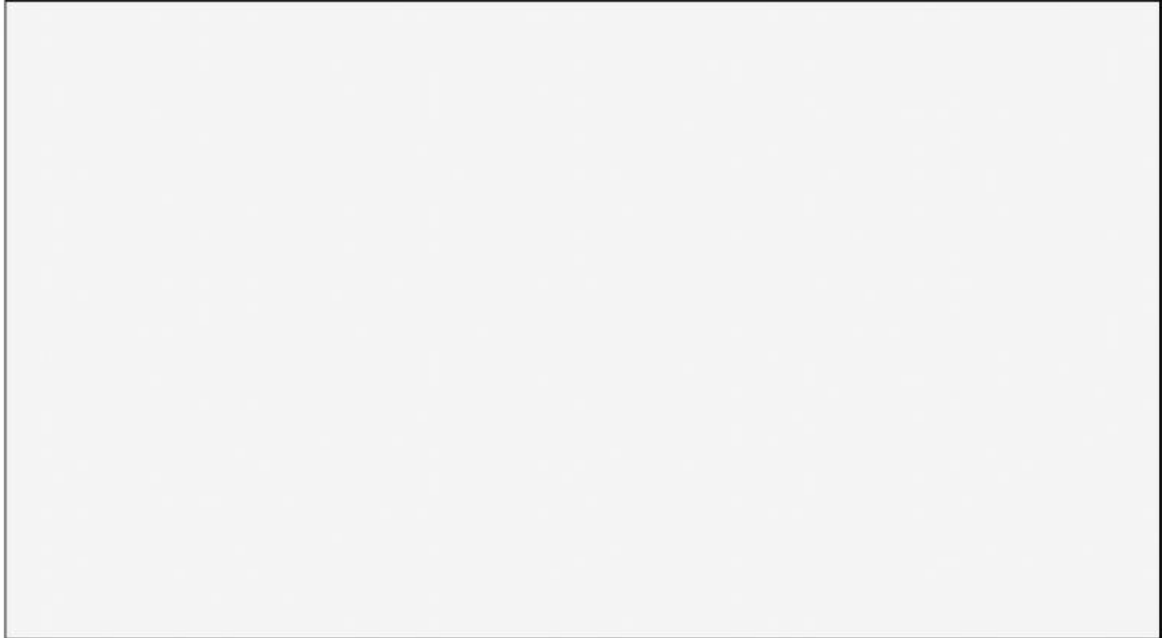
### Petunjuk Penggunaan

Sebelum melaksanakan aktivitas :

1. Berdoalah terlebih dahulu agar diberi kelancaran oleh Tuhan Yang Maha Esa
2. Peserta didik membaca ringkasan materi dengan seksama
3. Pembelajaran pada materi ini dilaksanakan secara online

## Informasi Singkat

### A. Sejarah dan Pengertian Animasi



Istilah animasi berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang memiliki arti jiwa, hidup, dan semangat. Di dalam animasi terdapat karakter yang merupakan objek nyata baik berupa orang, hewan atau lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar 2D maupun 3D. Agar mengetahui lebih jelas tentang animasi, simak uraian berikut:

#### 1. Pengertian Animasi

Berikut merupakan pengertian animasi menurut beberapa ahli:

- a. Menurut Agus Suheri, Animasi adalah kumpulan dari gambar yang sudah diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan.
- b. Menurut Munir, animasi merupakan gambar tetap (still image) yang disusun secara berurutan dan direkam dengan menggunakan kamera.
- c. Menurut Ibiz Fernandez, animasi didefinisikan sebagai “Animation is the process of recording and playing back a sequence of stills to achieve the illusion of continues motion” yang artinya adalah Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan.

Dari beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa animasi adalah gambar

bergerak yang berasal dari kumpulan objek yang disusun secara khusus sehingga dapat bergerak dan direkam sesuai alur yang ditentukan pada setiap hitungan waktu.

