

ANALISIS VISUAL PENERAPAN 12 PRINSIP ANIMASI DALAM FILM *GREY & JINGGA: THE TWILIGHT ANIMATED SERIES* EPISODE 1

Nadya^{1*}, Yulia Purnama Sari²

¹Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Bunda Mulia
Diterima: 20 November 2019 /Disetujui: 21 Desember 2019

ABSTRACT

Animation is one of human effort in describing and recording what they imagine. As well as readers who want to see their idol characters "live" in the animation. Like the popular local comics of Gray & Jingga: The Twilight that become animated series Gray & Jingga animated series: The Twilight Animated Series Episode 1 animated by Kratoon. In order to satisfy the imagination of the audience need the application of 12 principles of animation for animation created more alive.

The study was conducted to analyze whether the animated film series Gray & Jingga The Twilight Animated Series Episode 1 apply 12 principles of animation in the making. Using descriptive qualitative methodology by observing Gray & Jingga animated series of movies: The Twilight Animated Series Episode 1 and using literature in accordance with the study of Visual Communication Design.

The results of this study show that animated film series Gray & Jingga: The Twilight Animated Series Episode 1 overall applying quite good enough in the application of 12 principles of animation, even there are still some scenes that lack the 12 basic principles of the animation. Especially with a fairly short duration make the 12 animation principles that were created was limited.

Keyword: 2D Animation, Tweened Animation, 12 Animation Pricinciples

ABSTRAK

Animasi adalah salah satu upaya manusia dalam menggambarkan dan merekam apa yang mereka imajinasikan. Selain itu, dapat juga digambarkan sebagai usaha membuat audiens yang ingin melihat karakter idola mereka "hidup" dalam sajian animasi. Seperti komik lokal populer Gray & Jingga: The Twilight yang menjadi serial animasi Seri animasi Gray & Jingga: The Twilight Animated Series Episode 1 diciptakan oleh Kratoon. Demi memuaskan imajinasi penonton perlu penerapan 12 prinsip animasi agar animasi dibuat lebih hidup.

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis apakah serial film animasi Gray & Jingga The Twilight Animated Series Episode 1 menerapkan 12 prinsip animasi dalam pembuatannya. Menggunakan metodologi deskriptif kualitatif dengan mengamati serial film animasi Gray & Jingga: The Twilight Animated Series Episode 1 dan menggunakan literatur sesuai dengan studi Desain Komunikasi Visual.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa serial film animasi Gray & Jingga: The Twilight Animated Series Episode 1 secara keseluruhan menerapkan 12 prinsip animasi dengan cukup baik, walaupun masih ada beberapa adegan yang masih kurang menerapkannya. Apalagi dengan durasi yang cukup singkat membuat 12 prinsip animasi yang dibuat menjadi lebih terbatas.

Kata kunci: Animasi 2D, animasi tween, 12 prinsip animasi

*email: yerlyana@bundamulia.ac.id

PENDAHULUAN

Animasi berasal dari kata *to animate* yang memiliki pengertian membuat seolah-olah hidup dan bergerak. Jadi pengertian animasi itu sendiri adalah film yang berasal dari gambar-gambar yang diolah sedemikian rupa hingga menjadi sebuah gambar bergerak dan bercerita. (Gunawan:2013) Biasanya, animasi diangkat dari sebuah cerita atau komik yang sudah ada dan dikenal masyarakat luas. Komik atau cerita yang sudah rilis di toko buku tentu menjadi "promosi" efektif di pasaran. Kecenderungan pembaca adalah ingin melihat karakter idola mereka "hidup" dalam animasi. Seperti salah satu komik lokal yang populer dikalangan remaja yaitu *Grey & Jingga: The Twilight* yang diangkat menjadi sebuah seri animasi oleh Kratoon Channel. Sebuah komik dengan genre *romance* buatan Sweta Kartika.

Animasi merupakan salah satu upaya manusia dalam menggambarkan dan merekam apa yang mereka imajinasikan. Agar animasi yang dihasilkan dapat terlihat lebih hidup dan memenuhi kualitas serta ekspektasi dari imajinasi audiens, seorang animator harus mengerti dan dapat menerapkan 12 prinsip dasar animasi. Seperti halnya dalam film seri animasi *Grey & Jingga: The Twilight Animated Series Episode 1* perlu ditelusuri apakah film tersebut sudah menerapkan 12 prinsip animasi yang sesuai.

