

PENERAPAN PRINSIP-PRINSIP ANIMASI PADA FILM SERIAL ANIMASI “FICUSIA” EPISODE 1

Selly Artaty Zega⁽¹⁾, Arifatul Hidayah⁽²⁾

Teknik Informatika, Program Studi Animasi, Politeknik Negeri **Batam**

Jl. Ahmad Yani No. 1 Batam Center, Batam, 29461 Indonesia

Email: (1) selly@polibatam.ac.id, (2) ayychn@gmail.com

Abstrak

This research was conducted to identify the implementation of animation principles in the first episode of Ficusia the animated series. The purpose of this study is to provide an explanation for the application of the principles in the animated series. This is qualitative research with a descriptive approach. The source of data in this study came from interviews with several animation experts who understand the principles of animation principles. Data were also obtained from various books, journals, and papers that discuss the principles of animation. The results of this study illustrate the implementation of animation principles in the first episode of Ficusia the animated series, and show how the application of animation principles in this episode can make it feel livelier to achieve the more interesting result.

Keywords: animation, animation principles, Ficusia

1. PENDAHULUAN

Animasi 3D merupakan sebuah film animasi yang pembuatannya lebih mudah dan dapat dikerjakan dalam satu *software* komputer, tidak seperti film animasi 2 dimensi (Darmawiguna, Antara Kesiman, & Sriasih, 2020). Animasi 3D pada umumnya tidak akan memperlihatkan *outline* pada objek-objek yang ditampilkan, warna lebih cerah dengan tekstur yang lebih lembut, dan seolah mengilap, juga adanya volume di setiap objek sehingga timbul dan cekung objek terlihat lebih detail.

Adapun film animasi *Ficusia* adalah salah satu produk film animasi dari Batik Girl dan Politeknik Negeri Batam yang digunakan sebagai alat kampanye anti narkoba. Film tersebut menceritakan sebuah pohon bernama *Ficusia* yang berkeinginan untuk memproduksi lebih banyak *spirit fruit* sehingga banyak Flowna yang tertarik padanya. *Ficusia* mempunyai sosok yang akan rela melakukan apa pun demi Flowna tetap bersamanya. *Ficusia* merasa kalau *spirit fruit* yang diproduksi tidak sebanyak yang pohon lainnya punya. Karenanya, *Ficusia* membutuhkan solusi untuk hal tersebut. DeKa datang kepadanya dan menawarkan solusi yang membuat *Ficusia* tergoda berupa Cuta. Namun, Cuta bukanlah solusi dalam permasalahan tersebut dan karenanya muncul permasalahan baru yang dihadapi oleh *Ficusia*.

Animasi *Ficusia* menggunakan bahasa metafora untuk menyampaikan pesan moral. Cuta yang dijadikan sebagai solusi jika dikonsumsi secara terus menerus akan mengakibatkan permasalahan yang besar pada penggunanya layaknya narkoba. Narkoba membuat penggunanya mempunyai kecanduan terhadapnya dan tidak bisa mengontrol diri sehingga menimbulkan efek samping yang tidak baik bagi kesehatan fisik maupun mental. Dengan begitu film animasi *Ficusia* ini dapat menyampaikan pesan kepada penonton akan bahaya narkoba. Untuk mengambil perhatian penonton agar tertarik terhadap film *Ficusia*, perlu diterapkan 12 prinsip animasi di dalamnya sehingga gerakan animasinya terlihat hidup dan menarik.

Dalam pembuatan film animasi diperlukan sebuah pedoman agar gerakan animasi di dalam film tersebut terlihat hidup dan menarik. Oleh karena itu, dibutuhkan prinsip-prinsip animasi yang dibawakan oleh Frank Thomas dan Ollie Johnston sebagai pedoman dalam mengerjakan animasi. Prinsip-prinsip animasi tersebut seperti *solid drawing*, yaitu prinsip yang memberi keseimbangan pada pose sehingga pose mempunyai *siluet* yang baik. *Timing & spacing* merupakan penentuan jumlah *frame* dan jarak di antara gerakan suatu benda atau karakter. Pada konsep *squash and stretch*, benda di saat bergerak akan mengalami hampasan dan merenggang. *Anticipation* merupakan gerakan ancap-ancang yang berguna sebagai persiapan diri dari karakter atau benda untuk gerakan selanjutnya. *Slow in & slow out* merupakan percepatan atau perlambatan pada sebuah gerakan animasi. *Arcs* merupakan suatu kurva yang mempunyai lengkungan dan biasa diterapkan dalam gerakan yang cenderung lurus saja. *Secondary action* merupakan gerakan tambahan yang berguna sebagai pelengkap dari gerakan utama. *Overlapping action & follow through* merupakan gerakan susulan pada benda atau karakter, yang tidak berhenti secara bersamaan. *Pose to Pose & straight ahead action* merupakan teknik pembuatan gerakan animasi dengan menggambarannya satu per satu secara berkesinambungan atau proses penentuan pose-pose utama secara terlebih dahulu. *Staging* merupakan pengaturan adegan dalam *shot*, mulai dari posisi kamera hingga pose karakter. *Appealing* merupakan visualisasi dari karakter yang dapat menarik perhatian penonton. *Exaggeration* merupakan suatu gerakan yang dlebih-lebihkan (Darmawiguna, Antara Kesiman, & Sriasih, 2020).



