

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Penelitian Terdahulu**

Survey jurnal dan artikel dilakukan guna menjadi acuan penulis untuk memperoleh suatu landasan teori untuk menyempurnakan penelitian penulis. Beberapa jurnal dan artikel yang telah disurvei penulis adalah sebagai berikut:

1. 1. Artikel pertama merupakan diari yang ditulis oleh (ZAKIYAH et al., 2017) “Faktor-faktor yang mempengaruhi bullying pada remaja”. Buku harian ini ditulis untuk menginformasikan kepada publik tentang penyebab bullying. Majalah ini menyatakan bahwa bullying di kalangan anak muda disebabkan oleh banyak faktor, antara lain keluarga, sekolah, kelompok sebaya, lingkungan sosial, televisi dan media cetak. Diantara faktor tersebut, yang paling sering dibahas dalam jurnal ini adalah faktor keluarga. Di mana keluarga, tempat anak tumbuh dan belajar nilai-nilai kehidupan. Akibatnya, jika nilai-nilai yang didorong oleh keluarga tidak terserap dalam diri anak, maka perkembangan perilaku dan psikososialnya dapat terhambat. Akibatnya, remaja mulai menunjukkan gejala patologis seperti kenakalan dan perilaku berisiko lainnya, salah satunya adalah bullying.
2. Jurnal kedua adalah jurnal yang ditulis oleh Ani Sarifah Hidayati berjudul “Analisis Faktor-Faktor penyebab Bullying di Kalangan Peserta Didik Era Milenial” (Reichenbach et al., 2019). Penelitian jurnal ini menggunakan metode kualitatif dengan pelaksanaan studi kasus di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara. Penulis menyimpulkan beberapa faktor yang menjadi penyebab *bullying* di sekolah tersebut. Faktor yang pertama adalah faktor keluarga, dimana tumbuh kembang seorang anak sangat dipengaruhi oleh keluarga. Faktor kedua adalah faktor teman sebaya. Menurut penulis teman sebaya juga merupakan faktor yang sangat mempengaruhi mental pelaku Tindakan *bullying*. Perilaku menyimpang yang tidak ditanggapi dengan serius oleh keluarga membuat para pelaku mempelajari hal-hal





Gambar 2.2 Cuplikan Adegan Film Pendek (Sumber : Jurnal Perancangan Film Pendek Mengenai Pelaku Bullying Pada Remaja Dengan Teknik *Point Of View*, 2018)

4. Jurnal keempat merupakan jurnal perancangan sebuah film pendek animasi tentang *bullying* oleh (Arifin & Dzikri, 2020) berjudul “Pembuatan Film Animasi 2D “Benjamin” dengan Teknik Frame by Frame”. Jurnal ini memaparkan proses pembuatan animasi 2D dimulai dari proses pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Dalam jurnal tersebut penulis juga mengambil tema tentang *bullying* dalam animasinya namun hasil karya dibuat dengan tanpa dialog. Hal ini bertujuan agar pesan tersampaikan melalui Gerakan dan ekspresi yang dianimasikan. Penulis beranggapan bahwa penyampaian audio visual tanpa dialog dapat membuat *audience* merasakan perasaan yang sama seperti membaca sebuah komik.

Dari survey jurnal yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa perancangan film pendek tentang *bullying* belum banyak yang berfokus pada sudut pandang pelaku *bullying*. Dimana akar permasalahan *bullying* ternyata berawal dari pelaku *bullying* itu sendiri dan faktor-faktor penyebab *bullying* terjadi. Oleh karena itu, pembuatan film pendek animasi berjudul “Broken” ini dapat menjadi sebuah karya yang unik.

## 2.2 Teori Terkait

Dalam pengerjaan karya ini ada beberapa teori yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan dari pembuatan karya. Adapun teori yang penulis gunakan dalam penelitian ini mencakup Animasi 2D, gaya animasi Jepang, dan Compositing .