Berkaitan dengan hal tersebut, dalam proses memahami dan menelusuri apakah film seri animasi perdana *Grey & Jingga: The Twilight Animated Series Episode 1* merupakan film animasi yang baik dan sesuai dengan prinsip animasi penulis melakukan penelitian ini.

METODOLOGI PENELITIAN

- Observasi
Pencarian data/informasi dengan melakukan pengamatan terhadap film animasi *Grey & Jingga: The Twilight Animated Series Episode 1*
- Studi Pustaka
Mengumpulkan data yang berhubungan dengan topic analisa, melalui buku-buku, makalah, maupun artikel-artikel

untuk mendapatkan landasan teoritis yang sesuai.

KAJIAN TEORI

Desain Komunikasi Visual

Dalam bukunya, Adi Kusrianto (2007:2) menuliskan bahwa Desain Komunikasi Visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna serta layout (tata letak atau perwajahan). Dengan demikian gagasan bisa diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan.

Multimedia

Dony Ariyus (2009:2) dalam bukunya menuliskan bahwa Multimedia adalah suatu teknologi yang menggabungkan berbagai sumber media seperti teks, grafik, suara, animasi, video, dan sebagainya, yang disampaikan dan dikontrol oleh sistem komputer secara interaktif.

Elemen-Elemen Multimedia

Tay Vaughan (2006) menjabarkan elemen-elemen multimedia dalam bukunya yaitu:

- Teks
Ketika bekerja menggunakan teks sangat penting untuk menerapkan keakuratan dan kepadatan dalam kata yang dipilih. Dalam multimedia kata digunakan dan muncul dalam judul, menu, bantuan navigasi, juga dalam narasi dan isi dari multimedia.
- Suara
Audio digital dibuat saat mengkonversikan sebuah gelombang suara ke dalam angka (digitizing). Suara digital merupakan sampel suara. Setiap fraksi n dalam satu detik, sampel suara diambil dan disimpan sebagai informasi digital dalam bit dan byte. Kualitas dari audio digital tergantung pada seberapa sering sampel diambil dan berapa banyak angka yang

digunakan untuk mempresentasikan nilai dari tiap sampel.

- **Gambar**
Gambar dapat berbentuk kecil atau besar bahkan dalam layar penuh. Gambar dapat berwarna, ditempatkan secara acak pada layar, dapat berbentuk geometris atau dibentuk secara aneh. Salah satu cara menjalankan gambar pada komputer adalah sebagai lukisan grafis atau yang biasa disebut bitmap. Bitmap merupakan matriks sederhana dari titik-titik kecil yang membentuk sebuah image dan ditampilkan di layar komputer atau dicetak.
- **Animasi**
Animasi merupakan perubahan visual sepanjang waktu dan memberi kekuatan besar pada proyek multimedia dan membuat presentasi statis menjadi hidup. Animasi dapat dilakukan karena adanya fenomena biologi yang disebut persistensi penglihatan dan fenomena psikologi yang disebut phi. Sebuah objek yang dilihat oleh mata manusia masih tersimpat secara kimia di retina mata selama beberapa saat setelah penglihatan. Jika dikombinasikan dengan kebutuhan pemikiran manusia untuk mengonsep secara lengkap aksi yang ditangkap, maka menjadi mungkin bagi serial image yang berubah secara perlahan dan sangat cepat- satu sesudah yang lain-agar seolah-olah bercampur menjadi satu dalam ilusi visual dari pergerakan.
- **Video**
Dari semua elemen multimedia, video menempati tuntutan performa yang tertinggi dalam komputer dan untuk memori dan penyimpanannya.

Definisi Animasi

Menurut Wyatt (2010:6) dalam bukunya, Animasi didefinisikan sebagai manipulasi gambar per *frame* (*frame by frame*) yang ketika diputar dalam bentuk *satu sequence* akan menciptakan pergerakan ilusi. Ilusi yang dimaksud adalah dalam

animasi segalanya bisa terjadi sehingga para pembuat animasi(animator) adalah seorang illusionis. Secara umum animasi dibagi menjadi 2 jenis yaitu animasi 2D dan animasi 3D.