Gambar 1 Poster Film Serial Animasi *Ficusia* Episode 1

(Sumber: Departemen *Concept Art*)

Film animasi *Ficusia* yang dilampirkan pada gambar 1 merupakan kolaborasi dari Batik Girl dengan Politeknik Negeri Batam. Film tersebut telah ditayangkan di beberapa negara, salah satunya Sydney dan Australia. Namun, setelah ditelusuri dari segi gerakan animasi, film *Ficusia* masih belum menerapkan seluruh prinsip animasi. Berdasarkan hasil wawancara yang penulis lakukan kepada beberapa *animator* di berbagai studio, Winda Marissa selaku *Middle 3D Animator* di Infinite Studios mengatakan bahwa pada film serial animasi *Ficusia* episode 1 terdapat gerakan yang masih kaku dan *hardstop* di beberapa *shot* sehingga perlu ditambahkan prinsip animasi *slow in slow out*, *follow through*, *arc*, dan *exaggerate* dalam animasi tersebut supaya animasi terlihat lebih menarik. Menurut Harianto Akbar sebagai *Junior 3D Animator* di Infinite Studios, gerakan karakter dalam film serial animasi *Ficusia* episode 1 bagus dan cukup jelas, namun beberapa *shot* tidak menerapkan prinsip animasi, terutama pada karakter burung yang terlihat sedikit kaku, dan tidak menerapkan prinsip *anticipation* di beberapa gerakan. Yosephine Stepanie Simare Mare menjelaskan bahwa serial animasi *Ficusia* episode 1 mempunyai *style* yang bagus namun di beberapa *shot* ada yang *freeze* (karakter tidak bergerak sama sekali), kurang penerapan prinsip *exaggeration*, sehingga membuat karakter tidak mempunyai *strong pose* dan siluet yang jelas.

Tujuan utama dari penerapan prinsip animasi adalah agar animator dapat mengembangkan ilusi yang lebih realistis tentang karakter (Pambudi et al., 2021). Dari pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa jika animasi tidak menggunakan prinsip animasi, maka gerakan animasi tersebut akan terlihat kurang menarik atau tidak realistis. Prinsip-prinsip animasi membantu menciptakan ilusi gerakan yang halus dan alami sehingga tanpa prinsip-prinsip ini animasi dapat terlihat kaku atau tidak bergerak dengan cara yang alami.

Adapun latar belakang dari penelitian ini adalah film dengan gerakan animasi yang berkualitas dan menarik. Pada tahap produksi animator masih belum menerapkan beberapa prinsip animasi dengan baik dan benar sehingga peneliti terdorong untuk memperbaiki film serial animasi *Ficusia* episode 1 pada penerapan prinsip-prinsip animasinya. Penelitian ini akan memperlihatkan film serial animasi *Ficusia* episode 1 yang telah diperbaiki berdasarkan penerapan prinsip-prinsip animasi oleh Frank Thomas dan Ollie Johnston. Tidak keseluruhan film akan diperbaiki, namun karakter DeKa pada *scene 5 shot 5* yang akan dijadikan sampel dalam penelitian ini. Berdasarkan pendapat para ahli, *shot* tersebut mempunyai kekurangan dalam penerapan prinsip animasi dari gerakan karakter DeKa. Hasil dari penelitian ini yaitu sebuah *shot* yang telah menerapkan prinsip animasi, kemudian *shot* tersebut akan dinilai oleh para ahli di bidang animasi. Penelitian ini pula akan mengumpulkan pendapat para ahli animator terhadap pentingnya penerapan prinsip-prinsip animasi dalam produksi film animasi.

