

PENGAPLIKASIAN 12 PRINSIP ANIMASI DISNEY DAN *MOTION CAPTURE* DALAM ANIMASI “GOB AND FRIENDS”

Zain Riskyady Pintero

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
ZainPintero@mhs.unesa.ac.id

Drs. Salamun Kaulam, M.Pd.

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

Di Surabaya terdapat studio yang memproduksi animasi bernama Hompimpa Animation Studio yang dilengkapi dengan teknologi *motion capture* untuk membatu proses produksi animasi. Animasi yang diproduksi oleh studio ini salah satunya adalah Gob and Friends. Serial animasi Gob and Friends merupakan serial animasi untuk anak-anak bergenre komedi. Gob and Friends pernah mendapatkan penghargaan dari Indonesian Film Trailer Awards (IFTA) pada tahun 2015. Animasi tersebut meraih dua penghargaan dalam ajang bergengsi tersebut. Penghargaan yang diraih antara lain sebagai *Best Project Trailer* dan *Audience Favorite*.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan dan mendeskripsikan proses pembuatan, karakteristik, dan pengaplikasian 12 prinsip animasi Disney dengan *motion capture* dalam proses produksi animasi Gob and Friends. Penelitian ini menjawab hubungan antara 12 prinsip animasi Disney yang telah menjadi acuan bagi sebagian besar animator dengan Animasi lokal asal Surabaya yang berjudul Gob and Friends dengan perangkat *motion capture* menggunakan kaidah yang terdapat dalam metode penelitian.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendeskripsikan karakteristik dan proses dalam memproduksi animasi Gob and Friends, kemudian mencari relasi serta relevansi dengan 12 prinsip animasi Disney dan *motion capture* dengan mengumpulkan data-data dari Hompimpa Animation Studio sebagai kreator dari animasi Gob and Friends.

Hasil dari penelitian ini mendeskripsikan tentang karakteristik visual delapan tokoh utama Gob and Friends. Animasi Gob and Friends menjadikan 12 prinsip animasi Disney sebagai fundamental dalam proses produksi. Prinsip tersebut dikombinasikan dengan perangkat *motion capture* untuk produksi yang lebih cepat dan efisien. Karakteristik visual Gob and Friends dibuat dengan gaya kartun dengan visualisasi lingkungan khas Indonesia. Pengaplikasian 12 Prinsip animasi Disney dan *motion capture* yang saling terintegrasi dan saling mendukung membuat Hompimpa Animation Studio mampu membuat dengan kualitas gerakan yang baik dengan waktu yang relatif cepat.

Kata Kunci : Animasi, *Motion Capture*, Surabaya

ABSTRACT

In Surabaya, there are studio producing animation named Hompimpa Animation Studio equipped with motion capture technology to enhance production process of animation. One of the animation produced by studio is Gob and Friends. Gob and Friends animated series is an animated series for kids with slapstick comedy genre. Gob and Friends get an award from Indonesian Movie Trailer Awards (IFTA) in 2015. The animation get two awards in the prestigious event. Among other awards as the Best Project Trailer and Audience Favorite.

The purpose of this research is to explain and describe the manufacturing process, the characteristics, and the deployment of 12 principles of Disney animated with motion capture animation production processes in the Gob and Friends. This study answers the connection between the 12 principles of animation that Disney has become a reference point for the vast majority of local origin with animation animator Surabaya entitled Gob and Friends with motion capture device using the rules contained in research methods.

This research used a qualitative approach to describe the characteristics and process in producing animated Gob and Friends, then look for relationship and relevance between the 12 principles of Disney animation and motion capture by collecting data from the Hompimpa Animation Studio as the creator of the animation of the Gob and Friends.

The results of this research describe the visual characteristics of the eight main characters of Gob and Friends. The animation of the Gob and Friends made the 12 principles of animation Disney as fundamental in the production process. These principles are combined with motion capture device for production faster and more efficient. The visual characteristics of the Gob and Friends made in the style of the cartoon with the visualization environment typical of Indonesia. Deployment 12 Principle motion capture animated and integrated with each other and support each other to make Hompimpa Animation Studio capable of making quality with good movement with a relatively fast.

Key Words : Animation, Motion Capture, Surabaya

PENDAHULUAN

Animasi dapat dikatakan sebagai salah satu bentuk kreatif yang paling penting di abad dua puluh satu. Animasi sebagai seni, pendekatan, estetika, serta media yang menginformasikan berbagai aspek budaya visual melalui film, serial, serta iklan yang terdapat pada televisi dan web. Hal tersebut wajar apabila ditemui di era saat ini, ketika teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat modern. Animasi telah berkembang dengan menampilkan fungsi pada berbagai teknologi komunikasi baru. Dulu animasi dianggap hanya sebagai hiburan anak-anak, namun hanya dalam beberapa tahun terakhir animasi telah diakui sebagai salah satu bagian dari seni; sebagai media ekspresi dan media promosi yang universal dengan jangkauan yang mencakup seluruh dunia.

