

## **Analisis Peranan Video Referensi terhadap Kualitas Animasi “Laut Kite”**

***Muhammad Sayyid Afif\*, Anis Rahmi***

\*Program Studi D4 Animasi, Politeknik Negeri Batam  
[m.sayyidafif12@gmail.com](mailto:m.sayyidafif12@gmail.com)

Submitted: Month-Day-Year; Revised: xx-xx-20xx; Accepted: xx-xx-20xx

<https://jurnal.ugm.ac.id/jks>

ISSN: 2356-296X E-ISSN : 2356-3001

### **ABSTRACT**

“Laut Kite” is an animation that addresses the issue of waste in coastal areas, caused by the community's negligence towards their surroundings. The purpose of the animation is to encourage Indonesians to be more mindful of their environment, particularly the cleanliness of the sea. The captivating animation is one of the factors that attracts viewers, in addition to the film's models and visuals. One of the planning stages undertaken by the animators before creating the animation involves creating and identifying footage or reference videos to achieve appropriate poses and acting. This research aims to explain the role of reference videos in achieving key poses and acting, as well as their impact on the animation's quality, demonstrated by the application of animation principles in the work. The research method used is art-based research with a qualitative approach, conducted by distributing the completed animation to expert sources from animation studios to obtain data that will reinforce the data already collected.

11  
SEP

**Keywords:** Animation, *Key Pose*, Animation Principle, Reference Video

### **ABSTRAK**

“Laut Kite” merupakan animasi yang menceritakan tentang permasalahan sampah di daerah pesisir pantai, yang disebabkan dari kelalaian masyarakat akan keadaan di sekitar daerah tersebut. Animasi Laut Kite dibuat dengan tujuan agar masyarakat Indonesia lebih peduli terhadap lingkungan sekitar, terutama untuk kebersihan laut. Animasi yang menarik menjadi salah satu faktor yang membuat penonton tertarik, selain dari model dan visual film animasi tersebut. Salah satu bagian perencanaan yang dilakukan animator sebelum membuat animasi yaitu membuat dan mengidentifikasi panduan atau video referensi yang ada untuk mendapatkan pose dan akting yang sesuai. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan peranan video referensi dalam mendapatkan *key pose* dan akting, serta pengaruhnya dalam kualitas animasi yang ditunjukkan dengan diterapkannya

prinsip animasi dalam animasi tersebut. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode riset berbasis seni (*art based research*) dengan pendekatan kualitatif yang dilakukan dengan mendistribusikan animasi yang dikerjakan kepada narasumber ahli dari studio animasi guna mendapatkan data yang akan digunakan sebagai penguatan dari data yang telah didapatkan.

SEP

**Kata kunci:** Animasi, *Key Pose*, Prinsip Animasi, Video Referensi

## **PENGANTAR**

Kepala Badan Riset dan Sumber Daya Manusia Kelautan dan Perikanan (BRSDM) I Nyoman Radiarta mengatakan, sampah laut dan dampak pencemaran laut sudah menjadi isu lokal, nasional dan juga global (Tashandra, 2022). Salah satu hal yang menjadi sumber terjadinya pencemaran laut dan pesisir pantai diantaranya adalah kurangnya perhatian masyarakat terhadap lingkungan sekitarnya dan ikut andil dalam pencemaran lingkungan tersebut tanpa disadari.

Film animasi Laut Kite merupakan film animasi yang dibuat untuk mengedukasi penonton untuk menjaga kebersihan lingkungan pesisir pantai. Film animasi ini menceritakan kondisi laut dan pesisir pantai yang telah dipenuhi sampah, akibat kurangnya kepedulian masyarakatnya dan membuat ekosistem laut tercemar. Hingga akhirnya muncul seorang remaja yang memulai membersihkan sampah tersebut dan menginspirasi warga sekitar.

Dalam pembuatan film animasi Laut Kite selain model dan tampilan visual dari animasi yang menarik, diperlukan juga kualitas animasi yang baik dengan animator dapat menerapkan 12 prinsip animasi yang diperkenalkan oleh Ollie Johnston dan Frank Thomas.

Untuk menerapkan 12 prinsip animasi dengan baik, maka animator perlu memahami pergerakan karakter sesuai dengan keadaan nyata atau aslinya. Karena sebagian besar prinsip tersebut dapat terlihat di dunia nyata, seperti prinsip *anticipation*, *arc*, *solid drawing*, *follow through and overlapping action*, juga *timing* yang kemudian dapat divariasikan pada saat pembuatan animasi.

Agar animator dapat menerapkan prinsip animasi tersebut, maka animator dapat menggunakan video referensi sebagai panduan. Umumnya semakin realistis gaya animasi yang digunakan, semakin sering digunakannya video referensi (Thomas, 2023).

Dalam film animasi Laut Kite, penulis sebagai animator menggunakan video referensi pada 6 shot yang dikerjakan yaitu *scene 01 shot 05*, *scene 05 shot 02*, *scene 06 shot 01*, *scene 09 shot 12*, *scene 11 shot 04*, dan *scene 12 shot 04*. Video referensi dibuat dengan merekam gerakan atau akting sesuai dengan kejadian pada masing-masing *scene* dan *shot*.

Akting yang dilakukan karakter dapat dipengaruhi oleh *physical appearance* atau bentuk tubuh dan *mood* dari karakter tersebut (Camporota, 2023). Dengan memperhatikan hal tersebut, akting yang dilakukan akan terlihat lebih menarik dan masuk akal.

Gestur tubuh dalam seorang karakter juga perlu diperhatikan ketika melakukan akting dalam membuat video referensi. Ed Hooks di dalam bukunya "*Acting for Animators*" menyatakan "*A gesture can express an inner emotional state that might even be in contrast to what the character is saying*" (Hooks, 2017: 36). Dari pernyataan Ed Hooks tersebut, suatu gestur dapat menggambarkan suasana hati karakter dengan jelas dan dapat berbanding terbalik dengan yang karakter ucapkan.