Dari latar belakang di atas, peneliti akan menerapkan prinsip-prinsip animasi dengan baik dan benar untuk memperbaiki film serial animasi *Ficusia* episode 1. Penerapan prinsip animasi tersebut akan divalidasi atau dikonfirmasi kepada para ahli, khususnya bidang animasi yang memiliki pengalaman dan kedudukan dalam hal yang berhubungan dengan animasi, berdasarkan pengalaman dan ilmu yang dimiliki para ahli yang layak memberikan penilaian terhadap penerapan prinsip animasi tersebut. Tujuan dari *shot* yang sudah divalidasi yaitu untuk menjelaskan dan mendeskripsikan penerapan prinsip-prinsip animasi dengan baik dan benar sehingga *shot* tersebut dapat dijadikan sampel penerapan prinsip-prinsip animasi dan sebagai acuan atau referensi untuk produksi animasi selanjutnya. Metode penelitian ini dilakukan dengan tahapan wawancara kepada para ahli animasi. Penelitian ini dapat berguna dan memberikan wawasan kepada animator terhadap penerapan prinsip-prinsip animasi serta menambah ilmu pengetahuan dalam bidang animasi.

Animasi 3D

Kata *animasi* berasal dari bahasa Latin, yaitu *anima* yang berarti *napas* atau *jiwa*. Istilah ini merujuk pada proses penciptaan ilusi gerakan dengan menggabungkan serangkaian gambar atau objek secara berurutan (Syah, 2018). Animasi adalah bentuk seni yang melibatkan penggunaan gambar bergerak untuk mengkomunikasikan ide, cerita, atau pesan kepada penonton. Meskipun penggunaan perangkat lunak komputer menjadi metode yang umum digunakan untuk menciptakan animasi, inti dari animasi adalah kemampuannya untuk menghibur dan menggerakkan penonton (Chairunnisa, 2021). Adapun Animasi 3 dimensi atau yang biasa disebut animasi 3D merupakan sebuah film animasi yang pembuatannya lebih mudah dan dapat dikerjakan dalam satu *software* komputer, ketimbang film animasi 2 dimensi (Darmawiguna, Antara Kesiman, & Sriasih, 2020). Adapun pada animasi 3D pada umumnya tidak akan terlihat *outline* pada objek-objek yang ditampilkan, warna lebih cerah dengan tekstur yang lebih lembut dan seolah mengilap, juga ada volume di setiap objek sehingga antara objek timbul dan cekung terlihat lebih detail (Pradita et al., 2021).

12 Prinsip Animasi

Dua belas prinsip animasi adalah pedoman dalam produksi animasi pada saat menggerakkan karakter ataupun benda pada film animasi. 12 prinsip animasi diperkenalkan oleh Frank Thomas dan Ollie Johnston di dalam bukunya yang berjudul *The Illusion of Life: Disney Animation*, pada tahun 1981 (Widadijo, 2021). Adapun penerapan prinsip-prinsip animasi tersebut merupakan hal yang wajib diketahui oleh setiap animator atau calon animator untuk bisa menciptakan suatu animasi yang baik (Nadya & Sari, 2019). Berikut adalah 12 prinsip untuk animasi:

a. *Staging*

Staging/pementasan adalah proses menempatkan objek dalam sebuah adegan atau *shot* dalam animasi. Penempatan objek sesuai dengan maksud dan tujuan sehingga komposisi yang sudah ada terlihat jelas di gambar (Zega et al., 2022).

b. *Straight Ahead* dan *Pose to Pose*

Prinsip ini termasuk cara dalam menggerakkan objek animasi. *Straight Ahead* adalah metode pembuatan animasi gerak dengan menggunakan aliran maju dari gambar pertama ke gambar kedua, lalu ke gambar ketiga dan seterusnya. *Pose to Pose* adalah cara membuat gerakan animasi dengan mengambil pose pertama dan terakhir dalam suatu gerakan. Setelah itu, animator akan mengisi di sela-sela 2 *keypose* tersebut dengan *breakdown* dan *inbetween*.

c. *Arcs*

Arcs adalah gerakan yang mengandung kurva melingkar, sehingga animasi terlihat lebih alami daripada sekadar gerakan lurus.

d. *Anticipation*

Antisipasi adalah gerakan yang berlawanan arah dengan gerakan utama sebagai gerakan ancang-ancang sebelum gerakan utama, yang dapat memberi kesan persiapan sebelum bergerak sehingga tidak terlihat kaku (Priyono et al., 2020).

e. *Squash and Stretch*

Squash and stretch adalah gerakan meremas dan meregangkan dalam animasi. Gerakan tersebut memberikan kesan organik dan lentur (Hasian & Rinaldo, 2019).