Pemahaman Animasi diidentikkan sebagai 'kartun' oleh sebagian orang. Padahal animasi dan kartun memiliki pengertian yang berbeda. Animasi pada dasarnya adalah gambar yang disusun berurutan untuk menimbulkan gerak, sedangkan kartun merupakan gambar statis yang lucu. Kemunculan Disney sebagai raksasa perusahaan animasi pada 1928 hingga sekarang menjadi salah satu faktor terbentuknya pemahaman tersebut. Dapat dikatakan bahwa Disney menjadi acuan bagi sebagian animator dalam membuat animasi. Banyak studio animasi di seluruh dunia telah berusaha untuk menirukan Disney baik dari segi estetis, industri, teknologi, dan komersial.

Pada tahun 1930, beberapa animator dari Walt Disney Company menemukan metode untuk menghasilkan animasi yang lebih realistis. Semenjak saat itu, animasi dibuat lebih sederhana dan menghindari gerakan seperti pada kehidupan nyata, atau membuat gaya animasinya sendiri. Namun prinsip-prinsip animasi yang dikembangkan oleh Walt Disney Company tidak disebarkan secara luas selama lebih dari 40 tahun. Dalam buku mereka yang terkenal *The Illusion of Life: Disney Animation*, animator Disney Thomas dan Johnston (1981) akhirnya membuat secara eksplisit 12 prinsip dasar animasi yang digunakan dalam membuat gerakan dipercaya di produksi Disney. (Simon, 2015:152-153)

Animasi yang dibuat saat ini telah jauh berkembang dibandingkan dengan kartun-kartun lawas dari Disney yang diproduksi sebelum tahun 2000. Perkembangan animasi tersebut berjalan beriringan dengan bangkitnya era teknologi dan informasi. Teknologi di balik animasi film tersebut disebut dengan *Computer-Generated Imagery (CGI)* atau dalam bahasa Indonesia diterjemahkan sebagai "pencitraan yang dihasilkan oleh komputer. Hampir semua film-film Hollywood saat ini menggunakan CGI dalam produksinya. Beberapa teknologi yang termasuk dalam CGI antara lain penggunaan *blue screen* dan *green screen* serta teknologi *motion capture* untuk menangkap gerakan manusia

kemudian diterapkan pada karakter animasi. Dengan CGI, biaya produksi menjadi lebih murah karena adegan-adegan dari film tersebut banyak yang diambil dalam studio serta simulasi yang dihasilkan dari perangkat lunak tiga dimensi.

Meskipun animasi 3D telah menjadi medium dominan untuk film animasi modern, prinsip animasi yang dikembangkan Disney untuk animasi kartun tradisional, telah bertahan dan tetap menjadi hal yang fundamental dalam perumusan gerak dari karakter dalam animasi 3D. Prinsip animasi tradisional diterapkan pada animasi 3D sangat mempengaruhi rentang gaya gerak estetika dalam animasi kontemporer.

Perkembangan animasi tidak hanya terpusat di Amerika Serikat saja, namun telah menyebar ke penjuru dunia. Era industri kreatif memicu negara-negara di kawasan Asia berlomba memproduksi animasi. Siapa yang tidak kenal dengan *Doraemon*, *Crayon Shinchan*, serta *Upin & Ipin*? Serial animasi asal Jepang dan Malaysia tersebut telah menjadi tontonan anak-anak di Indonesia. Sebagai negara dengan jumlah penduduk terbanyak keempat di dunia setelah China, India, dan Amerika Serikat, Indonesia menjadi pasar yang strategis bagi industri kreatif termasuk animasi.

Dulu animasi yang tayang di pertelevisian dan bioskop Indonesia didominasi oleh animasi luar negeri. Animasi karya anak bangsa seakan menjadi marginal dan tidak begitu dilirik oleh stasiun televisi. Akan tetapi dewasa ini seiring dengan perkembangan teknologi yang cukup pesat di Indonesia, muncul studio dan rumah produksi yang memproduksi animasi lokal dengan hasil yang tidak kalah dengan animasi buatan luar negeri. Hal tersebut dibuktikan dengan penayangan film animasi lokal yang tayang di televisi, bahkan salah satu di antaranya diproduksi untuk layar lebar. *Battle of Surabaya*, *Si Juki*, *Adit & Sopo Jarwo*, *Kiko*, dan *Keluarga Pak Somat* merupakan beberapa contoh animasi lokal yang dikenal oleh khalayak.

Di Surabaya juga terdapat beberapa studio yang memproduksi animasi. Salah satu studio yang saat menggarap beberapa proyek serial animasi adalah *Hompimpa Animation Studio*. Studio tersebut dilengkapi dengan teknologi *motion capture* untuk membatu proses produksi animasi. Animasi yang diproduksi oleh studio ini salah satunya adalah *Gob and Friends*. Serial animasi *Gob and Friends* merupakan serial animasi untuk anak-anak. Animasi *Gob and Friends* dibuat tanpa menggunakan dialog yang lebih dikenal dengan *slapstick comedy*. Animasi tersebut bercerita tentang kepolosan *Gob si kerbau* untuk mencari perhatian dari teman-temannya. Serial animasi tersebut diproduksi oleh *Hompimpa Animation Studio* sejak tahun 2012 dan masih tetap memproduksi animasi hingga sekarang.