## 2. Sejarah Animasi

Gagasan seni sekuensial sudah ada ribuan tahun silam. Hanya saja, gagasan ini bergantung sama interpretasi anda saat melihat lukisan-lukisan yang ada di gua. Animasi, seperti yang anda kenal sekarang ini tak akan muncul jika strip film tidak ditemukan. Strip film sendiri ditemukan pada dekade 1800-an. Sementara, karya animasi pertama dibuat oleh Prof. Simon von Stampfer's *phénakisticope*.

Disisi lain, animasi pertama yang dilukis dengan tangan dibuat oleh seniman dan penemu Prancis, Charles-Émile Reynaud, pada karyanya yang berjudul *Praxinoscope*. Penemuan itu juga yang jadi fondasi dasar pengetahuan dan pembelajaran animasi modern sampai hari ini.

Di tahun 1900-an, seniman dari seluruh dunia mulai bereksperimen untuk buat animasi salah satu bisa dilihat dari karya Katsudō Shashin yang belum lama ini ditemukan. Karya yang dibuat pada 1907-1911 itu disebutkan mendahului animasi di Barat. Yang, mungkin saja, jadi cikal bakal animasi modern. Pada saat itu animasi dianggap sebagai seni baru, yang pemahaman dan penerapannya terbatas sampai Walt Disney muncul di awal tahun 1920-an. Pada saat itu, audio mulai diimplementasikan dalam film animasi. *Steamboat Willie* (1928), kartun andalan Disney saat itu, bukanlah kartun pertama yang bersuara, melainkan satu dari karya mereka yang paling populer.

Satu dekade kemudian, banyak studio animasi yang bermunculan karena timbul kesadaran bahwa ada manfaat ekonomi di balik animasi, termasuk Warner Bros. Mereka kemudian meluncurkan *Looney Tunes* dan *Merrie Melodies*. Yang akhirnya memicu persaingan antara Mickey dan Bugs, yang puncaknya terjadi saat Disney merilis *Snow White and the Seven Dwarfs*, film animasi panjang pertama yang semua sekuelnya dibuat dengan tangan. Saat TV berwarna mulai populer, sekitar tahun 1950-an, pelopor dunia animasi lain mulai tampil termasuk *Hanna-Barbera Productions*. Dan usai revolusi budaya yang terjadi di Amerika pada 1960-an, animasi mulai dikooptasi untuk orang dewasa.

Karya pertama yang paling terkenal dengan konsep ini adalah *Fritz the Cat* (1972)

yang dibuat oleh komikus legendaris, Robert Crumb. Pada tahun 1990-an saat Computer generated imagery [CGI] mulai diterapkan dalam dunia film, jadi era baru dunia animasi. Saat ini CGI telah merajai animasi modern dan mengambil tempat karya animasi lain yang digambar dan dibuat dengan tangan. Film animasi pertama yang dibuat dengan CGI adalah Toy Story yang dirilis pertama kali pada 1995 silam.

## **B. Prinsip Dasar Animasi**

Prinsip dasar animasi merupakan hal yang sangat penting untuk diketahui dan dipahami oleh seorang pembuat animasi atau animator, Disamping itu ada dua belas prinsip dasar animasi, berikut adalah dua belas prinsip dasar animasi tersebut.