- f. *Appeal*
Appealing adalah penampilan karakter yang tampaknya memiliki daya tarik tersendiri dan sangat menarik untuk disaksikan.
- g. *Solid Drawing*
Solid Drawing merupakan gambar dengan kedalaman perspektif.
- h. *Exaggeration*
Exaggeration adalah tindakan atau ekspresi yang biasa tetapi dilebih-lebihkan sehingga mendapatkan nuansa animasi yang lebih kuat (Sari & Adrian, 2020).
- i. *Secondary Action*
Secondary Action terjadi untuk melengkapi gerakan utama yang ada namun tidak mengambil alih pelaksanaan tindakan utama.
- j. *Follow Through dan Overlapping Action*
Follow Through dan Overlapping Action merupakan gerakan berurutan berdasarkan karakter atau objek berhenti.
- k. *Timing*
Timing adalah banyaknya *frame* di antara gerakan karakter atau obyek. Semakin banyak *frame* di antara gerakan karakter, maka semakin lambat animasinya, begitu juga sebaliknya.
- l. *Slow in and Slow out*
Slow in dan slow out yaitu gerakan perlambatan di awal atau di akhir gerakan yang menyebabkan gerakan animasi tidak kaku dan *hardstop* (Suyadi et al., 2023).

Film Serial Animasi *Ficusia* Episode 1

Serial ini merupakan karya mahasiswa Politeknik Negeri Batam di bawah naungan Digiars Studios Polibatam yang bekerjasama dengan Yayasan Cinderella. Serial ini juga merupakan program kampanye Batik Girl Animation Series antara Indonesia dan Australia. Tujuan utama pembuatan Batik Girl Animation Series ini adalah melakukan kampanye anti-narkoba untuk generasi muda melalui film animasi yang dibuat secara berseri. Setelah film animasi ini diproduksi, kegiatan akan berlanjut dengan kampanye anti-narkoba melalui pemutaran film animasi di beberapa Universitas di Indonesia dan Australia.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif sebagai teknik penelitian. Metode kualitatif berfungsi untuk mencari kebenaran dan memahami pokok bahasan animasi. Bentuk informasi yang diterima berupa kata-kata dan gambar, bukan angka (Pintero dan Kaulam, 2018). Metode kualitatif yang diterapkan dalam penelitian ini dapat menggambarkan penerapan prinsip-prinsip animasi dalam film serial animasi *Ficusia* episode 1 yang telah dikembangkan dengan menerapkan prinsip-prinsip animasi oleh Frank Thomas dan Ollie Johnston sehingga animasi menjadi lebih hidup dan menarik.

Data primer

Beberapa narasumber yang dapat membantu penelitian ini yaitu seseorang yang ahli dalam produksi animasi, khususnya proses *animating*. Citra Wana Simanjuntak S.Tr.Kom. (*3D Animator, Leader of Animation Department* di Infinite Studio), Arianto Jaya (*Supervisor* di Moving Things Production yang sudah berpengalaman sebagai *3D*

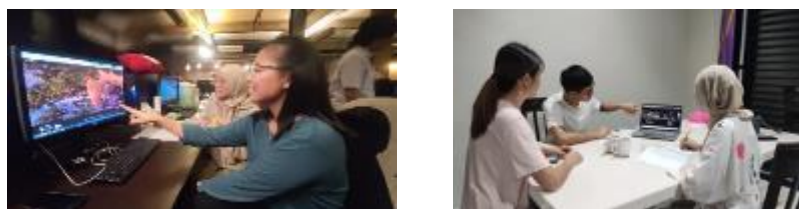
Animator selama 10 Tahun), dan Indrawati Frebiani (*Project Manager & Producer, 3D Animator* di Moving Things Production),

Data sekunder

Data sekunder dalam penelitian ini berupa animasi *Ficusia* yang telah menerapkan prinsip-prinsip animasi Frank Thomas dan Ollie Johnston dan *artbook* (*The Art of Ficusia*). Selain itu, data sekunder bisa didapat dari jurnal, buku, dan video tentang animasi yang dapat membantu penelitian dalam penerapan 12 prinsip animasi. Dalam pengumpulan data ini digunakan observasi partisipatif. Peneliti ikut serta dalam pembuatan dan pengembangan sumber data.

Teknik Pengumpulan Data

Adapun pengambilan data yang dilakukan dalam penelitian ini didapatkan melalui observasi, wawancara, perekaman, dan dokumentasi. Adapun proses wawancara dan observasi dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2 Proses Wawancara

observasi

Observasi dilakukan di kampus Politeknik Negeri Batam untuk mengamati proses produksi animasi *Ficusia* itu sendiri. Selanjutnya, pengamatan dilakukan di kediaman para narasumber yang diwawancarai oleh peneliti.

wawancara

Wawancara dilakukan secara tidak terstruktur kepada tim produksi video animasi film serial animasi *Ficusia*. Tim produksi film serial animasi *Ficusia* dibagi menjadi beberapa departemen sesuai tugasnya, seperti *script*, *storyboard*, desain karakter, *animate*, dan lain-lain sehingga peneliti mendapatkan dokumen proses pengerjaan animasi tersebut.