Gob and Friends pernah mendapatkan penghargaan dari *Indonesian Film Trailer Awards (IFTA)* pada tahun 2015 lalu. Animasi tersebut

meraih dua penghargaan dalam ajang bergengsi tersebut. Penghargaan yang diraih antara lain sebagai Best Project Trailer dan Audience Favorite. Dalam penghargaan tersebut, Gob and Friends disandingkan dengan beberapa film papan atas seperti The Raid: Berandal, Comic 8, dan Merantau. Karakter Gob yang lucu dikemas dengan cerita menarik serta gerakan animasi yang luwes berhasil mempersuasi para penonton untuk memilih trailer serial animasi Gob and Friends sebagai Audience Favorite.

Menilik perjuangan Gob and Friends yang merintis serial animasinya yang awal kemunculannya ditayangkan pada salurannya pada situs Youtube, lalu meraih dua kategori dalam penghargaan IFTA 2015 hingga serial tersebut dapat tayang di salah satu stasiun televisi swasta Indonesia. Hal tersebut membuktikan kualitas animasi Gob and Friends tidak kalah dengan animasi buatan luar negeri.

Kualitas animasi yang baik dan gerakan animasi yang luwes melatarbelakangi penelitian mengenai pengaplikasian 12 prinsip animasi Disney dan teknologi motion capture dalam animasi Gob and Friends. Mengingat 12 prinsip animasi Disney banyak digunakan animator sebagai fundamental dalam pembuatan animasi. Hal tersebut menjadi latar belakang peneliti tertarik untuk mengkaji serial animasi Gob and Friends terutama pada proses produksi serta penerapan 12 prinsip animasi Disney pada animasinya. Penelitian ini akan menjelaskan kepada pembaca mengenai proses pembuatan dari serial animasi Gob and Friends dan relevansinya dengan 12 prinsip animasi Disney.

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apa saja proses yang dilakukan untuk memproduksi animasi Gob and Friends?
2. Bagaimana karakteristik animasi Gob and Friends?
3. Bagaimana Pengaplikasian 12 prinsip animasi Disney dengan *motion capture* dalam proses produksi animasi Gob and Friends?

MANFAAT PENELITIAN

Manfaat Teoritis

Memberikan kontribusi serta wawasan terhadap pengembangan ilmu pengetahuan di bidang animasi khususnya di jurusan Seni Rupa dan Desain.

Manfaat Praktis

1. Sebagai sarana mengumpulkan pengetahuan serta wawasan dan mencari pengalaman di bidang animasi.
2. Berkontribusi dalam wawasan tentang animasi serta menambah referensi bacaan bagi rekan-

rekan mahasiswa, khususnya dalam pengetahuan tentang animasi.

3. memberikan manfaat bagi pihak kreator dari Gob and Friends, sehingga animasi Indonesia dapat lebih dikenal oleh masyarakat luas.

KAJIAN PUSTAKA ANIMASI

Animasi secara harfiah berarti “menghidupkan”. Animasi merupakan sistem bagaimana menggerakkan gambar-gambar dengan berbagai efek yang dipakai agar gambar tersebut terlihat hidup dan bergerak, biasanya alat yang dipakai adalah media foto dan film, yang sebelumnya biasanya merupakan hasil dari teknik menggambar secara manual atau dengan tangan. (Susanto, 2012:24)

Sedangkan Film Animasi Menurut Zoebazary (2010:106), adalah “sejenis film yang berbahan mentah gambar tangan lalu diolah menjadi gambar bergerak. Pada awalnya animasi dibuat dari berlembar-lembar kertas gambar yang kemudian “diputar” sehingga muncul efek bergerak.” Pengertian tersebut mengacu pada awal lahirnya film animasi yang masih menggunakan gambar tangan untuk membuat animasi. Saat ini pembuatan animasi dapat dibuat dengan bantuan komputer untuk mempermudah dan mempercepat proses produksi animasi.

JENIS-JENIS ANIMASI

Pikkov (2010:20) menjelaskan bahwa pada tingkat yang paling umum, ada dua jenis film animasi: dua dimensi (2D) dan tiga dimensi (3D). mencakup teknik seperti animasi yang digambar tangan, *cut-out* atau siluet, animasi pasir, animasi langsung (film animasi yang digambar langsung di film), animasi 3D terdiri dari teknik seperti animasi model atau boneka, 3D animasi komputer, *pixilation*, *time-lapse* dll Sedangkan animasi dikategorikan menjadi beberapa jenis ditinjau dari teknik pembuatannya. Milic (2006:2) dalam bukunya menjelaskan animasi dibagi menjadi tiga kategori besar berdasarkan teknik pembuatannya, antara lain:

1. Animasi Tradisional

Animasi tradisional adalah salah satu bentuk animasi yang telah lama digunakan, di dalamnya animator menggambar setiap *frame* untuk membuat urutan animasi. Gambar berurutan yang disaring dengan cepat satu demi satu menciptakan ilusi gerakan. Animasi tradisional dibagi lagi menjadi beberapa jenis berdasarkan medium yang digunakan untuk menggambar.