Teknik Pergerakan Animasi 2D

Dalam pergerakannya terdapat dua teknik animasi yaitu teknik *frame by frame animation* dan teknik *tweened animation* (Zeembry, 2001:83):

- Teknik *frame by frame animation* adalah teknik animasi yang dilakukan dengan bentuk gambar yang menjadikan gambar tersebut berbeda di setiap *frame*. Teknik ini memiliki beberapa kelemahan, yaitu (Bustaman, 2001:33) : Membuat file akan menjadi lebih besar dan menggunakan lebih banyak waktu.
- Teknik *Tweened Animation* yaitu teknik animasi dimana dalam proses animasi dilakukan dengan menentukan posisi *frame* awal dan *frame* akhir, kemudian mengerjakan animasi *frame-frame* sisanya yang berada diantara posisi awal dan akhir *frame* tersebut. Teknik *tweened animation* memiliki beberapa kelebihan, yaitu (Bustaman, 2001:34): setiap isi dalam *frame* tidak perlu disimpan, Mempersingkat waktu kerja Mengurangi ukuran file.

12 Prinsip Animasi

12 prinsip animasi merupakan prinsip dasar animasi yang diciptakan oleh animator Disney, Frank Thomas & Ollie Johnston yang diperkenalkan melalui buku “*The Illusion of Life: Disney Animation*”(http://www.dapoeranimasi.com). 12 prinsip animasi ini merupakan hal yang wajib diketahui oleh setiap animator atau calon animator untuk bisa menciptakan suatu animasi yang baik. Berikut 12 prinsip ini adalah :

1. *Squash & Stretch*
Gerakan ini diterapkan untuk memberikan kesan kelenturan yang membuat animasi menjadi lebih alami.
2. *Anticipation*

Anticipation adalah gerakan yang dilakukan sebagai ancang-ancang untuk mempersiapkan diri memasuki gerakan yang berikutnya.

3. *Staging*

Staging adalah tahap pengaturan suatu set adegan, posisi kamera atau pose suatu karakter sehingga adegan tersebut menjadi mudah di mengerti oleh *audience*.

4. *Straight ahead action & Pose to Pose*

Ada 2 metode dalam melakukan gerakan animasi yaitu:

- *Straight ahead action* merupakan pendekatan menciptakan gerakan secara berkesinambungan mulai dari awal tanpa banyak perencanaan akan menjadi seperti apa akhir gerakannya nanti.
- Pendekatan kedua yaitu *Pose to Pose* dilakukan dengan menentukan terlebih dahulu *pose – pose* seperti apa yang akan dimiliki oleh karakter yang akan dianimasikan pada suatu adegan.

5. *Follow Through & Overlapping Action*

Merupakan gerakan susulan pada si karakter atau benda yang terjadi setelah berhentinya karakter atau benda tersebut.

6. *Slow In & Slow Out*

Gerakan perlambatan yang terjadi pada awal dan akhir suatu animasi. Animasi yang tidak mempunyai perlambatan di awal dan akhir animasinya akan terkesan sangat kaku.

7. *Arcs*

Merupakan kurva melingkar yang terdapat pada suatu gerakan, animasi akan terlihat lebih alami daripada hanya dengan memakai gerakan lurus saja.

8. *Secondary Action*

Secondary action merupakan gerakan tambahan yang terjadi untuk melengkapi gerakan utama yang ada. Gerakan *secondary action* hanya bersifat melengkapi dan tidak mengambil alih performa dari gerakan utama.

9. *Timing*

Timing ditentukan dari jumlah *frame in between* yang ada di antara gerakan suatu benda atau karakter. Semakin

cepat sedikit jumlah *frame* maka gerakan menjadi semakin cepat dan sebaliknya.

10. *Exaggeration*

Exaggeration merupakan gerakan atau ekspresi yang lebih-lebih kan dari yang biasanya untuk mendapatkan kesan animasi yang lebih meyakinkan.

11. *Solid Drawing*

Pada animasi tradisional, *Solid drawing* berarti gambar yang mempunyai kedalaman perspektif.

12. *Appeal*

Merupakan penampakan dari sebuah karakter yang terlihat mempunyai karisma tersendiri dan menarik untuk dilihat.