Wawancara juga dilakukan kepada ahli animasi yang berpengalaman sebagai 3D animator lebih dari 7 tahun dari studio animasi Infinite Studios dan Moving Things Production. Adapun narasumber yang dipilih yaitu Citra Wana Simanjuntak S.Tr.Kom. (*3D Animator, Leader of Animation Department* di Infinite Studio), Arianto Jaya (*Supervisor* di Moving Things Production yang sudah berpengalaman sebagai *3D Animator* selama 10 Tahun), dan Indrawati Frebiani (*Project Manager & Producer, 3D Animator* di Moving Things Production),

perekaman

Perekaman dilaksanakan dengan menggunakan alat-alat yang dapat membantu dalam mengobservasi penelitian, antara lain (1) fotografi atau tangkapan layar, (2) video, (3) gambaran tangan.

Teknik Analisis Data

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif tidak hanya bertujuan untuk membuktikan kebenaran dari suatu penelitian, namun mencari pemahaman terhadap

bidang yang ditekuni karena penjelasan yang dikemukakan bisa saja berbeda dengan teori yang ada (Zaluchu, 2020). Dalam penelitian ini, langkah-langkah yang perlu dilakukan, sesuai dengan referensi yang peneliti dapat, adalah sebagai berikut:

reduksi data

Reduksi data adalah teknik yang memungkinkan peneliti untuk memilah, memilih, memusatkan perhatian, mengatur, dan menyederhanakan data dengan dipadatkan dan dikelompokkan dalam kelas tertentu (Pintero dan Kaulam, 2018). Data-data dari hasil wawancara, observasi, dan perekaman diseleksi sehingga didapatkan bagian-bagian yang diperlukan dalam penelitian. Menurut pendapat para ahli, terdapat beberapa kekurangan dalam penerapan prinsip animasi pada film *Ficusia* sehingga peneliti menyeleksi *shot* yang akan dijadikan sebagai sampel penerapan prinsip animasi sesuai data yang didapatkan dari para ahli. Pendapat para ahli pun tidak semua diperlukan dalam penelitian ini, namun hanya beberapa pendapat para ahli yang akan digunakan sesuai dengan keperluan penelitian.

penyajian data

Setelah melakukan reduksi data kemudian data tersebut disajikan dalam bentuk uraian singkat, tabel, atau gambar dengan tujuan untuk memudahkan dalam pemahaman data tersebut, untuk kemudian dilanjutkan ke tahap penarikan kesimpulan. Penyajian data dilakukan setelah peneliti memilih data yang dibutuhkan dan dilakukan langsung setelah data dipilih. Data dari responden dari produk peneliti disajikan dalam bentuk uraian singkat atau tabel berikut.

Tabel 1 Tabel Informan

| Nama Informan | Jabatan |
|---------------------------------|--|
| Citra Wana Simanjuntak S.Tr.Kom | <i>Leader of Animation Department</i> |
| Arianto Jaya | <i>Supervisor (Pengalaman sebagai 3D Animator selama 10 Tahun)</i> |
| Indrawati Frebiani | <i>Project Manager & Producer (3D Animator)</i> |

Tabel 2 adalah hasil dari jawaban responden mengenai beberapa pertanyaan yang peneliti ajukan:

Tabel 2 Jawaban Wawancara Citra Wana Simanjuntak S.Tr.Kom

| | |
|--|---|
| Informan | Citra Wana Simanjuntak S.Tr.Kom |
| 1. Menurut Anda, seberapa penting menerapkan 12 prinsip animasi pada produksi animasi? | Bagi saya sangat penting. 12 prinsip animasi adalah hal dasar dan pedoman bagi animator untuk membuat animasi lebih nyata dan menarik. Animator harus memahami 12 prinsip tersebut dan menerapkannya. |
| 2. Sebagai seorang animator, apakah Anda kesulitan menerapkan 12 prinsip animasi? dan bagaimana cara mengatasi kendala tersebut? | Tentu iya. Cara mengatasi berbagai kendala tersebut biasanya saya menanyakan atasan saya seperti <i>Supervisor</i> ataupun <i>Assist. Supervisor</i> . Cara lain bisa mencari di internet dan menguliknya sendiri. Dan biasanya saya juga bertanya kepada animator lain karena kendala yang sama tidak menutup kemungkinan dialami sesama animator. |

| | |
|---|---|
| 3. Pada video <i>Ficusia</i> yang diperbaiki dengan menerapkan 12 prinsip animasi oleh Frank Thomas dan Ollie Johnston, apakah ada perbedaan dari animasi aslinya dan apakah prinsip animasi pada sudah diterapkan pada video tersebut? | Menurut saya sudah ada perbedaan dan lebih bagus tentunya dari yang sebelumnya. |
|---|---|