Sedangkan pada animasi Laut Kite, dari keseluruhan *shot* animasi yang dikerjakan lebih memperlihatkan karakter yang berakting untuk menjelaskan maksud dan tujuannya. Sehingga akting, gestur, dan pose karakter lebih diutamakan.

Video referensi diterapkan dalam pembuatan animasi dengan mengambil pose-pose penting dari sebuah gerakan yang kemudian diterapkan ke dalam animasi. Tony White di dalam bukunya "*Animation from Pencils to Pixels : Classical Techniques for Digital Animators*" menyatakan di dalam setiap sekuen gerakan terdapat momen atau posisi, yang lebih penting daripada yang lainnya dan posisi tersebut disebut *keys* (White, 2006: 210).

Dari pose atau *key pose* yang telah didapat kemudian disusun beraturan membentuk suatu gerakan utuh. Mendahulukan pembuatan pose-pose penting yang mewakili suatu gerakan animasi, dan dilanjutkan dengan pembuatan pose tambahan untuk menghasilkan efek gerakan animasi disebut dengan metode *pose to pose* (Waeo dkk., 2016). Dengan menggunakan metode tersebut, pembuatan animasi akan menjadi lebih terstruktur.

Kemudian untuk mengetahui bagaimana kualitas animasi setelah diterapkannya video referensi, maka bisa dilihat dari prinsip animasi yang diterapkannya. Penerapan *solid drawing* pada pose utama karakter atau *key pose* yang membuat badan karakter seimbang atau *balance* dan tidak terlihat akan jatuh

(Becker, 2015). Penerapan prinsip *anticipation* pada gerakan karakter, yaitu gerakan persiapan atau pendahuluan yang biasanya berlawanan terhadap gerakan utamanya (Tri Widadijo, 2020). Penerapan *Arc* pada lintasan gerakan karakter, yang membentuk lintasan gerak melengkung (Tri Widadijo, 2020). Penerapan *arc* juga dapat diterapkan pada bentuk pose karakter atau bisa disebut sebagai *line of action* dari pose tersebut. *Line of action* adalah suatu garis imajiner yang terbentuk dari gerakan utama (Blair, 1994: 90). Penerapan prinsip *timing*, yang mengatur durasi terjadinya suatu gerakan dan durasi percepatan perlambatan suatu gerakan (Tri Widadijo, 2020). Penerapan prinsip *follow through and overlapping action*, yaitu gerakan berurutan dari karakter atau objek yang terjadi setelah karakter atau objek berhenti (Tambun dkk., 2022).

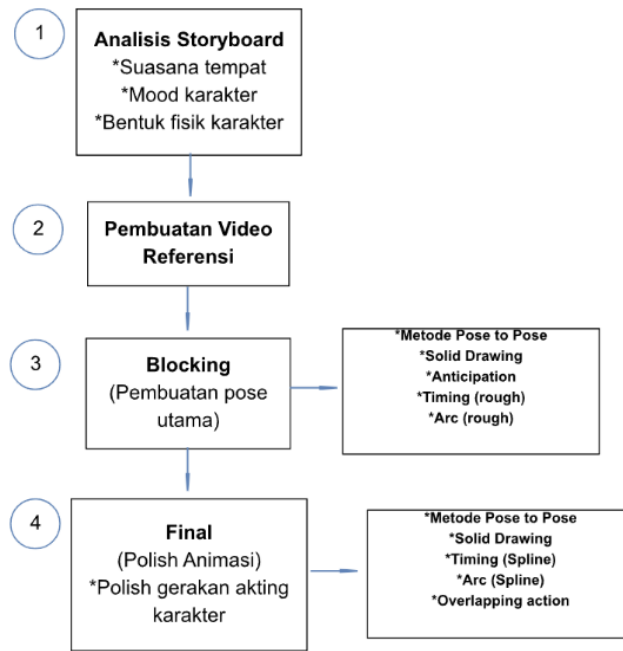
Metode penelitian yang digunakan adalah metode artistik yang mengorientasikan pada pengalaman penulis selama pembuatan karya yang berdasar pada proses kerja kreatif. Metode pembuatan animasi yang digunakan yaitu metode pose to pose dalam penerapan video referensi kedalam animasi yang dikerjakan

Sebelum membuat video referensi, penulis menganalisis shot pada *storyboard* terlebih dahulu. Penulis menganalisis kejadian dan aksi atau gerakan yang dilakukan karakter.

Setelah menganalisis *storyboard* dan membuat video referensi, selanjutnya penulis membuat *blocking* pada aksi atau gerakan karakter. *Blocking* dalam animasi berguna untuk memastikan *keys* dan *breakdowns* yang dibuat telah sesuai untuk menjelaskan ide dari animasi yang dikerjakan atau bisa disebut penerapan konsep animasi (Adams, 2018).

Penulis menggunakan metode *pose to pose* pada tahap *blocking*, dengan menerapkan beberapa prinsip animasi dalam pengerjaannya seperti *anticipation*, *arc*, *timing*, dan *solid drawing*. Penulis menerapkan *key pose* yang terdapat pada video referensi ke dalam *blocking*.

Selanjutnya penulis melakukan penyempurnaan animasi pada tahap *final*, dengan menyempurnakan penerapan prinsip animasi seperti *timing*, *arc*, dan menambahkan prinsip *follow through and overlapping action*.