PEMBAHASAN

Film seri animasi *Grey & Jingga: The Twilight Animated Series Episode 1* diangkat dari komik yang dibuat oleh komikus lokal bernama Sweta Kartika. Menceritakan kisah cinta Grey dan Jingga, teman masa kecil yang kehilangan kontak namun bertemu kembali kemudian di kampus yang sama. *Grey & Jingga* sendiri diterbitkan melalui penerbit KOLONI dan memiliki beberapa sekuel. Pembuatan film seri animasi ini dibuat dan ditayangkan oleh Kratoon Channel dengan durasi ± 2 menit per episodenya.



Gambar 1. Komik Grey & Jingga: The Twilight

Berikut adalah analisis penerapan 12 prinsip animasi pada film seri animasi *Grey & Jingga: The Twilight Animated Series Episode 1*:

1. *Squash & Stretch*

Pada episode perdana ini terdapat penerapan prinsip *squash & stretch* salah satunya dapat dilihat dari

pergerakan tubuh tokoh Jingga yang ter-stretch.



Gambar 2. Penerapan Prinsip Squash & Stretch

Sekilas nampak tak berbeda, namun dapat dilihat dari kepala dan garis jalan, ketika ter-stretch kepala Jingga menyentuh garis jalan dan kembali ke bentuk awalnya yang berada dibawah garis jalan tersebut. Prinsip *squash & stretch* ada dalam film ini, namun penerapan prinsip ini kurang terlihat.

2. *Anticipation*

Penerapan prinsip *anticipation* dapat dilihat dari ancang-ancang pergerakan gerakan tangan karakter Jingga.



Gambar 3. Penerapan Prinsip Anticipation

3. *Staging*

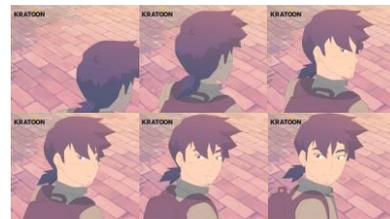
Penerapan prinsip *staging* pada film ini dari awal film hingga akhir tergolong baik karena mudah untuk dimengerti audiens. Hal ini dapat dilihat dari penataannya latar, kamera, dan pose yang sesuai. Contohnya ketika Jingga dikagetkan oleh temannya dan kertas yang di bawanya berantakan dan terbang.



Gambar 4. Penerapan Prinsip Staging

4. *Straight ahead action & Pose to Pose*

Penerapan prinsip *straight ahead action & pose to pose* dalam film ini masih ada yang sedikit terlihat kaku di beberapa adegan, hal ini kemungkinan karena film ini menerapkan animasi dengan teknik *tweened motion* atau *limited animation* yang tidak sehalus animasi *frame by frame* atau *full animation*. Tetapi beberapa adegan seperti ketika karakter Grey menoleh menerapkan prinsip *straight ahead action & pose to pose* yang cukup baik.



Gambar 5. Penerapan Prinsip Straight Ahead Action & Pose to Pose

5. *Follow Through & Overlapping Action*

Penerapan prinsip *follow through & overlapping action* dapat dilihat dari gerakan rambut karakter yang bergerak mengikuti irama pergerakan karakter. Pada film ini penerapan prinsip ini cukup banyak diterapkan.



Gambar 6. Penerapan Prinsip Follow Through & Overlapping Action

6. *Slow In & Slow Out*

Penerapan prinsip *slow in & slow out* dalam film ini contohnya dapat dilihat dari pergerakan kertas yang setelah terhempas ke atas kemudian jatuh dengan melambat.



Gambar 7. Penerapan Prinsip *Slow In & Slow Out*

7. *Arcs*

Penerapan prinsip *arc* dapat dilihat dari pergerakan kertas yang tengah terbang dan bergerak melingkar. Penerapan prinsip ini tidak terlalu terlihat pada film ini.



Gambar 8. Penerapan Prinsip *Arc*

8. *Secondary Action*

Penerapan prinsip *secondary action* pada film ini dapat dilihat dari pergerakan teman tokoh utama yang sedang memeluk Jingga. Pada adegan ini gerakan utamanya adalah memeluk Jingga, sedangkan *secondary action*nya terletak pada gerakan kedua dikepalanya.