2. Animasi Komputer

Animasi yang dihasilkan komputer, atau *Computer Generated Imagery* (CGI) adalah animasi yang dibuat dengan menggunakan teknologi komputer. Gambar dapat dipindai, atau seluruhnya

dibuat dalam lingkungan komputer. Gambar kemudian dimanipulasi dengan menggunakan berbagai perangkat lunak yang tersedia untuk menciptakan efek yang diinginkan. (Milic, 2006:3) Animasi komputer mencakup berbagai teknik, faktor persamaannya adalah animasi dibuat secara digital di komputer.

3. Animasi *Stop Motion*

Animasi stop-motion bisa juga disebut dengan Animasi model (model animation) karena menggunakan objek sungguhan ketimbang menggambar. Shaw (2017:1-2) menjelaskan bahwa stop-motion dilakukan dengan mengambil foto objek, lalu memindahkannya sedikit demi sedikit. Prosesnya berulang dan saat foto diputar satu demi satu mereka memberi ilusi gerakan. Stop motion mirip dengan animasi tradisional namun menggunakan materi yang terdapat di kehidupan nyata dan bukan gambar.

PROSES PEMBUATAN ANIMASI

Beane (2012:22-44) menjelaskan garis besar proses pembuatan animasi yang dibagi menjadi beberapa tahap. Tiga tahap utama dari jalur produksi antara lain (1) Pra-produksi; (2) produksi; dan (3) Pasca produksi.

1. Pra-produksi adalah tahap perencanaan, perancangan, dan penelitian keseluruhan proyek 3D
2. Tahap produksi adalah pembuatan semua unsur visual akhir dari sebuah proyek animasi tiga dimensi. Pada tahap produksi, seniman 3D menciptakan produk atau aset.
3. Tahap pasca produksi adalah tahap penyelesaian dan hasil akhir dari sebuah proyek animasi tiga dimensi. Tahap tersebut diproses dengan memberi efek visual dan koreksi warna.

12 PRINSIP ANIMASI DISNEY

Dalam pembuatan animasi terdapat prinsip-prinsip dasar yang banyak digunakan oleh animator. Prinsip dasar tersebut ditemukan oleh Walt Disney dan pertama kali ditulis oleh animator dari Disney yaitu Ollie Johnston dan Frank Thomas dalam bukunya yang berjudul *The Illusion of Life: Disney Animation*. Buku tersebut menjelaskan tentang 12 prinsip animasi antara lain sebagai berikut: (1) *Squash & Stretch*; (2) *Anticipation*; (3) *Staging*; (4) *Straight Ahead & Pose to Pose*; (5) *Follow Through & Overlapping Action*; (6) *Ease In & Ease Out*; (7) *Arch*; (8) *Secondary Action*; (9) *Timing*; (10) *Exaggeration*; (11) *Solid Drawing*; (12) *Appeal*.

MOTION CAPTURE

Motion capture didefinisikan sebagai "Terciptanya representasi 3D dari gerakan langsung" (Menache, 2011:2). *Motion capture* berbeda dengan animasi yang dibuat manual

menggunakan tangan yang melalui proses yang dikenal dengan *keyframing*.

Motion capture atau disingkat 'Mocap' dianggap sebagai alat yang cukup kontroversial dalam menciptakan animasi. *Motion capture* menjadi teknik pencitraan yang dihasilkan komputer paling populer (CGI). *Motion capture* memungkinkan terciptanya karakter dari buku komik dapat ditemukan kembali di banyak film modern, game dan iklan televisi. Berkat kerja keras oleh produsen sistem *motion capture* serta banyak pengembang perangkat lunak, *motion capture* telah menjadi alat yang layak untuk memproduksi animasi.

METODE PENELITIAN

RANCANGAN PENELITIAN

Dalam penelitian mengenai pengaplikasian 12 Prinsip Animasi Disney dan *Motion Capture* dalam Animasi Gob and Friends, digunakan metode kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif bukan hanya mencari kebenaran, tetapi juga pemahaman subyek terhadap bidang yang ditekuninya karena penjelasan yang dikemukakan subjek bisa berbeda dengan teori yang ada.

Dengan pendekatan kualitatif, peneliti dapat mendeskripsikan karakteristik dan proses dalam memproduksi animasi Gob and Friends kemudian mencari relasi serta relevansi dengan 12 prinsip animasi Disney dan *motion capture*. Relevansi yang dimaksud adalah dengan mencari kesamaan dan perbedaan prinsip yang terdapat dalam proses pembuatan animasi antara Hompimpa Studio dengan Walt Disney Company bila digabungkan dengan teknologi *motion capture*.