Alur Pembuatan Animasi yang Dilakukan Penulis  
(Sumber: Muhammad Sayyid Afif, 2024)

Langkah-langkah untuk mengetahui kesesuaian dan kelayakan terhadap data yang telah penulis peroleh, maka penulis selanjutnya melakukan analisis data berapa banyak shot terkait video referensi yang penulis kerjakan dan telah menerapkan 6 prinsip animasi yang tertera pada gambar alur proses nomor 3 dan 4 diatas. Daftar *scene* dan shot yang akan penulis analisis terdiri dari *scene* 1 shot 5, *scene* 05 shot 02, *scene* 06 shot 01, *scene* 09 shot 12, *scene* 11 shot 04, dan *scene* 12 shot 04.

Berikut rancangan analisis prinsip animasi pada salah satu *scene* dan shot yang dikerjakan pada masing-masing shot referensi



Animasi SC 11 SH 4

(Sumber: Muhammad Sayyid Afif, 2024)

Gambar tersebut akan penulis analisis dimulai dari mengidentifikasi aspek suasana tempat yang menggambarkan kejadian atau aktivitas antar karakter, *mood* karakter yang mencerminkan suasana hati yang terwujud lewat ekspresi wajah dan

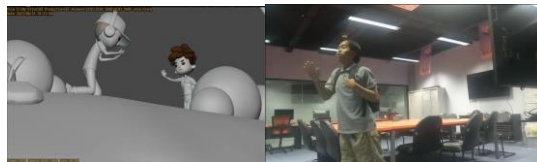
gesture, bentuk fisik karakter yang mempengaruhi gerak tubuh karakter, dan penerapan prinsip animasi.

Selanjutnya penulis melakukan proses analisis data dengan cara meminta umpan balik dari narasumber ahli yang berkaitan dengan bidang tersebut yaitu animasi 3D. Narasumber yang dimaksud adalah Zikri Karisma yang berposisi sebagai *lead animator* di Kinema Systrans Multimedia Batam dan sudah bekerja kurang lebih 10 Tahun. Kritikan dan saran yang telah didapat dari narasumber ahli tersebut, kemudian akan dijadikan sebagai bahan ulasan dan catatan bagi penulis.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan mengirimkan video referensi dan juga hasil animasi kepada narasumber, dengan jumlah 6 shot animasi. Narasumber kemudian memberikan pendapat beserta kritik dan saran terhadap shot animasi tersebut via zoom meeting. Berikut adalah hasil penelitian yang didapat.

### A. Scene 01 Shot 05



Hasil Animasi dan Video Referensi SC 01 SH 05  
(Sumber: Muhammad Sayyid Afif, 2024)

#### 1. Gerakan dan Akting pada Video Referensi

Pada *scene* 01 shot 05 penulis memperagakan akting bagaimana Abi yang berusaha menghentikan pejalan kaki yang membuang sampah sembarangan. Penulis berusaha membuat akting yang menggambarkan Abi menghentikan pejalan kaki, dengan menambahkan gestur yang sesuai dengan keadaannya. Penulis juga memperhatikan bagaimana bentuk badan Abi mempengaruhi gerakan yang dilakukan.

**Hasil wawancara:** Gerakan dan akting pada video referensi sudah sesuai dengan yang seharusnya digambarkan pada *scene* 01 shot 05. Namun pada hasil animasi terdapat beberapa perubahan dari video referensi, dan perubahan tersebut membuat gerakan pada animasi menjadi tidak masuk akal

## 2. Penerapan Prinsip Animasi

### 2.1 Solid drawing

Penulis menerapkan prinsip *solid drawing* pada pose utama yang telah dibuat dengan video referensi sebagai panduan. Berikut adalah pose utama yang penulis buat berdasar pada video referensi.



Pose Utama yang Diterapkan ke dalam *Blocking* SC 01 SH 05  
(Sumber: Muhammad Sayyid Afif, 2024)

**Hasil wawancara:** Pose pada karakter masih terlihat kurang *balance* terutama pada saat Abi berhenti dari berjalan, dan pose atau gerakan tersebut masih terlihat kurang natural. Kemudian pada pose karakter Abi juga masih belum terlihat menarik yang dapat dilihat dari *line of action* pose karakter tersebut. Berikut adalah saran dari narasumber terkait pose Abi,



Perbaikan *Line of action* dari Narasumber pada SC 01 SH 05  
(Sumber: Muhammad Sayyid Afif, 2024)

Dari hasil wawancara tersebut, penulis perlu memperbaiki pose-pose utama yang ada agar terlihat lebih menarik dengan memperhatikan *line of action* dari pose tersebut. Kemudian penulis juga perlu memperbaiki gerakan berjalan kemudian berhenti Abi.

### 2.2 Anticipation

Selanjutnya penulis membuat gerakan awal atau pose awal Abi sebelum ia melakukan gerakan atau pose selanjutnya, dengan memberikan gerakan antisipasi. Berikut adalah penerapan gerakan antisipasi pada video referensi yang kemudian diterapkan pada tahap *blocking*.



Pose *Anticipation* yang Diterapkan dari Video Referensi ke dalam *Blocking* SC 01 SH 05  
(Sumber: Muhammad Sayyid Afif, 2024)

**Hasil wawancara:** Gerakan antisipasi pada hasil animasi menghilang dan tidak ada, sedangkan pada video referensi terdapat pada gerakan antisipasi. Gerakan antisipasi tidak diterapkan pada saat Abi mengangkat tangannya pada awal masuk kedalam *scene*. Abi sudah mengangkat tangannya, sedangkan pada video referensi penulis berjalan terlebih dahulu kemudian berhenti dan menoleh ke arah pejalan kaki kemudian mengangkat tangannya. Pada video referensi sudah tepat dan masuk akal, sedangkan pada hasil animasi terlihat tidak masuk akal karena Abi sudah mengangkat tangannya terlebih dahulu sebelum sampah terlihat dilemparkan.

Dari hasil wawancara tersebut, penulis sebaiknya lebih memperhatikan video referensi agar gerakan animasi dapat menjadi lebih masuk akal dengan memberikan gerakan antisipasi di awal.