Tabel 3 Jawaban Wawancara Arianto Jaya

| | |
|---|---|
| Informan | Arianto Jaya |
| 1. Menurut Anda, seberapa penting menerapkan 12 prinsip animasi pada produksi animasi? | Sangat penting |
| 2. Sebagai seorang animator, apakah Anda kesulitan menerapkan 12 prinsip animasi? dan bagaimana cara mengatasi kendala tersebut? | Tergantung pengalaman ya, banyak animator yang belajar teori namun dalam praktek masih kurang, oleh karena itu, belajar dari pengalaman dan banyak latihan. practice tiap hari. |
| 3. Pada video <i>Ficusia</i> yang diperbaiki dengan menerapkan 12 prinsip animasi oleh Frank Thomas dan Ollie Johnston, apakah ada perbedaan dari animasi aslinya dan apakah prinsip animasi pada sudah diterapkan pada video tersebut? | ada perbedaan, <i>definitely</i> yang after lebih bagus, lebih <i>refined</i> , dan lebih <i>entertaining</i> . |

Tabel 4 Jawaban Wawancara Indrawati Frebiani

| | |
|---|--|
| Informan | Indrawati Frebiani |
| 1. Menurut Anda, seberapa penting menerapkan 12 prinsip animasi pada produksi animasi? | Penting ya, bahkan itu sebenarnya ceklisnya dalam animasi, untuk mengecek shot animasi itu ya harus dicek 12 prinsip animasinya itu. dengan adanya itu dapat mempermudah animator gitu, itu juga patokan dari animator. |
| 2. Sebagai seorang animator, apakah Anda kesulitan menerapkan 12 prinsip animasi? dan bagaimana cara mengatasi kendala tersebut? | kalau kesulitan pasti ada sih, pasti ada revisi dalam pengerjaan animasi. solusinya udah pasti referensi dari diri sendiri untuk <i>shot</i> acting gitu. referensi kalau dari supervisor dengan bertanya kepada mereka, sehingga mereka memberi kita arahan gitu. |
| 3. Pada video <i>Ficusia</i> yang diperbaiki dengan menerapkan 12 prinsip animasi oleh Frank Thomas dan Ollie Johnston, apakah ada perbedaan dari animasi aslinya dan apakah prinsip animasi pada sudah diterapkan pada video tersebut? | kalau perubahannya ada keliatan, yang before badan burungnya kyk satu kesatuan gitu dan badannya kyk mati. di video afre ada kepala <i>lead</i> duluan, terus ada perubahan aksennya. ada perubahan pada <i>lead</i> kaki juga kemudian badannya gerak |

Tabel 6 adalah hasil dari jawaban observasi sebagai pengamatan terhadap apa saja prinsip animasi yang sudah diterapkan dalam *shot* perbaikan animasi *Ficusia*.

Tabel 6. Jawaban Observasi

| Narasumber | Prinsip-prinsip animasi yang sudah diterapkan dalam video perbaikan animasi <i>Ficusia</i> episode 1 | Prinsip-prinsip animasi yang tidak diterapkan dalam video perbaikan animasi <i>Ficusia</i> episode 1 |
|------------------------------------|---|---|
| Citra Wana Simanjuntak S.Tr.Kom | Ada beberapa prinsip animasi yang sudah diterapkan dalam perbaikan, yaitu: 1. <i>Timing & Spacing</i> (Fr 35-55) 2. <i>Pose to Pose</i> (Fr 20) 3. <i>Follow Through & Overlapping Action</i> (Ekor, Sayap dan rambut sepanjang shot) 4. <i>Arc</i> (Fr 83 - end) 5. <i>Slow In & Slow Out</i> (Fr 1-4, 12-20, 43-53) 6. <i>Anticipation</i> (Fr 62) 7. <i>Staging</i> 8. <i>Appeal</i> 9. <i>Exaggeration</i> (Fr 83 - 100) | 1. <i>Solid Drawing</i> , dikarenakan video sebelumnya sudah menerapkan. 2. <i>Secondary action</i> , sudah diterapkan pada video sebelum perbaikan. 3. <i>Squash & Stretch</i> , sedikit diterapkan dalam video sebelumnya namun kurang penerapan di video <i>after</i> karena <i>style</i> animasi semi realis. |
| Arianto Jaya | 1. <i>Timing & spacing</i> (fr33-50) 2. <i>Pose to pose</i> (fr14) 3. <i>Follow through & Overlapping (overall)</i> 4. <i>Arc</i> (fr82-end) 5. <i>Slow in & slow out</i> (fr71-82) 6. <i>Anticipation</i> (fr82) 7. <i>Exaggeration</i> (fr88) 8. <i>Appeal</i> 9. <i>Staging</i> | 1. <i>Solid Drawing</i> (di video <i>before</i> sudah diterapkan) 2. <i>Squash & Strech</i> (dikarenakan <i>style</i> semi realis jadi sedikit yg diterapkan) 3. <i>Secondary Action</i> (di video <i>before</i> sudah diterapkan) |
| Indrawati Frebiani | 1. <i>Overlapping & Followthrough</i> (fr1-25, fr73-81) 2. <i>Timing & Spacing</i> (fr80-end) 3. <i>Anticipation</i> (fr53-63) 4. <i>Slow in SLOW out</i> (Fr62-73) 5. <i>Pose to Pose</i> (Fr1-16) 6. <i>Arc</i> (Fr83-end) 7. <i>Exaggeration</i> (Fr37-60) 8. <i>Appeal</i> 9. <i>Staging</i> | 1. <i>Solid Drawing</i> (<i>before</i> sudah menerapkan) 2. <i>Secondary action</i> (di <i>before</i> sudah diterapin) 3. <i>Squash & Strech</i> (agak sedikit kurang penerapan mungkin karena semi realis <i>style</i> -nya) |