SUMBER DATA

Data Primer

Dalam penelitian ini dipilih beberapa orang untuk menjadi narasumber utama. Risma Dwi Suherja (29) selaku Co-Founder menjadi salah satu narasumber utama. Namun Risma memberi saran untuk mewawancarai sutradara dari Gob and Friends untuk data yang lebih akurat, sehingga narasumber utama digantikan oleh M. Wildan Cahya Syarief (25). Narasumber selanjutnya adalah Ervandianto Dewanata (25) yang saat ini bertanggungjawab terhadap model tiga dimensi dari Gob and Friends beserta teksturnya. Narasumber terakhir adalah Dawam Marhonansyah (25) yang bertanggung jawab sebagai supervisor animasi dari Gob and Friends.

Data Sekunder

Data sekunder berupa video animasi Gob and Friends. Selain itu gambaran tangan, catatan-catatan dari kreator Gob and Friends juga dapat digunakan sebagai sumber data sekunder. Selain itu Data sekunder dapat dilakukan dengan mengumpulkan berita dan artikel yang berkaitan dengan animasi

Gob and Friends. Sumber data didapat dari tempat produksi Gob and Friends. Data dikumpulkan melalui metode observasi dan wawancara terhadap sumber yang kredibel yaitu animator Gob and Friends. Perekaman serta dokumen milik pribadi atau perusahaan juga dapat dijadikan sumber data dalam penelitian.

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Masa anak-anak merupakan masa keemasan Penelitian ini berupa penelitian kualitatif deskriptif, maka teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, perekaman, dan pengumpulan data dokumen. Observasi dapat dilakukan bersamaan dengan wawancara ketika berada di lapangan.

Observasi

Observasi dilaksanakan rumah produksi animasi Hompimpa di jl. Dharmawangsa 70 Surabaya untuk mengamati proses produksi serta mengetahui langkah-langkah menggunakan *motion capture*. Selain itu seri animasi Gob and Friends diobservasi untuk mendeskripsikan pengaplikasian 12 prinsip animasi Disney di animasi Gob and Friends.

Wawancara

Wawancara dilakukan secara semi terstruktur kepada tim produksi animasi Gob and Friends. Tim produksi dalam pembuatan animasi Gob and Friends dibagi menjadi beberapa divisi dan tugas. Peneliti akan mewawancarai co founder, storyboard artist, animator, dan beberapa anggota lain jika diperlukan.

Perekaman

Teknik-teknik perekaman yang tercakup dalam metode perekaman, yang lazim digunakan untuk membantu, atau bersama-sama, bahkan menjadi alat utama untuk mengobservasi dalam penelitian antara lain, yaitu (1) fotografi, (2) video, (3) perekaman audio, (4) *melakar* atau gambaran tangan (Rohidi, 2011:194)

Pengumpulan Data Dokumen

Data dikumpulkan dengan berbagai cara. Informasi di dalamnya dapat direkam dengan ditulis kembali, difotokopi, dipotret kembali, digambar, dicetak ulang, direkam dengan audio jika berupa suara, atau diproses dengan video jika berhubungan dengan data bergerak. Dokumentasi yang dilakukan adalah dengan mengumpulkan serial animasi Gob and Friends, berita dan foto yang berkaitan dengan animasi Gob and Friends.

TEKNIK ANALISIS DATA

Dalam penelitian kualitatif, teknik analisis data diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan (Sugiyono, 2011:331). Dari beberapa referensi metode penelitian ilmiah, ada sejumlah langkah yang perlu dilakukan dalam pengolahan data, yaitu:

Reduksi data

Rohidi (2011:234) menjelaskan bahwa reduksi data merupakan teknik yang memungkinkan peneliti untuk memilih, memilih, memusatkan

perhatian, mengatur, dan menyederhanakan data dengan dipadatkan dan dikelompokkan dalam kelas-kelas tertentu. Data-data hasil observasi dan wawancara dengan animasi yang didapat ketika proses pengumpulan data diseleksi dengan mengambil bagian-bagian yang dianggap penting sesuai topik yang diangkat. Adanya proses reduksi data membuat penelitian lebih fokus dan terarah.