### 2.3 Arc

Berikut adalah penerapan *arc* tangan Abi dan kepala Abi pada animasi. Penulis menerapkan *arc* pada kepala, tangan dan *cog* karakter.



*Arc* yang Disempurnakan pada Tahap *Final* SC 01 SH 05  
(Sumber: Muhammad Sayyid Afif, 2024)

**Hasil wawancara:** *Arc* pada gerakan tangan karakter sudah ada, namun dapat lebih dipertegas lagi.

Dari hasil wawancara tersebut, penulis perlu lebih mempertegas *arc* dari gerakan tangan karakter agar lebih terlihat menarik.

## B. Scene 05 Shot 02



Hasil Animasi dan Video Referensi SC 05 SH 02  
(Sumber: Muhammad Sayyid Afif, 2024)

### 1. Gerakan dan Akting pada Video Referensi

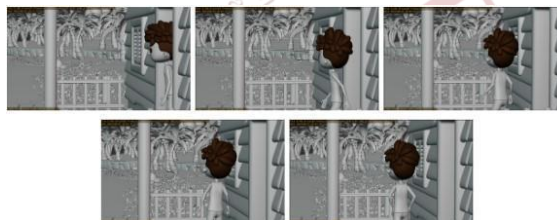
Pada *scene* 05 shot 02 penulis memperagakan gerakan Abi berjalan keluar rumah kemudian melihat ke arah pesisir pantai sambil memegang pinggangnya.

**Hasil wawancara:** Gerakan dan akting pada video referensi sudah baik dan sesuai, dan pose pada video referensi sudah kuat dan lebih terlihat *balance* dibandingkan dengan hasil animasi.

### 2. Penerapan Prinsip Animasi

#### 2.1 Solid drawing

Dengan video referensi penulis dapat membuat pose ketika Abi berjalan dan ketika disaat ia berhenti sambil memegang pinggangnya menjadi lebih *balance*. Berikut adalah penerapan prinsip *solid drawing* pada *blocking scene* 05 shot 02.



Pose Utama yang Diterapkan ke dalam *Blocking* SC 03 SH 03  
(Sumber: Muhammad Sayyid Afif, 2024)

**Hasil wawancara:** Perlu diperhatikan lagi penerapan *line of action* pada pose karakter, agar pose yang ada bisa lebih kuat lagi. Kemudian hindari juga *tweening* atau kesamaan posisi anggota badan pada pose. Pose bisa lebih diperbaiki lagi menjadi seperti ini,

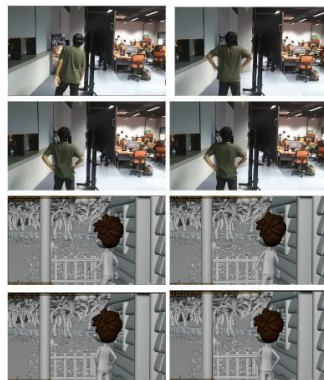


Perbaikan *Line of action* dari Narasumber pada SC 05 SH 02  
(Sumber: Muhammad Sayyid Afif, 2024)

Dari hasil wawancara tersebut, penulis perlu mempertegas *line of action* pada pose dan menghindari *tweening* pada pose.

## 2.2 Anticipation

Penulis membuat gerakan antisipasi pada saat ia akan memegang pinggangnya. Berikut adalah gerakan *anticipation* pada video referensi dan animasi pada tahap *blocking* ini.



Pose *Anticipation* yang Diterapkan pada Video Referensi ke dalam *Blocking* SC 05 SH 02  
(Sumber: Muhammad Sayyid Afif, 2024)

**Hasil wawancara:** Pose antisipasi dapat dipertegas lagi dengan lebih memperlebar tangan seperti ini pada pose breakdown,







Saran Pose *Anticipation* dari Narasumber SC 05 SH 02  
(Sumber: Muhammad Sayyid Afif, 2024)

Dari hasil wawancara tersebut, penulis dapat menerapkan apa yang disarankan narasumber agar gerakan antisipasi bisa lebih menarik.

### 2.3 Timing and Spacing

Berikut adalah perbandingan *timing* dan *spacing* pada video referensi dengan animasi.

Key Pose 1	Key Pose 2	Keterangan
		*Memerlukan 17 frame untuk timing
		*Memerlukan 8 frame untuk timing

*Timing* dan *Spacing* yang Diterapkan ke dalam SC 05 SH 02  
(Sumber: Muhammad Sayyid Afif, 2024)

**Hasil wawancara:** *Timing* pada pose antisipasi bisa lebih ditahan 2-3 *frame* agar *timing* pada gerakan antisipasi bisa lebih menarik.

Dari hasil wawancara tersebut, penulis dapat menerapkan *timing* sesuai dengan yang disarankan narasumber.

### 2.4 Arc

Penerapan *arc* pada tahap ini yaitu pada lintasan jalan Abi dan juga *arc* pada tangan Abi ketika akan memegang pinggangnya. Berikut adalah bentuk *arc* yang telah penulis sempurnakan pada tahap *final* ini.



*Arc* pada Gerakan Abi dalam Tahap *Final* SC 05 SH 02  
(Sumber: Muhammad Sayyid Afif, 2024)

**Hasil wawancara:** *Arc* pada *cog* ketika dari berjalan kemudian berhenti, bisa lebih diperhatikan lagi dari video referensi yang ada. *Arc* pada *cog* terlalu menekik dan kurang natural. Kemudian *arc* pada bentuk tubuh bisa lebih dipertegas lagi seperti ini,



Saran Arc pada Tubuh Abi dari Narasumber pada SC 05 SH 02  
(Sumber: Muhammad Sayyid Afif, 2024)

Dari hasil wawancara tersebut, penulis perlu lebih memperhatikan gerakan tubuh ketika dari berjalan dan berhenti pada video referensi. Kemudian *arc* pada tubuh bisa dipertegas lagi sesuai dengan saran narasumber.

