

BAB II

DATA PERANCANGAN

2.1. Pengertian Animasi

a. Animasi (animation)

berasal dari perkataan Latin erti "dihidupkan" atau pun "bring to life".

Dewan Bahasa dan Pustaka merujuk kepada satu perbuatan atau proses menjadikan sesuatu agar kelihatan hidup animasi bermakna satu proses menghidupkan atau memberikan gambaran bergerak kepada sesuatu yang statik agar kelihatan hidup dan dinamik.

b. Kenapa perlu animasi?

1. Ianya membolehkan sesuatu yang agak sukar untuk diterangkan dengan menggunakan perkataan atau imeg-imeg statik disampaikan dengan lebih mudah dan berkesan.
2. Ianya membolehkan sesuatu yang agak sukar untuk diterangkan dengan menggunakan perkataan atau imagi-imag statik disampaikan dengan lebih mudah dan berkesan.
3. Ia juga membolehkan sesuatu persembahan yang disampaikan itu kelihatan lebih hidup atau realistic berbanding penggunaan teks semata-mata.

4. Di samping itu, animasi juga mampu memberi penegasan kepada sesuatu penyampaian bagi membolehkan perhatian para penonton difokuskan kepada isi kandungan yang ingin disampaikan.
5. Animasi mampu menyampaikan sesuatu konsep yang kompleks secara visual dan juga dinamik.

c. Editor animasi

Kegunaan : mencipta animasi

d. Contoh Perisian :

Animasi 3D

Ulead Cool 3D, Xara 3D, Lightwave 3D

3D Studio Max, 3D Maya dsb

Animasi 2D

Macromedia/Adobe Flash, (.fla)

Macromedia Director MX (.dir)

e. Format fail

fli, .fla, .gif , .swf

f. 12 Perinsip Dasar Animasi

Untuk memahami 12 prinsip dasar animasi dapat dilihat dari sebuah gerak dan memahaminya secara berurutan. Kedua belas prinsip tersebut adalah:

1. Pose dan gerakan antara (Pose-To-Pose and Inbetween)

Sebagai misal kita mengambil adegan orang berjalan dengan menggunakan kamera. Bentangkan film yang sudah jadi dan akan terlihat rangkaian gambar yang berkesinambungan yang apabila diputar dengan kecepatan 24 frame per detik (film) atau 25 frame per detik (PAL) akan menghasilkan gambar bergerak.

Terkadang sulit untuk langsung meng-copy semua gerakan pada tiap frame. Untuk mempermudah seorang animator akan membagi sekuens gerakan dalam 2 bagian, yaitu pose dan gerakan antara.

Pose adalah gerakan paling ekstrim dari tiap gerakan yang ada dan inbetween adalah gerakan antara suatu pose ke pose lainnya.

Pada animasi 2D key animator akan menggambar key pose. Lalu inbetween melanjutkan dengan membuat gerakan antara satu pose ke pose yang lainnya.

2. Pengaturan waktu (Timing)

Dengan mengatur durasi gerakan, suatu karakter bisa terlihat berbeda dengan karakter yang lain. Walaupun posenya sama, tetapi dengan durasi gerak yang berbeda, maka ekspresi gerakan yang dihasilkan juga berbeda. Misalnya gerak lambat (jarak antar key pose cukup jauh), bergerak biasa, atau gerak cepat (jarak antar key pose lebih dekat).

3. Gerakan sekunder (Secondary Action)

Gerakan sekunder adalah gerakan yang terjadi akibat gerakan yang lain dan merupakan satu kesatuan sistem yang tidak terpisahkan dari gerakan utama. Misalnya pada saat melangkah, tangan kita akan mengimbangi langkah kaki kita, pinggang kita akan ikut berputar dan badan kita akan ikut condong bergerak ke kiri dan ke kanan. Gerakan tersebut adalah akibat dari gerakan utama yaitu langkah kaki yang terjadi akibat reaksi alamiah tubuh untuk tetap seimbang.

Untuk menciptakan gerakan sekunder menambah gerak alami, gerakan sekunder tidak boleh melebihi gerakan utama.

4. Akselerasi (Ease In and Out)

Setiap benda diam cenderung tetap diam dan setiap benda bergerak akan tetap bergerak kecuali mengalami percepatan atau akselerasi (hukum kelembaman Newton). Dari suatu pose yang diam ke sebuah gerakan akan terjadi percepatan dan dari gerakan sebuah pose akan terjadi perlambatan.