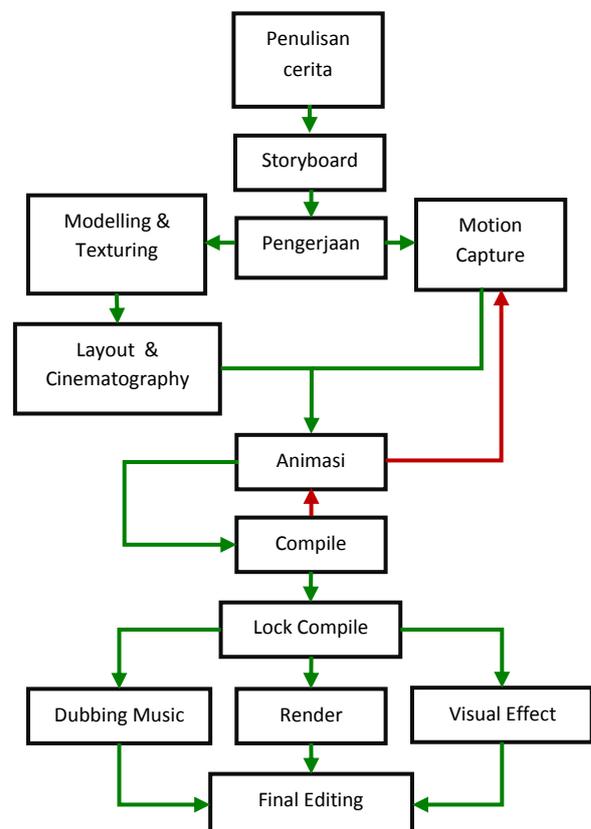
Penyajian data

Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk uraian singkat, bagan, tabel grafik, piktogram, serta hubungan antar kategori. Penyajian data memudahkan untuk memahami kondisi lapangan sehingga dapat merencanakan langkah kerja selanjutnya.

Verifikasi data dan penarikan kesimpulan

Data yang telah diolah dalam proses penyajian data ditarik kesimpulan dan diverifikasi. Verifikasi merupakan proses mendapatkan bukti-bukti kuat dalam proses pengumpulan data. Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti telah memiliki kesimpulan awal yang bersifat sementara dan belum memiliki gambaran yang jelas. Dalam proses penelitian ditemukan data-data yang menjadi bukti yang menguatkan atau melemahkan kesimpulan awal. Setelah verifikasi data, kesimpulan diambil dengan mencari makna, melihat pola-pola yang terdapat pada data yang telah tersaji. Dengan begitu dapat ditentukan kesimpulan final yang memiliki bukti-bukti kuat yang didapat dari proses penelitian.

HASIL PENELITIAN PROSES PEMBUATAN GOB AND FRIENDS



KARAKTERISTIK GOB AND FRIENDS

kartun dipilih karena target penontonnya merupakan anak-anak. Ciri khas dari gaya kartun Gob and Friends terlihat dari anatomi dan proporsi dari karakter dan propertinya. Proporsi dari karakter dibuat lebih sederhana dan terlihat mirip manusia daripada hewan sebenarnya.



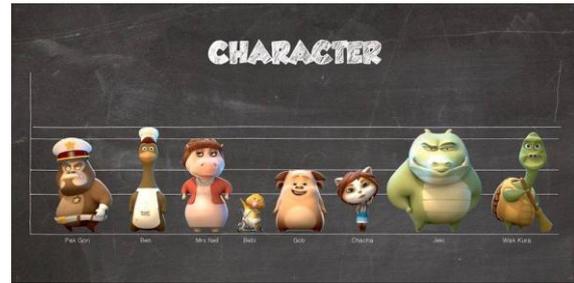
Bagan 2
Karakteristik bentuk tokoh Gob and Friends

Gob and Friends memiliki karakteristik tokoh yang merupakan deformasi dari berbagai macam hewan. Walaupun terinspirasi dari hewan. Meskipun beberapa hewan tersebut aslinya berjalan dengan empat kaki, namun dalam visualisasinya pada animasi Gob and Friends seluruh karakter dalam serial animasi Gob and Friends berjalan dengan dua kaki layaknya manusia. Apabila diamati lebih detail, karakter-karakter yang terdapat dalam serial animasi Gob and Friends mempunyai ciri khas yaitu kaki yang pendek, kaki dan tangan besar pada pangkalnya dan semakin mengecil pada bagian telapak tangan dan telapak kakinya seperti membentuk kerucut. Selain itu kaki dan tangan pada tersebut tidak memiliki jari untuk efisiensi dalam proses animasi.

Tokoh Utama

Terdapat delapan tokoh utama dalam serial animasi Gob and Friends. Nama dari delapan tokoh tersebut antara lain Gob, Jeki, Mrs. Neil, Wak Kura, Pak Gori, Bebi, dan Chacha. Delapan tokoh tersebut merupakan perwujudan dari hewan yang berbeda-beda sehingga visualisasi karakter dari animasi Gob and friends lebih variatif baik dari segi bentuk, ukuran tubuh dan juga warna dari setiap karakter. Selain bentuk visual yang berbeda-beda, watak antar tokoh yang saling kontradiktif membuat jalan cerita dari serial animasi Gob and Friends lebih menarik. Dalam uraian berikut dijelaskan dua dari 12 prinsip animasi Disney yang berkaitan dengan bentuk visual dari karakter yaitu solid *drawing* dan *appeal* dari

tokoh utama Gob and Friends. Berikut penjelasan bentuk visual, sifat dan watak dari delapan tokoh utama animasi Gob and Friends.