### C. Scene 06 Shot 01



Hasil Animasi dan Video Referensi SC 06 SH 01  
(Sumber: Muhammad Sayyid Afif, 2024)

#### 1. Gerakan dan Akting pada Video Referensi

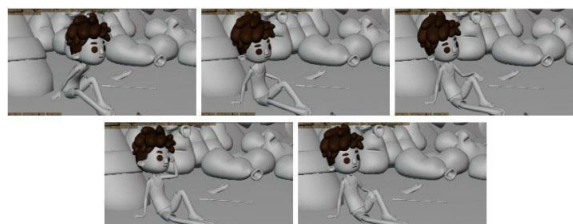
Pada pembuatan video referensi *scene 06 shot 01*, penulis memperagakan Abi yang duduk beristirahat setelah ia mengumpulkan sampah di pesisir pantai.

**Hasil wawancara:** \*Narasumber tidak memberikan komentar terhadap video referensi

#### 2. Penerapan Prinsip Animasi

##### 2.1 Solid drawing dan Anticipation

Dengan video referensi penulis dapat membuat pose Abi ketika ia duduk bersandar menjadi lebih *balance*. Berikut adalah penerapan prinsip *solid drawing* pada *blocking scene 06 shot 01*.



Pose Utama yang Diterapkan ke dalam *Blocking* SC 06 SH 01

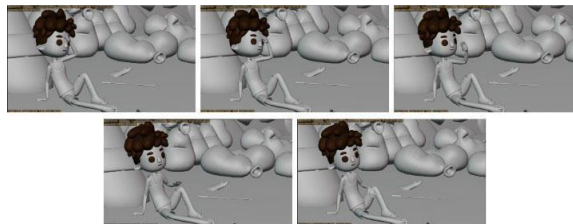
(Sumber: Muhammad Sayyid Afif, 2024)

**Hasil wawancara:** Pose pada saat ia akan duduk terlihat kurang natural, karena tidak ada yang menjadi penumpu ketika badan akan turun duduk. Tangan kanannya bisa dijadikan penumpu diawal dengan dadanya yang kemudian bisa dirotasikan sedikit ke kanan. Dan kemudian tangan kanan bisa berpindah ketika badan sudah dalam kondisi duduk. Dari sana gerakan akan bisa lebih natural.

Dari hasil wawancara tersebut, penulis perlu memperbaiki pose ketika ia akan duduk agar terlihat *balance* dan terlihat natural.

## 2.2 Follow Through and Overlapping Action

Selanjutnya penulis menerapkan prinsip *follow through and overlapping action* pada tangan dan juga kepala Abi. Berikut adalah penerapan prinsip *follow through and overlapping action* pada shot ini.



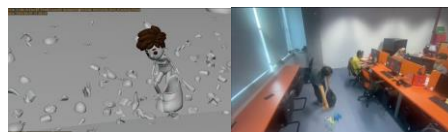
Penerapan *Follow Through and Overlapping Action* pada SC 06 SH 01

(Sumber: Muhammad Sayyid Afif, 2024)

**Hasil wawancara:** Gerakan karakter sudah tidak barengan, sudah baik. Penerapan *follow through* itu ketika gerakan karakter sudah tidak barengan dan berhenti tidak berbarengan.

Dari hasil wawancara tersebut, penulis menyimpulkan bahwa penerapan *follow through and overlapping action* sudah baik.

## D. Scene 09 Shot 12



Hasil Animasi dan Video Referensi SC 09 SH 12

(Sumber: Muhammad Sayyid Afif, 2024)

## 1. Gerakan dan Akting pada Video Referensi

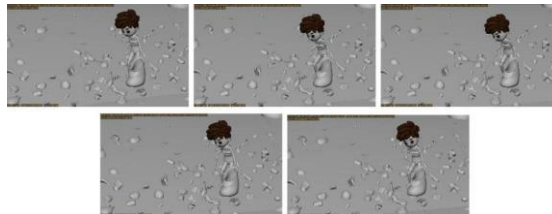
Pada pembuatan video referensi *scene 09 shot 12*, penulis memperagakan Abi yang sedang memungut sampah agar penyusut bisa lewat.

**Hasil wawancara:** \*Narasumber tidak memberikan komentar terhadap video referensi

## 2. Penerapan Prinsip Animasi

### 2.1 Anticipation

Penulis membuat gerakan antisipasi pada saat Abi akan mengambil sampah dengan membuat Abi bersiap-siap terlebih dahulu sebelum ia akan mengulurkan tongkatnya ke arah sampah di sekitarnya. Berikut adalah gerakan *anticipation* pada video referensi dan animasi pada tahap *blocking* ini.



Pose *Anticipation* yang Diterapkan ke dalam *Blocking* SC 09 SH 12

(Sumber: Muhammad Sayyid Afif, 2024)

**Hasil wawancara:** Yang menjadi permasalahan utama dari animasi ini yaitu tangan kanan terlalu terlihat *IK*. Terlihat seperti tertahan oleh sesuatu, disaat ia akan mengambil sampahnya diam. Seharusnya tangan tersebut bisa digerakkan dan tidak terlihat seperti tertahan oleh sesuatu. Tangan yang seperti tertahan sesuatu itu gak boleh, terlihat melentur-lentur aneh.

Dari hasil wawancara tersebut, penulis perlu memperbaiki gerakan tangan pada saat diterapkannya *anticipation* dengan digerakkannya tangan tersebut dan bukan ditahan dan diam.

### 2.2 Arc

Penerapan *arc* pada tahap ini yaitu pada lintasan tangan Abi ketika memungut sampah yang ada dan *arc* pada lintasan sampah ketika akan dimasukkan ke dalam kantong sampah. Berikut adalah bentuk *arc* yang telah penulis sempurnakan pada tahap *final* ini.