5. Antisipasi (Anticipation)

Pada dasarnya semua gerakan akan terjadi dalam 3 bagian, bagian awal yang disebut antisipasi, gerakan itu sendiri dan gerakan akhir yang disebut gerakan penutup (follow through). Misalnya pada saat kita meloncat kita akan menekuk kedua kaki kita, membungkukkan badan dan menarik kedua tangan ke bawah, barulah kita meloncat. Gerakan pendahuluan inilah yang disebut antisipasi.

Pada film animasi 2D sering kita melihat tokoh kartun yang menghilang dari layar dengan meninggalkan segumpal asap tebal. Sebelum lari tokoh tersebut memasang pose persiapan, kaki ditarik menjauh arah lari dan tangan merentang bersiap-siap lari dan kemudian tokoh itupun melesat dan meninggalkan asap tebal.

6. Gerakan lanjutan dan perbedaan waktu gerak (Follow Through and Overlapping Action)

Setiap benda yang bergerak akan cenderung tetap bergerak, bahkan setelah mendapat gaya yang menghentikannya (hukum kelembaman Newton). Misalnya saat kita berlari dan tiba-tiba berhenti. Badan kita akan sedikit terlempar ke depan, sebelum akhirnya kembali ke titik seimbang. Perhatikan setiap gerakan yang kita lakukan, kita akan menemukan dan merasakan "gerakan berlebih" pada setiap akhir gerakan yang kita lakukan. Gerakan tersebut yang disebut sebagai gerak penutup (follow trough).

Tidak semua gerakan terjadi atau berhenti pada saat yang bersamaan. Selalu ada selang waktu antara gerakan utama dengan gerakan sekunder. Seringkali gerakan-gerakan tersebut terasa bertintihan. Prinsip inilah yang dikenal sebagai overlapping action.

Biasanya gerakan sekunder akan mengalami perbedaan waktu gerak (overlapping action). Jika seekor binatang bergerak, ekornya akan ikut bergerak, tetapi gerakan ekor tidak berhenti bersamaan dengan gerakan binatang tersebut, melainkan berhenti beberapa saat lebih panjang.

7. Gerakan melengkung (Arc)

Pada saat kita menggelengkan kepala, gerakan yang dihasilkan adalah gerakan yang sedikit melengkung ke arah atas atau bawah yang membentuk lingkaran. Gerakan inilah yang disebut gerakan melengkung (arc) yang merupakan prinsip yang diterapkan pada animasi.

8. Dramatisasi gerakan (Exaggeration)

Dramatisasi gerakan adalah tindakan mempertegas apa yang sedang dilakukan. Sering kita melihat seorang aktor theater mendramatisasi atau melebih-lebihkan aksi mereka agar terlihat jelas oleh penonton. Saat marah sang aktor akan berkacak pinggang dan menuding-nuding lawannya.

Demikian pula saat tertawa, ia berkacak pinggang, menarik bagian atas tubuhnya ke belakang, mengangkat kepalanya ke atas, membuka mulut selebar-lebarnya dan akhirnya mengeluarkan suara tawa sedemikian kerasnya.

9. Elastisitas (Squash and Stretch)

Hal penting yang harus dilakukan adalah setiap benda yang mengalami pelenturan tetap akan mempertahankan volumenya. Jika sebuah karet berubah volumenya, realitas yang ada akan hilang.

Pada animasi prinsip ini tidak diberlakukan begitu saja, melainkan pada bagian tertentu dari suatu benda. Otot bicep misalnya, mengalami pelenturan yang lebih besar pada bagian tengahnya dibanding bagian tendon atau tepinya. Meskipun benda rigid atau benda elastis (seperti manusia) tampak tidak mengalami pelenturan, prinsip ini tetap saja digunakan. Pada saat melompat ke bawah badan kita akan tertekuk sedikit, gerakan ini yang

merupakan gerakan sekunder mirip dengan peristiwa "penyek" yang terjadi pada bola karet yang dilempar ke lantai.

10 prinsip animasi pertama dikenalkan pertama kali oleh Fank Thomas dan Ollie Johnston. Lebih lanjut lagi John Lasseter (sutradara Toys Story) menambahkan 2 prinsip lagi yang akan segera kita pelajari bersama-sama.

10. Penempatan di bidang gambar (Staging)

Selain animasi yang bagus, cara menempatkan karakter dihadapan kamera juga mutlak diperlukan. Dengan menempatkan kamera atau karakter secara tepat, konsep yang kita inginkan dapat terbaca dengan mudah oleh penonton. Prinsip yang paling penting adalah prinsip cinematography dan prinsip silluet.