1. Squash and Stretch adalah prinsip yang digunakan untuk membuat ilusi seberapa keras permukaan sebuah benda.
2. Anticipation adalah prinsip yang memberikan kesan gerak ancang-ancang atau gerakan persiapan yang dilakukan oleh karakter yang dianimasikan oleh animator.
3. Staging merupakan prinsip yang menekankan pada gerak keseluruhan dalam sebuah scene yang harus ditampilkan secara detail dan jelas sehingga mampu menyampaikan seluruh ide cerita secara jelas kepada penonton.
4. Straight Ahead and Pose to Pose
  - a. Straight ahead yaitu Sebuah metode penyusunan gerak animasi secara berurutan dari gambar pertama hingga gambar akhir yang disebut dengan frame by frame.
  - b. Pose to pose yaitu sebuah metode penyusunan gerak animasi yang hanya digambar pada keyframe tertentu saja. Keunggulan dari metode penyusunan pose to pose, yaitu waktu pengerjaan lebih cepat karena gerakan antara (in between) dari masing-masing keypose dapat dilakukan dengan mudah.
5. Follow Through and Overlapping Action merupakan sebuah prinsip dasar animasi yang menekankan pada gerakan animasi bagian tubuh lain yang tetap terus bergerak walaupun tubuh atau badan telah berhenti bergerak atau diam. Konsep dasar dari prinsip animasi follow through adalah gerak animasi dari objek atau karakter yang saling berhubungan, tetapi tidak bergerak secara bersamaan.
6. Slow In and Slow Out, pada prinsip dasar ini gerakan animasi yang dibuat juga harus memberi kesan alamiah tentang percepatan serta perlambatan. Slow in merupakan metode animasi yang menjelaskan adanya gerakan yang diawali dengan lambat

- ,kemudian berubah menjadi lebih cepat,begitupun sebaliknya untuk slow out
7. Arcs merupakan prinsip dasar animasi yang memberi kesan alami karena gerakan karakter seperti manusia dan hewan bergerak membentuk pola.Dengan prinsip arcs ini,selain terlihat alami,gerak animasi juga akan terlihat lebih smooth dan lebih realistik.
  8. Second Action adalah gerakan sekunder atau juga gerak tambahan yang terjadi karena efek atau akibat adanya gerakan utama.Secondary Action juga menjadi gerak pendukung dari gerakan utama yang menjadi gerak animasi secara keseluruhan menjadi terlihat realistik.
  9. Timing dan Spacing, prinsip dasar animasi timing adalah prinsip tentang penentuan waktu gerakan harus dilakukan.Terkadang timing juga merupakan proses untuk menentukan banyaknya gambar yang perlu dibuat di antara dua keypose atau yang biasa dikenal dengan istilah in between.Sementara itu,spacing adalah prinsip tentang percepatan dan perlambatan yang ada dalam gerak animasi yang dibuat.
  10. Appeal adalah prinsip yang berkaitan dengan gaya visual animasi .Prinsip animasi appeal,akan membuat penonton dapat dengan mudah mengidentifikasi orsinalitas dan asal produksi animasi berasal.
  11. Exaggeration adalah menekankan tentang gerakan animasi memiliki unsur dramatis dan cenderung hiperbolis.Gerakan animasi yang dramatis ini,biasanya disajikan dalam genre animasi komedi karena beberapa gerakan dramatis tersebut juga cenderung terlalu ekstrem dalam ekspresi tertentu.
  12. Solid Drawing merupakan prinsip animasi yang menekankan pada kemampuan animator dalam membuat gambar.Selain memiliki kemampuan teknik menggambar yang baik,animator juga harus memiliki kemampuan teknik menggambar baik, animator juga harus memiliki kepekaan terhadap anatomi,keseimbangan,berat,komposisi,dan pencahayaan.

## Latihan

### Petunjuk Pengerjaan

1. Sebelum mengerjakan soal bacalah terlebih dahulu ringkasan materi di atas!
2. Kerjakan soal dibawah ini dengan cara pilih (klik) jawaban yang benar.
3. Kerjakan soal secara mandiri.

## Soal

1. Animasi berasal dari kata “anima” yang artinya ...
  - a. Objek bergerak
  - b. Karakteristik dan bahagia
  - c. Penjiwaan karakter
  - d. objek, garis dan titik
  - e. Jiwa, hidup dan semangat
2. Film animasi pertama dengan standar gambar film adalah ...
  - a. Praxinoscope
  - b. Humorous phases of funny faces
  - c. fantasmagorie
  - d. Mickey mouse
  - e. Snow white and the seven dwarfs
3. Pendiri the walt disney company adalah ...
  - a. Winsor mccay
  - b. Emile cohl
  - c. Charles emile reynaud
  - d. J.Stuart Blackton
  - e. Walt disney dan roy disney