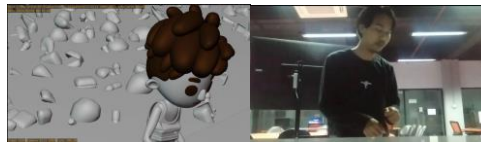
Arc pada Gerakan Abi dalam Tahap *Final SC 09 SH 12*

(Sumber: Muhammad Sayyid Afif, 2024)

**Hasil wawancara:** Arc pada tangan Abi ketika akan memasukkan sampah ke karung bisa diperbesar lagi.

Dari hasil wawancara tersebut, penulis perlu memperbesar *arc* lintasan dari tangan ketika akan memasukkan sampah ke dalam karung.

## E. Scene 11 Shot 04



Hasil Animasi dan Video Referensi SC 11 SH 04

(Sumber: Muhammad Sayyid Afif, 2024)

### 1. Gerakan dan Akting pada Video Referensi

Disini penulis hanya merekam video referensi gerakan Abi yang sedang membersihkan sampah, namun dengan *angle* kamera yang berbeda. Penulis kemudian membuat video referensi dengan *angle* yang kurang lebih sama dengan shot pada storyboard. Hal ini penulis lakukan untuk memudahkan dalam mendapatkan pose utama.

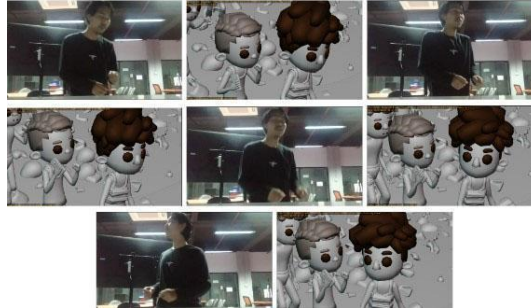
**Hasil wawancara:** \*Narasumber tidak memberikan komentar terhadap video referensi

### 2. Penerapan Prinsip Animasi

#### 2.1 Anticipation

Penulis menerapkan prinsip *anticipation* dengan berdasar pada video referensi yang telah penulis buat. Penulis membuat gerakan antisipasi pada saat Abi akan melihat ke belakang dengan memberikan gerakan yang berlawanan pada kepala. Dengan membuat gerakan antisipasi ini, gerakan Abi akan terlihat lebih

natural dan maksud dari gerakan Abi akan lebih tersampaikan. Mood dari karakter Abi yaitu terkejut dapat terlihat lebih jelas dengan ditambahkannya gerakan antisipasi ini. Berikut adalah gerakan *anticipation* pada video referensi dan animasi pada tahap *blocking* ini.



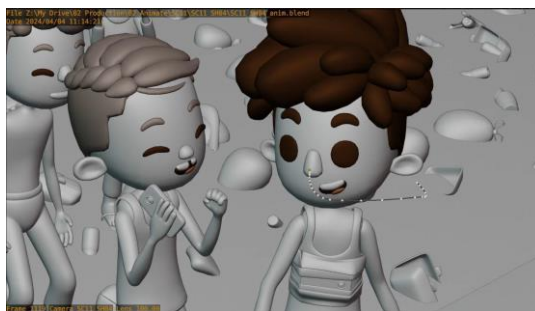
Pose *Anticipation* yang Diterapkan pada Video Referensi ke dalam *Blocking* SC 11 SH 04  
(Sumber: Muhammad Sayyid Afif, 2024)

**Hasil wawancara:** Penerapan prinsip antisipasi sudah baik, terutama pada pergerakan karakter yang dari lari kemudian berhenti. *Settle* dari pergerakan karakter tersebut juga sudah baik.

Dari hasil wawancara tersebut, penulis menyimpulkan bahwa penerapan prinsip *anticipation* sudah baik pada masing-masing karakter.

## 2.2 Arc

Penerapan *arc* yaitu pada lintasan kepala Abi ketika melihat ke belakang dan pada lintasan gerakan tiga anak yang datang menghampiri. Berikut adalah bentuk *arc* yang telah penulis sempurnakan pada tahap *final* ini.



*Arc* pada Gerakan Abi dalam Tahap *Final* SC 11 SH 04  
(Sumber: Muhammad Sayyid Afif, 2024)

**Hasil wawancara:** *Arc* sudah enak, kepala ketika menoleh sudah menerapkan prinsip *arc* dengan menurunkan kepala terlebih dulu dan kemudian naik. Sudah *approved* animasinya.

Dari hasil wawancara tersebut, penulis menyimpulkan bahwa penerapan prinsip *arc* sudah baik dan animasi keseluruhan juga sudah baik.

## F. Scene 12 Shot 03



Hasil Animasi dan Video Referensi SC 12 SH 03

(Sumber: Muhammad Sayyid Afif, 2024)

### 1. Gerakan dan Akting pada Video Referensi

Disini penulis tidak membuat video referensi secara langsung, melainkan meminta salah satu teman penulis untuk memperagakan aksi atau gerakan yang diinginkan. Hal ini penulis lakukan, karena penulis kurang ekspresif dan gestur yang didapat masih kurang dalam memperagakan gerakan yang diinginkan. Penulis hanya merekam video referensi untuk tiga karakter saja yaitu Abi, Kakek dan karakter figuran gendut berkumis (Figuran A). Hal ini karena ketiga karakter inilah yang diprioritaskan untuk animasinya.

**Hasil wawancara:** \*Narasumber tidak memberikan komentar terhadap video referensi

### 2. Penerapan Prinsip Animasi

#### 2.1 *Solid drawing*

Selanjutnya, penulis menerapkan prinsip *solid drawing* pada setiap pose utama yang dilakukan oleh masing-masing karakter yang penulis animasikan. Penulis menerapkan prinsip *solid drawing* agar pose dilakukan tidak terlihat akan jatuh atau *balance*. Untuk mendapatkan pose yang *balance* tersebut, penulis menggunakan video referensi sebagai panduan dalam membuatnya. Berikut adalah penerapan prinsip *solid drawing* pada *blocking scene* 12 shot 03.