Gambar 4.7
Delapan karakter utama Gob and Friends

Tokoh Pendukung

Selain delapan tokoh utama, terdapat tokoh pendukung yang hanya muncul pada satu episode, serta karakter figuran yang menjadi warga Manggis Town. Bebek Citizen merupakan pemeran figuran dalam serial animasi Gob and Friends. Bebek Citizen memiliki kesamaan dari segi bentuk. Yang membedakan antara bebek satu dengan bebek lainnya adalah atribut yang dikenakan. Atribut tersebut dapat berupa baju, celana, sarung, topi, rambut, kumis, jenggot, atau atribut-atribut lainnya. Dari pekerjaannya bebek Citizen memiliki beragam profesi, antara lain pekerja bangunan, wasit, Penjual, juru kamera, reporter, Hansip, peronda malam, dsb.

Terdapat karakter pendukung yang muncul di episode tujuh bernama Dalboo. Dalboo merupakan karakter pendukung yang muncul pada episode tujuh yang berjudul "Ghost". Nama Dalboo memiliki arti Genderuwo, hantu lokal dari Indonesia. Dalboo adalah hantu yang muncul dari pemakaman dan berusaha untuk menakuti semua orang yang ditemuinya, namun ia tidak suka jika ada orang yang tidak takut ketika bertemu dengannya. Dalboo memiliki kelemahan yaitu apabila ia terkena sinar matahari, ia akan menghilang.



Gambar 4.24
Bebek Citizen sebagai karakter pendukung

Latar Tempat



Gambar 4.34
Properti Khas Indonesia

Kisah Gob dan teman-temannya diceritakan berada di sebuah kota bernama Manggis Town. Manggis Town sendiri merupakan judul lama sebelum berubah menjadi Gob and Friends. Manggis Town dapat dikatakan sebagai representasi kota Surabaya dalam bentuk kartun. Meskipun Hompimpa Studio menjadikan pasar global sebagai target, Hompimpa studio juga menghadirkan nuansa lokal pada serial Gob and Friends. Hompimpa Studio sengaja menghadirkan ikon dari Kota Surabaya seperti patung ikan Sura dan Buaya, Tugu Pahlawan, dan Taman Bungkul. Pemberian kesan lokal pada animasi Gob and Friends disebut dengan istilah *vernacular*. Nuansa lokal yang di tampilkan dalam animasi Gob and Friends bertujuan untuk memperkenalkan Indonesia kepada penonton mancanegara.



Gambar 4.30
Taman Bungkul dalam animasi Gob and Friends

12 Prinsip Animasi Disney di Gob and Friends

Dalam pengaplikasiannya, proses produksi tidak lepas dari 12 prinsip animasi Disney. Prinsip dasar tersebut menjadi fundamental berkarya terutama saat proses menganimasikan karakter secara manual untuk mendapatkan aspek estetis dari animasi. Pengaplikasian 12 Prinsip animasi Disney dan *motion capture* yang saling terintegrasi dan saling mendukung membuat Hompimpa Animation Studio mampu membuat dengan kualitas gerakan yang baik dengan waktu yang relatif cepat.

- *Solid drawing* dan *appeal* dapat dilihat dari sketsa dan daya tarik dari bentuk karakter.
- *Straight ahead & pose to pose* merupakan prinsip yang wajib digunakan untuk menggerakkan karakter saat melakukan proses animasi secara manual.
- *Anticipation, arch, follow through & overlapping action, dan secondary action* merupakan prinsip yang digunakan untuk mendapatkan gerakan natural dan realistis. Empat prinsip tersebut dapat dicapai dengan mudah dengan menggunakan *motion capture*.
- *Squash & Stretch* pada realitasnya dapat dilihat dari bola karet yang memantul, tetapi dalam animasi, prinsip ini diterapkan pada karakter pula untuk memberi kesan dinamis. Sedangkan *Exaggeration* untuk memberi kesan dilebih-lebihkan. Kedua prinsip ini yang bertanggung jawab membuat gerakan tampak lebih 'kartun'.
- *ease in & ease out* dan *timing* digunakan untuk pengaturan waktu. *Ease in & ease out* digunakan untuk gerak natural, sedangkan *timing* dapat dimanipulasi untuk memberi kesan kartun dari animasi.
- *Staging* merupakan sinematografi di animasi. *Staging* digunakan agar mendapat komposisi gambar yang baik.

Motion Capture di animasi Gob and Friends

Motion capture merupakan salah satu teknologi yang digunakan Hompimpa Studio dalam memproduksi animasi. Seperti namanya, teknologi *motion capture* digunakan untuk menangkap gerakan. Teknologi tersebut menangkap gerakan manusia untuk diterapkan dalam animasi. Gerakan tersebut ditangkap menggunakan kamera khusus lalu ditransfer melalui komputer. *Motion capture* merupakan bagian dari proses produksi animasi Gob and Friends.

Teknologi *motion capture* yang saat ini digunakan merupakan teknologi terbaru bernama OptiTrack yang menggunakan kamera optik yang dapat menangkap gerakan hingga 120 gambar per detik, namun gerakannya hanya bisa ditangkap menggunakan sensor berbentuk bola yang dapat memancarkan cahaya. Sensor tersebut tetap dapat digunakan meskipun dalam kondisi ruangan yang terang. Teknologi OptiTrack banyak digunakan pada film-film Hollywood seperti pada film Avatar.