Dengan menempatkan kamera yang rendah, sebuah karakter akan terlihat besar dan menakutkan. Demikian juga dengan penempatan kamera yang tinggi, karakter akan terlihat kecil atau terlihat bingung. Penempatan kamera dengan arah miring (rolling) akan membuat gerakan terlihat dinamis. Penempatan secara simetris akan membuat karakter terlihat formal atau berwibawa, penempatan arah gerak secara diagonal juga akan membuat adegan terlihat dinamis.

Melihat silluet karakter (hanya pada bagian foreground vs background) juga memberikan ketegasan pose sebuah karakter. Jika silluet karakter terlihat ambigu atau tidak jelas, maka akan sulit bagi penonton untuk mencerna aksi yang dilakukan karakter.

11. Daya tarik karakter (Appeal)

Setiap karakter dalam animasi haruslah mempunyai daya tarik yang unik, yang membedakannya dengan karakter yang lain. Bisa saja suatu karakter terlihat unik dari sisi desain, atau dari caranya menunjukkan ekspresi pribadinya.

12. Penjiwaan Karakter

Kemampuan akting adalah hal yang harus dimiliki oleh setiap karakter animator. Akting memungkinkan animator menterjemahkan tingkah laku dan daya tarik karakter secara tepat, sehingga penonton merasakan apa yang dimaui oleh seorang animator, bahkan walaupun tanpa dialog sekalipun.

Cara paling mudah menghayati suatu peran adalah dengan membayangkan karakter kita sebagai seorang aktor. Bayangkan kita menjadi diri mereka dan mulailah meniru tingkah laku dan ekspresi mereka.

"Animator yang baik adalah animator yang mampu menggerakkan seluruh anggota tubuhnya dan menterjemahkannya ke dalam suatu karya animasi."

Tanpa penjiwaan sebuah karakter akan terlihat datar, kaku dan tidak manusiawi. Penjiwaan peran adalah "roh" dari setiap karakter.

(<http://wartawarga.gunadarma.ac.id/2009/11/pengertian-animasi-konsep-pembuatan-animasi/>)

2.2. Data Perancangan

1. Pilihan Tema Desain Yaitu : Layanan Sosial
2. Penjelasan Singkat Tentang Pilihan Tema Desain

Pemilihan desain tema lingkungan yang mengarah pada spesifikasi "Save the Green" diharapkan dapat menyadarkan masyarakat untuk lebih peduli lingkungan dan dapat melestarikan.

Karna dijamin sekarang masyarakat banyak yang tidak peduli terhadap lingkungan.

Tema yang terkandung pada desain lingkungan ini mengandung makna penyampaian melalui media animasi yang di gabungkan dengan audio visual agar pesan dari tema yang dirancang dapat tersampaikan dan diterima serta dimengerti oleh masyarakat.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

3. Target & Standar Karya Desain

Karya Desain yang Dibuat	Fungsi/Manfaat karya dalam Perancangan	Bentuk Standar Karya Desain
Film Animasi Lingkungan	Untuk menyadarkan masyarakat bahayanya merusak lingkungan	Film Animasi (video)
Banner	Untuk memudahkan audien untuk melihat informasi tentang lingkungan	
Kaos	Untuk para komunitas pencinta lingkungan	kaos
Stiker	Untuk memudahkan audien untuk melihat informasi tentang lingkungan	kertas
pin	Untuk memudahkan audien untuk melihat informasi tentang lingkungan	

4. Aspek Komunikasi Karya Desain

a. Tujuan Perancangan

- o Tujuannya agar dapat merubah pandangan masyarakat tentang bahayanya pada pencemaran lingkungan
- o Agar dapat menyadarkan masyarakat akan pedulinya terhadap menjaga lingkungan
- o dan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat

b. Manfaat Perancangan

manfaatnya adalah dapat menyadarkan masyarakat yang tidak peduli terhadap lingkungan ataupun masyarakat yang peduli dengan lingkungan semakin sadar dan termotivasi untuk melakukan sesuatu untuk melestarikan lingkungan

5. Pendekatan Estetis Karya Desain

Pembuatan animasi ditekankan pada unsur, mudah dalam pembuatan karakter, mudah proses pembuatan animasinya, murah dari sisi biaya agar bisa dipublikasi masyarakat dari sisi pesannya.

6. Penjelasan Judul Perancangan

Tema yang saya buat yaitu tentang lingkungan. Judul perancangan yang akan saya buat adalah perencanaan-perencanaan layanan sosial "Save the Green" yang akan dibuat adalah sebuah video film berbasis animasi 2D yang berfungsi sebagai sarana menyampaikan pesan pada anak-anak (TK). Video film animasi ini saya akan menggunakannya melalui internet yaitu memanfaatkan sebuah situs youtube untuk mudah dilihat banyak masyarakat.