Pose Utama yang Diterapkan ke dalam *Blocking* SC 12 SH 03

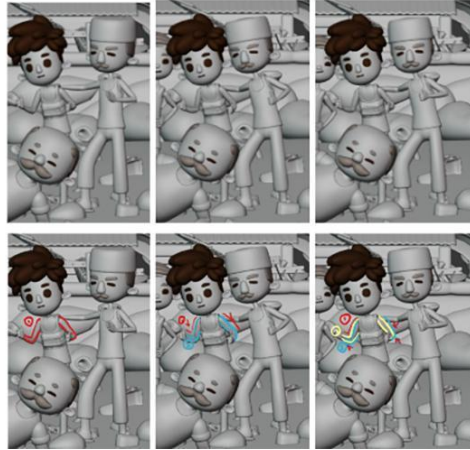
(Sumber: Muhammad Sayyid Afif, 2024)

**Hasil wawancara:** Pada pose kakek ketika ia kaget perlu diperhatikan lagi bagaimana ia bergerak. perlu lebih *balance* ketika kakek akan *hit pose*. Disini kaki bergerak duluan dan itu membuat pose menjadi tidak *balance*, coba ikuti lagi referensi yang ada.

Dari hasil wawancara tersebut, penulis perlu lebih memperhatikan video referensi yang ada agar pose yang dibuat bisa lebih *balance* dan tidak terlihat akan jatuh.

## 2.2 Follow Through and Overlapping Action

Penulis tidak terlalu menerapkan prinsip ini secara besar atau jelas pada shot ini. Penulis hanya memberikan sedikit gerakan *settle* dimana badan, tangan, dan kepala Abi ikut terpengaruh ketika Kakek menaruh tangannya di pundak Abi. Hal ini penulis terapkan dengan berdasar pada video referensi yang telah dibuat, namun diberikan sedikit tambahan detail agar gerakan menjadi lebih menarik. Tangan dan kepala Abi akan sedikit *delay* sebelum ia kembali menahan pose utamanya. Berikut adalah penerapan prinsip *follow through and overlapping action* pada shot ini.



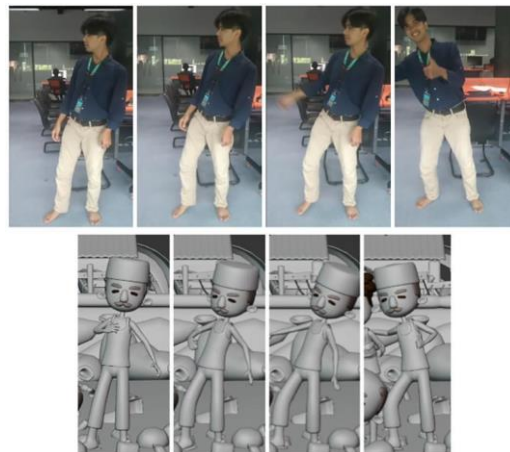
Penerapan *Follow Through and Overlapping Action* SC 12 SH 03  
(Sumber: Muhammad Sayyid Afif, 2024)

**Hasil wawancara:** Pada gerakan kakek ketika ia kaget, gerakannya terlihat barengan dan berbeda dengan video referensi.

Dari hasil wawancara tersebut, penulis perlu lebih memperhatikan gerakan dari kakek yang masih terlihat bergerak bersamaan dan tidak terlihat natural. Penulis juga perlu lebih memperhatikan video referensi yang ada.

### 2.3 *Anticipation*

Penulis menerapkan *anticipation* dengan berdasar pada video referensi yang telah penulis buat. Penulis membuat gerakan antisipasi pada setiap karakter yang penulis akan animasikan. Penulis juga memberikan perubahan pada beberapa pose, agar pose lebih terlihat lebih menarik. Dengan adanya gerakan antisipasi ini, gerakan karakter akan menjadi lebih natural dan menarik. Berikut adalah salah satu penerapan gerakan *anticipation* pada video referensi ke dalam animasi pada karakter Kakek.



Pose *Anticipation* yang Diterapkan pada Video Referensi ke dalam *Blocking* SC 12 SH 03

(Sumber: Muhammad Sayyid Afif, 2024)

**Hasil wawancara:** Gerakan *antic* pada kakek ketika ia akan memeluk cucunya sudah baik, kaki terlebih dahulu yang menapak ke tanah yang kemudian badan ikut berpindah ke kiri. Sudah baik *antic*-nya.

Dari hasil wawancara tersebut, penulis menyimpulkan bahwa penerapan prinsip animasi *anticipation* sudah baik terutama pada gerakan karakter kakek. Gerakan yang dibuat sudah sesuai dengan video referensi.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis sebagai animator, video referensi memiliki peran penting dalam pembuatan animasi. Peran penting tersebut diantaranya adalah,