Gambar 9. Penerapan Prinsip *Secondary Action*

9. *Timing*

Penerapan prinsip *timing* pada film ini sudah cukup baik. Seperti contoh adegan dibawah ini ketika Jingga menoleh dengan jumlah *frame in between* yang lebih sedikit yang memberikan kesan pergerakan lebih cepat dibandingkan ketika Gray yang menoleh dengan jumlah *frame in between* yang lebih banyak yang menimbulkan kesan pergerakan yang lebih lambat dan halus.



Timing dengan jumlah frame in between yang lebih sedikit



Timing dengan jumlah frame in between yang lebih banyak

Gambar 10. Penerapan Prinsip *Timing*

10. *Exaggeration*

Penerapan prinsip *exaggeration* dalam film ini lebih digunakan pada ekspresi karakternya, namun tidak terlalu dilebih-lebihkan seperti film dengan genre komedi.



Gambar 11. Penerapan Prinsip *Exaggeration*

11. *Solid Drawing*

Dalam film ini penerapan prinsip *solid drawing* terlihat disetiap adegannya mulai dari awal hingga akhir seperti beberapa adegan dibawah ini. Jadi untuk penerapan *solid drawing* film ini sudah menerapkannya dengan baik.



Gambar 12. Penerapan Prinsip *Solid Drawing*

12. *Appeal*

Penerapan prinsip *appeal* pada karakter film ini lebih ditunjukkan melalui pakaian yang lebih mencolok dan bentuk fisik sebatas perbedaan laki-laki dan perempuan.



Gambar 13. Penerapan Prinsip *Appeal*

Dari hasil penelitian ini, dapat dilihat bahwa film seri animasi *Grey & Jingga: The*

Twilight Animated Series Episode 1 in menerapkan 12 prinsip animasi dalam pembuatannya. Namun tidak terlalu terlihat pada beberapa adegan sehingga film ini dikategorikan sebagai film yang cukup baik dalam menerapkan 12 prinsip animasinya.

SIMPULAN

Setelah melakukan penelitian serta pembahasan yang ada dengan memperhatikan aspek-aspek teoritis yang terkumpul mengenai pembahasan penerapan 12 prinsip dasar animasi dalam film seri animasi *Grey & Jingga: The Twilight Animated Series Episode 1* yang dianimasikan oleh Kratoon, adapun kesimpulan yang dapat ditarik dari pembahasan yaitu dalam film tersebut dari awal dan akhir terdapat penerapan 12 prinsip dasar animasi meskipun terdapat beberapa bagian yang tidak terlalu menerapkannya ataupun kurang terlihat sehingga masih terkesan sedikit kaku dan pergerakannya kurang realistis. Durasi yang singkat dan banyaknya jeda membuat film animasi ini terlihat terlalu singkat. Namun film ini termasuk film yang cukup baik dalam teknik pergerakan animasinya yang sesuai dengan 12 prinsip animasi, meskipun terdapat beberapa kekurangannya.

SARAN

Berkaitan dengan kesimpulan di atas, maka peneliti memberikan saran kepada pembaca dan peneliti lainnya yaitu untuk menganalisa 12 prinsip animasi pada sebuah film diharapkan menggunakan objek

penelitian yang memiliki durasi lebih panjang dan memiliki banyak adegan didalamnya agar lebih mudah dalam menganalisa. Hal tersebut dikarenakan semakin banyaknya adegan akan semakin terlihat penerapan 12 prinsip animasi didalamnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyus, Dony. 2009. *Keamanan multimedia*. Yogyakarta : Andi
- Gunawan, Bambi Bambang. 2013. *NGANIMASI Bersama Mas Be!*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Vaughan, Tay. 2006. *Multimedia : Making It Work*. Yogyakarta: Andi.
- Wyatt, Andi. 2010. *The Complete Digital Animation Course*. London: Quarto Inc.

DAFTAR LITERATUR PENUNJANG

- Dapoer Animasi. 2017, Februari 22. *12 Prinsip Animasi*. Retrieved from <http://www.dapoeranimasi.com/2017/02/22/12-prinsip-animasi/>.
- Kusmato, Dodi. 2017, Februari 14. *Saksikan Anime Pendek Grey & Jingga: The Twilight di Kratoon!*. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=lcirl4AMVCA>