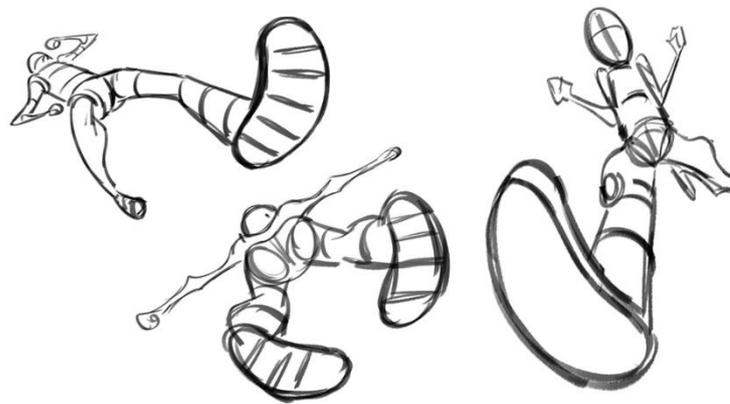
### 2.2.1. Animasi 2D

Animasi berasal dari kata “animate” yang artinya membawa kehidupan ke dalam gerak. Pengertian animasi adalah film yang diawali dengan memanipulasi gambar menjadi animasi untuk menceritakan sebuah cerita. Mengikuti kata-kata Vaughn, Binant (2010:219) menyatakan bahwa 'animasi adalah usaha untuk menganimasikan ekspresi statis'.

Animasi memiliki 12 prinsip dasar (Soeyono, 2017) Prinsip-prinsip animasi ditemukan oleh animator Disney Frank Thomas dan Ollie Johnston dalam buku mereka “*The Illusion of Life*”. Ada 12 prinsip untuk membuat animasi "langsung". 12 prinsip ini mencakup dasar-dasar gerak, pengaturan waktu, peningkatan visual, dan seni pembuatan animasi.

### 1. *Solid Drawing*

Menggambar, sebagai dasar animasi, memegang peranan penting dalam menentukan proses dan hasil animasi, khususnya animasi 2D. Seorang animator harus peka terhadap anatomi, komposisi, berat, keseimbangan, pencahayaan, dll.

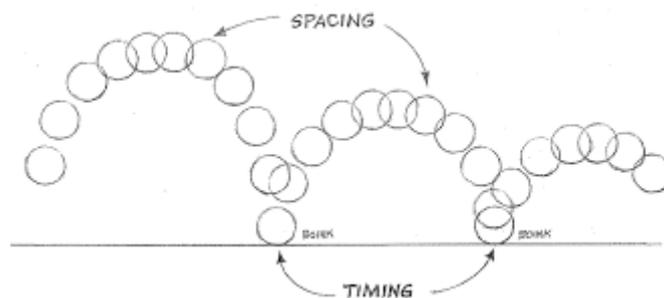


Gambar 2.3 *Solid Drawing* ( Sumber :

<https://www.dsource.in/course/principles-animation/solid-drawing> )

## 2. *Timing & Spacing*

*Timing* adalah nomor frame yang diberikan animator terhadap suatu keyframes. *Spacing* mengacu pada posisi antar key pose / keyframes maupun breakdown. *Easing* adalah percepatan dan perlambatan gerakan dari animasi.



Gambar 2.4 *Timing & Spacing* ( Sumber :

<https://fullfrontal.moe/animation-fundamentals-timing-and-spacing/> )

## 3. *Squash & Stretch*

*Squash and stretch* adalah upaya untuk menambahkan efek lentur (plastis) pada suatu objek atau figur, sehingga tampak "memuai" atau "menyusut"



Gambar 2.5 *Squash and Stretch* ( Sumber :

<https://delviewmedia.weebly.com/stretch--squash.html> )

untuk memberikan kesan gerakan yang lebih hidup.

## 4. *Anticipation*

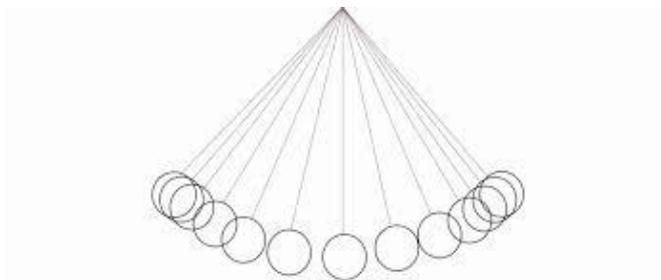
*Anticipation* juga dapat diperlakukan sebagai persiapan/awalan gerakan atau sikap untuk meningkatkan efek animasi.