1. Dengan video referensi gerakan yang dibuat oleh animator akan menjadi lebih masuk akal dan natural, jika video referensi tersebut diperhatikan dan diterapkan dengan benar. *Scene 01 shot 05*, *scene 05 shot 02*, dan *scene 12 shot 03* merupakan contoh video referensi yang tidak diterapkan dengan benar dan membuat hasil akhir animasi menjadi tidak logis pada beberapa gerakan. Sedangkan *scene 06 shot 01* dan *scene 11 shot 04* merupakan contoh animasi yang telah menerapkan video referensi dengan benar pada beberapa gerakan. Namun pada *scene 06 shot 01* terdapat gerakan antisipasi yang kurang diperagakan pada video referensi, sehingga animasi yang dihasilkan juga kurang maksimal.
2. Dengan video referensi, penulis sebagai animator dapat mengambil pose utama yang ada dan kemudian diterapkan ke dalam animasi. Namun pose yang diterapkan tersebut dapat dibuat lebih menarik dengan menguatkan *line of action* yang ada pada pose tersebut. *Scene 05 shot 02* merupakan contoh animasi yang dapat ditingkatkan lagi *line of action* dari pose yang ada.
3. Narasumber juga memberikan masukan terhadap penerapan prinsip *solid drawing* pada animasi yang telah dibuat agar pose terlihat seimbang atau *balance*. Hal ini dapat diterapkan pada *scene 01 shot 05*, *scene 05 shot 02*, *scene 06 shot 01*, dan *scene 12 shot 03*
4. Dengan video referensi, penulis sebagai animator dapat menerapkan prinsip animasi *arc* pada beberapa gerakan dalam animasi yang telah dibuat. Hal ini dapat diterapkan pada *scene 05 shot 02*, penulis menerapkan prinsip *arc* agar gerakan tidak terlalu patah seperti yang ada pada video referensi. Pada *scene 09 shot 12* penulis dapat memperbesar *arc* gerakan tangan atau lebih dipertegas lagi, agar

animasi dapat terlihat lebih menarik walaupun pada video referensi hal tersebut kurang terlihat. Hal yang sama juga dapat diterapkan pada *scene* 01 shot 05. Sedangkan penerapan *arc* yang sudah baik dapat dilihat pada *scene* 11 shot 04

5. Dengan video referensi penulis dapat menerapkan prinsip *anticipation* pada gerakan awalan animasi. Hal ini dapat diterapkan pada *scene* 01 shot 05, agar hasil animasi bisa lebih baik dan sesuai dengan video referensi. *Scene* 05 shot 02, *scene* 06 shot 01 dan *scene* 09 shot 12 juga perlu diperbaiki lagi pada gerakan antisipasinya. Sedangkan penerapan prinsip *anticipation* yang sudah baik dapat dilihat pada *scene* 11 shot 04 dan *scene* 12 shot 03.

6. Dengan video referensi penulis dapat menerapkan prinsip *follow through and overlapping action* ke dalam animasi agar gerakan tidak bergerak bersamaan. *Scene* 06 shot 01 merupakan contoh penerapan yang benar, sedangkan pada *scene* 12 shot 03 penulis perlu menerapkan prinsip animasi tersebut.

7. Kemudian narasumber juga memberikan masukan pada penerapan prinsip *timing* pada gerakan antisipasi dari *scene* 05 shot 02.

Dengan demikian, penulis sebagai animator dapat menyimpulkan bahwa kualitas dari hasil animasi yang telah dibuat terdapat beberapa kekurangan dan dapat ditingkatkan lagi terutama dalam penerapan prinsip animasi dan gerakan karakter yang kurang natural. Akan tetapi, jika penulis lebih memperhatikan dan dapat menerapkan yang didapat dari video referensi maka hal tersebut dapat dihindari dan kualitas animasi akan menjadi lebih baik.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Bu Anis Rahmi yang telah meluangkan waktunya dan membimbing penulis dalam pembuatan tulisan ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Pak Zikri Karisma seorang *lead animator* di studio Kinema Systrans Multimedia Batam yang juga telah meluangkan waktunya, memberikan kritik dan masukan terhadap penelitian dan animasi yang penulis buat.

## **DAFTAR PUSTAKA**

### **Books**

Blair, P. (1994). *Cartoon Animation*. California: Walter Foster Publishing, Inc.

Hooks, E. (2017). *Acting for Animators*. New York: Routledge.

White, T. (2006). *Animation from Pencils to Pixels: Classical Techniques for Digital Animators*. New York: Focal Press.

### Journal Articles

Tambun, G. J. P., Adhitya, W., Hamdi, I. N., & Zega, S. A. (2022). Penerapan Prinsip-Prinsip Animasi Pada Film Pendek Animasi “Nohoax.” *JOURNAL OF APPLIED MULTIMEDIA AND NETWORKING*, 6(1), 1–11.  
<https://doi.org/10.30871/jamn.v6i1.4179>

Tri Widadijo, W. (2020). 12 Prinsip Animasi Dalam Serial “Adit & Sopo Jarwo.” *AKSA: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 1(1), 070–085.  
<https://doi.org/10.37505/aksa.v1i1.7>

Waeo, V., Lumenta, A. S. M., & A. Sugiarto, B. A. (2016). Implementasi Gerakan Manusia Pada Animasi 3D Dengan Menggunakan Menggunakan Metode Pose to pose. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1), 1–8.  
<https://doi.org/10.35793/jti.9.1.2016.14641>

### Internet

Adams, D. (2018, April 4). *Stepped vs. Spline Blocking in Animation*. Animation Mentor. <https://www.animationmentor.com/blog/stepped-vs-spline-blocking-in-animation/>

Tashandra, N. (2022, June 22). *80 Persen Sampah di Laut adalah Sampah dari Daratan*. Kompas. <https://travel.kompas.com/read/2022/06/22/132352227/80-persen-sampah-di-laut-adalah-sampah-dari-daratan>

Thomas, D. (2023, April 2). *How to animate better with reference footage*. Straykeyframe.

### Social Media

Becker, A. (2015, March 27). *11. Solid Drawing - 12 Principles of Animation*. [Www.youtube.com. https://youtu.be/7An0jukOkCI?si=0A4Ae5NA9OTc2Cte](https://www.youtube.com/watch?v=7An0jukOkCI?si=0A4Ae5NA9OTc2Cte)

Camporota, A. (2023, August 26). *improve immediately your acting with this 5 advice (for animation)*. [Www.youtube.com. https://www.youtube.com/watch?v=sCGKQvKe5e8](https://www.youtube.com/watch?v=sCGKQvKe5e8)