Penarikan Kesimpulan/Verifikasi

Tahap ini adalah tahap akhir dari penelitian ini, yaitu mengolah data yang sudah disajikan menjadi suatu kesimpulan dan diverifikasi, dimulai dari kesimpulan tahap pertama yang bersifat longgar, terbuka, dan belum jelas kemudian meningkat menjadi lebih rinci. Dalam proses penelitian berlangsung, dapat ditemukan data-data yang menjadi bukti saling menguatkan atau memiliki kesamaan maksud dari pendapat para ahli. Adapun hasil wawancara dan observasi bersama para ahli memiliki kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan kepada ahli dapat disimpulkan bahwa penerapan 12 Prinsip Animasi sangat penting karena penerapan 12 prinsip animasi dapat menjadi pedoman dasar bagi animator untuk menciptakan animasi yang lebih nyata, menarik, dan memikat penonton. Hal ini selaras dengan penelitian Chaerunnisa dan Windy (Chairunnisa, 2021) bahwa penerapan 12 prinsip

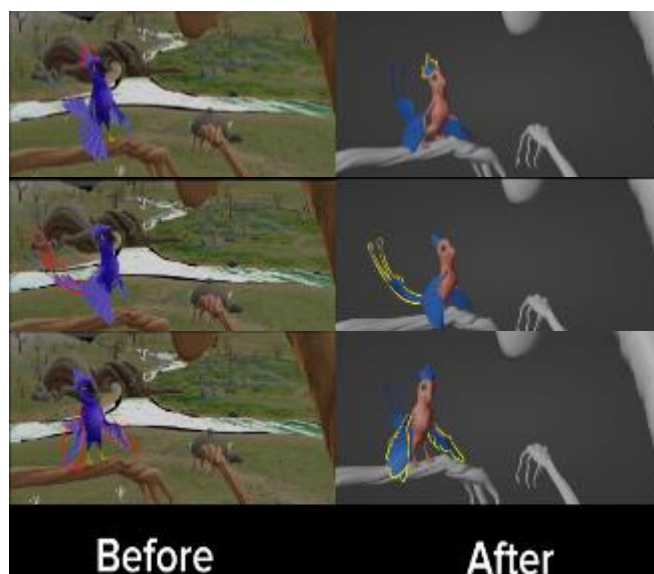
animasi membuat karakter menjadi lebih hidup. Adapun studio-studio animasi ternama seperti Disney telah berhasil menerapkan prinsip-prinsip ini dalam karya-karyanya sehingga menciptakan pengalaman visual yang memukau dan memuaskan penonton.

2. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan kepada para ahli dapat disimpulkan bahwa dalam menerapkan 12 prinsip animasi, animator sering menghadapi tantangan dan kesulitan tertentu. Solusi dari permasalahan tersebut adalah meminta bantuan dari rekan animator atau atasan untuk memahami dalam mengimplementasikan prinsip-prinsip tersebut secara efektif. Selain itu belajar dari pengalaman serta latihan secara terus-menerus dapat menjadi bagian penting dari proses untuk menguasai prinsip-prinsip animasi tersebut sehingga animasi yang diciptakan menarik dan realistis. Hasil ini selaras dengan penelitian sebelumnya bahwa akan ada masalah yang dihadapi oleh animator pemula sehingga langkah yang perlu dilakukan yaitu bertanya pada senior dan berlatih sendiri (Zega et al., 2022).
3. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan kepada ahli, disimpulkan bahwa para ahli setuju bahwa video perbaikan animasi pada film serial animasi *Ficusia* sudah berhasil menerapkan prinsip-prinsip animasi.
4. Berdasarkan hasil jawaban observasi dari para ahli, penelitian ini berhasil memperbaiki prinsip-prinsip animasi pada *scene 5 shot 5* yang dijadikan sebagai bahan penelitian. Prinsip animasi tersebut seperti *Timing & Spacing, Pose to Pose, Follow Through & Overlapping Action, Arc, Slow In & Slow Out, Anticipation, dan Exaggeration*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dihasilkan melalui instrumen penelitian wawancara para ahli dan observasi partisipatif dapat diketahui bahwa animasi pada film serial animasi *Ficusia* episode 1 masih memiliki kekurangan dalam penerapan prinsip-prinsip animasi. Berikut ini adalah tampilan video animasi yang telah mengalami perbaikan berdasarkan *12 principles of animation*.