PENUTUP SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan pengaplikasian 12 prinsip animasi Disney dan penggunaan *motion capture* dalam proses produksi animasi Gob and Friends sebagai berikut:

4. Proses produksi animasi Gob and Friends memiliki tahapan-tahapan yang hampir sama dengan pembuatan animasi tiga dimensi pada umumnya. Sebagai studio animasi berbasis teknologi, terdapat perangkat *motion capture* dan *render farm* yang membantu proses produksi. Gob and Friends diproduksi menggunakan kombinasi teknik animasi manual dan perangkat *motion capture* dalam pengerjaan animasi. Perangkat tersebut membuat proses produksi menjadi lebih cepat dan efisien. Dalam satu minggu Hompimpa Studio dapat menyelesaikan dua hingga tiga episode dengan kualitas standar televisi Indonesia.
5. Karakteristik dari animasi Gob and Friends adalah bentuk karakter dan lingkungan yang bergaya kartun dengan proporsi tubuh yang tidak realistis, yaitu dengan kepala besar namun berkaki pendek. Meskipun ditargetkan untuk pasar luar negeri, karakteristik visual dari lingkungan animasi Gob and Friends menggunakan latar dan properti khas Indonesia. Cerita dirancang untuk menjadi tontonan aman dan mudah untuk diterima untuk anak-anak secara universal. Gob and Friends bercerita tentang kehidupan Gob dan teman-temannya di Manggis Town yang memiliki alur maju.
6. Dalam pengaplikasiannya, proses produksi tidak lepas dari 12 prinsip animasi Disney. Prinsip dasar tersebut menjadi fundamental berkarya terutama saat proses menganimasikan karakter secara manual untuk mendapatkan aspek estetika dari animasi. Pengaplikasian 12 Prinsip animasi Disney dan *motion capture* yang saling terintegrasi dan saling mendukung membuat Hompimpa Animation Studio mampu membuat dengan kualitas gerakan yang baik dengan waktu yang relatif cepat.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan penelitian, terdapat saran-saran untuk beberapa pihak sebagai berikut:

1. Pemerintah melalui Badan Ekonomi Kreatif perlu mendukung animasi lokal. Animasi saat ini menjadi tren bisnis yang menjanjikan apabila dikelola dengan baik. Film animasi di Hollywood dapat meraih keuntungan hingga triliunan Rupiah. Diperlukan wadah untuk menampung dan memfasilitasi para animator untuk berkarya.

2. Hompimpa Animation Studio sebagai kreator dari Gob and Friends untuk episode-episode selanjutnya tidak hanya memproduksi animasi yang menarik bagi anak-anak, tetapi juga menjadi tayangan yang dapat mengedukasi anak-anak. Selain itu perlu adanya konsistensi dalam penerapan 12 prinsip animasi Disney agar kualitas animasi tetap baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Beane, Andy. 2012. *3D Animation Essentials*. Indianapolis: Sybex
- Beckermen, Howard. 2003. *Animation: The Whole Story*. Edisi revisi. New York: Allworth Press.
- Maabruri, Anton. 2013. *Manajemen Produksi Program Acara TV*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Menache, Alberto. 2011 *Understanding Motion Capture for Computer Animation and Video Games*. Edisi kedua. Amsterdam: Elsevier.
- Milic, Lea, Yasmin McConville. 2006. *The Animation Producer's Handbook*. Sydney: Open University Press
- Parekh, Ranjan. 2013. *Principles of Multimedia*. Edisi kedua. New Delhi: Tata McGraw-Hill Education.
- Pikkov, Ülo. 2010. *Animasophy: Theoretical Writings on the Animated Film*. Tallinn: Estonian Academy of Arts.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Roberts, Steve. 2007. *Character Animation: 2D Skills for Better 3D*. Edisi Kedua. Oxford: Focal Press.
- Rohidi, Tjetjep Rohendi. 2011. *Metodologi Penelitian Seni*. Semarang: Cipta Prima Nusa Semarang.
- Simon, Mark. 2007. *Storyboards: Motion In Art*. Edisi Ketiga. Oxford: Focal Press.
- Shaw, Susannah. 2017. *Stop Motion: Craft Skills For Model Animation*. Edisi ketiga. Boca Raton: CRC Press.
- Sloan, Robin J.S. 2015. *Virtual Character Design: For Games And Interactive Media*. Boca Raton: CRC Press.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Mikke. 2012. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa edisi revisi*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Jagad Art Space.
- Taylor, Richard. 2003. *The Encyclopedia of Animation Techniques*. Singapore: page One.
- Thomas, Frank, Ollie Johnston. 1981. *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York: Walt Disney Productions.
- Wells, Paul. 2002. *Animation: Genre and Authorship*. London: Wallflower Press.

White, Tony. 2006. *Animation From Pencils To Pixels: Classical Techniques for Digital Animators*. Singapore: Focal Press.

Zoebazary, Ilham. 2010. *Kamus Istilah Televisi & Film*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.