Gambar 2.6 *Anticipation* ( Sumber : <https://www.animationmentor.com/blog/anticipation-the-12-basic-principles-of-animation/> )

#### 5. Slow In and Slow Out

Sama seperti *spacing* berbicara tentang akselerasi dan deselerasi. Slow In dan Slow Out menegaskan menekankan bahwa setiap gerakan memiliki percepatan dan perlambatan yang berbeda. Gerakan lambat adalah ketika gerakan dimulai lambat dan kemudian dipercepat. Perlambatan adalah perlambatan gerak yang relatif cepat.

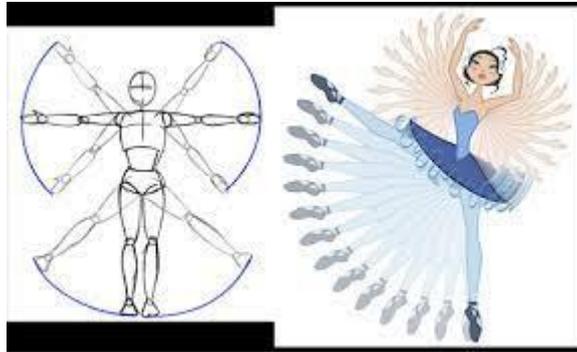


Gambar 2.7 *Slow In And Slow Out* ( Sumber : <https://nutchelleblog.wordpress.com/2015/11/16/slow-in-slow-out/> )

#### 6. Arcs

Dalam animasi, sistem gerak tubuh manusia, hewan atau makhluk hidup lainnya bergerak sepanjang pola/jalur (virtual) yang disebut busur. Hal ini memungkinkan mereka bergerak "lancar" dan lebih realistis, karena gerakan

mereka mengikuti pola melengkung (termasuk lingkaran, elips, atau parabola). Pola gerak seperti itu tidak dimiliki oleh sistem gerak mekanis/robotik yang cenderung putus-putus.



Gambar 2.8 *Follow Through And Overlapping Action* ( Sumber : <https://kelasanimasi.com/prinsip-dasar-untuk-pembuatan-animasi/2/> )

#### 7. *Secondary Action*

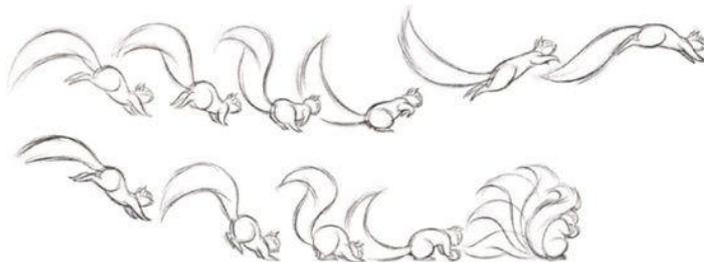
*Secondary Action* adalah gerakan tambahan yang dirancang untuk menyempurnakan gerakan utama agar membuat animasi terlihat lebih realistis. Aktivitas sekunder tidak boleh bertindak sebagai "pengait" yang membayangi atau mengalihkan perhatian dari aktivitas utama. Menekankan penampilan dan meningkatkan gerakan inti.



Gambar 2.9 Secondary Action ( Sumber : [https://www.oreilly.com/library/view/tony-whites-animators/9780240813073/xhtml/18\\_Chapter10.xhtml](https://www.oreilly.com/library/view/tony-whites-animators/9780240813073/xhtml/18_Chapter10.xhtml) )

#### 8. Follow Through and Overlapping Action

Follow through adalah bagian tubuh tertentu yang terus bergerak bahkan setelah seseorang berhenti bergerak. Misalnya, rambut yang terus bergerak tepat setelah Anda berhenti berlari. Aktivitas yang tumpang tindih dapat dengan mudah dianggap sebagai gerakan silang. Ini berarti serangkaian gerakan yang saling mendahului (overlap). Gerakan lengan dan kaki saat berjalan dapat dimasukkan

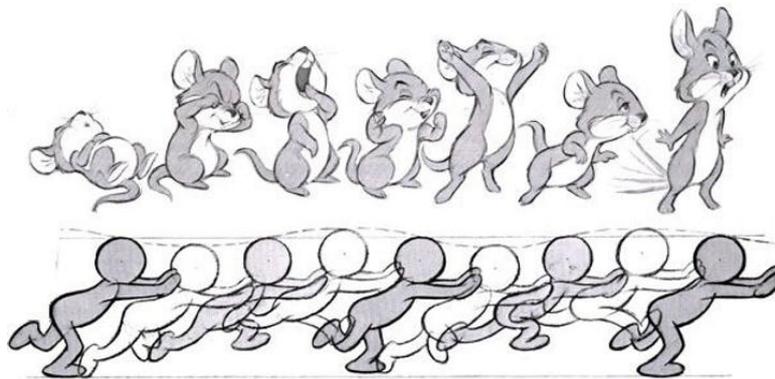


Gambar 2. 10 Follow Through And Overlapping Action ( Sumber : <https://kelasanimasi.com/prinsip-dasar-untuk-pembuatan-animasi/2/> )

### 9. *Straight Ahead Action and Pose to Pose*

Pada *Straight Ahead*, Key Pose pertama digambar, kemudian di frame selanjutnya menggambarkan pergerakan animasi selanjutnya, dan seterusnya berurutan setiap keyframe nya.

Pada *Pose to Pose*, Key Pose pertama digambar, kemudian Key Pose kedua ditempatkan di akhir, lalu dilanjutkan menggambar breakdown antara dua Key Pose.



### 10. *Staging*

Seperti diketahui dalam film atau teater, pementasan dalam animasi juga mencakup bagaimana “lingkungan” diciptakan untuk mendukung suasana atau “mood” yang sebagian atau seluruhnya tercapai dalam sebuah adegan.



Gambar 2.11 *Straight Ahead Action And Pose To Pose* ( Sumber : <https://www.deecestudio.net/en/post/animation-straight-ahead-pose> )



### 11. Appeal

*Appeal* mengacu pada tampilan keseluruhan atau gaya visual animasi. Sama seperti gambar yang melahirkan banyak gaya, animasi (dan animasi) memiliki banyak gaya..

Gambar 2.12 Staging ( Sumber : <https://www.deedestudio.net/en/post/principles-animation-staging-animation> )

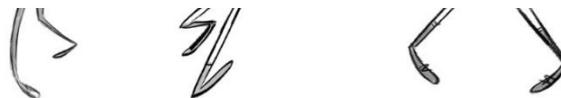


### 12. Exaggeration

*Exaggeration* adalah merupakan upaya mendramatisir animasi dalam bentuk pengolahan citra hiperbolik.



Gambar 2.13 Appeal ( Sumber : <https://www.dsource.in/course/principles-animation/appeal> )

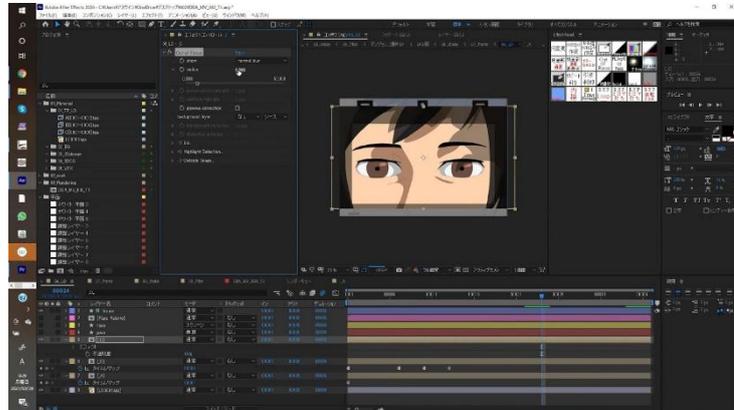


### 2.2.2. Compositing

Compositing adalah adalah kombinasi beberapa elemen visual menjadi satu objek atau kombinasi gerakan terpisah menjadi satu gerakan utuh. Pada tahap

Gambar 2.14 Exaggeration ( Sumber : <https://dsource.in/course/principles-animation/exaggeration> )

ini, setelah tahap produksi semua gerakan selesai dibuat komposisi sehingga semua gerakan atau animasi dapat digabungkan dengan latar belakang.



Gambar 2.15 *Compositing* ( Sumber : <https://karyakarsa.com/ANISIA/pembahasan-compositing-anime> )

### 2.2.3. Gaya Animasi Jepang

Gaya animasi Jepang atau yang sering disebut anime bukanlah hanya dilihat sebagai karya seni ataupun tontonan saja, namun menjadi fenomena global (Budianto, 2015). Di tempat asalnya sendiri, Jepang, anime artinya animasi tanpa dimaksudkan animasi dari negara manapun, artinya animasi dari negara manapun disebut anime di Jepang, sedangkan di luar Jepang kata anime merujuk pada animasi asal Jepang. (Dewayanto & said, 2021)