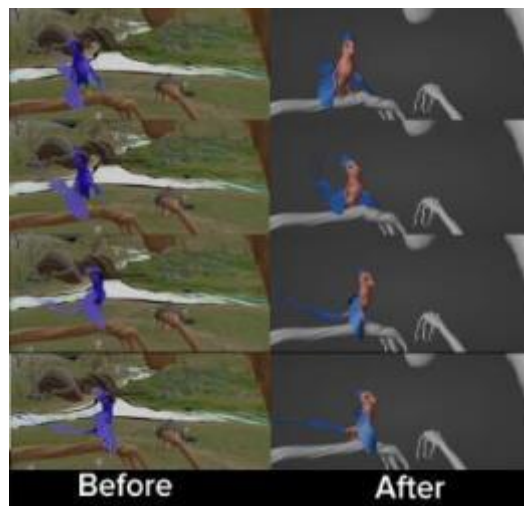
Follow Through



Gambar 3 *Follow Through* Film Serial Animasi *Ficusia* Episode 1

Gambar 3 menunjukkan penerapan *Follow Through* yang diterapkan dalam adegan burung sedang duduk di batang pohon pada film serial animasi *Ficusia* episode 1. Dalam gambar tersebut terlihat penerapan *Follow Through* terdapat pada ekor, sayap, dan rambut burung. Sebelum penerapan prinsip ini ekor, sayap, dan rambut tidak memiliki kelenturan atau gerakan yang alami. Namun, setelah penerapan prinsip *Follow Through* bagian ekor, sayap dan rambut burung ditampilkan dengan gerakan yang melanjutkan aksi utama dengan tetap mempertahankan karakteristik lentur dan dinamis. Hal ini menciptakan efek realistis pada animasi dan memberikan kesan bahwa elemen-elemen tersebut bergerak secara alami serta menambahkan nuansa hidup pada karakter burung tersebut.

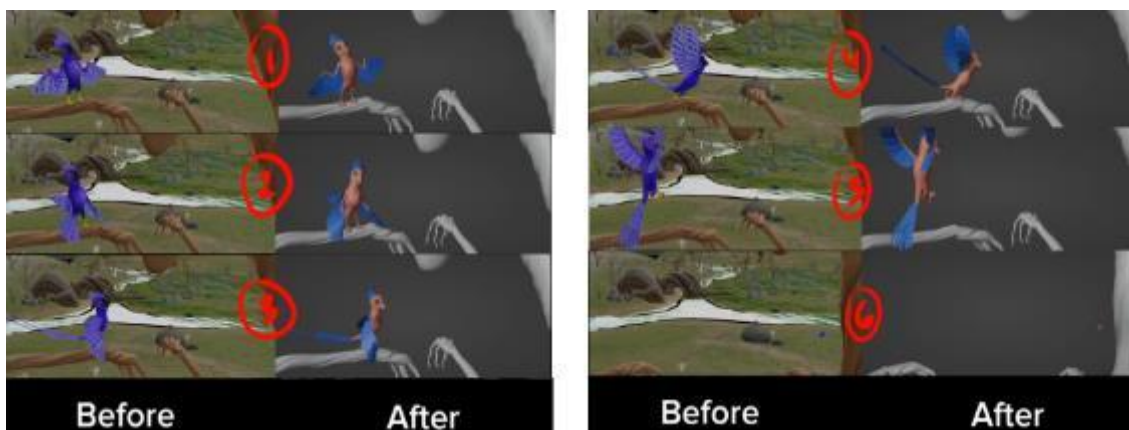
Timing & Spacing



Gambar 4 *Timing* Film Serial Animasi *Ficusia* Episode 1

Gambar 4 menunjukkan penerapan *Timing & Spacing* yang diterapkan dalam adegan burung pada film serial animasi *Ficusia* episode 1. Gambar tersebut diambil dari rentang *frame* 35-55. Dalam rentang ini terdapat beberapa perbedaan yang dapat diamati, yang menampilkan burung dengan pergerakan yang mempunyai percepatan dan perlambatan. Perbedaan dalam *Timing* ini menciptakan variasi dalam gerakan burung dan memberikan kesan alami dan dinamis pada adegan.

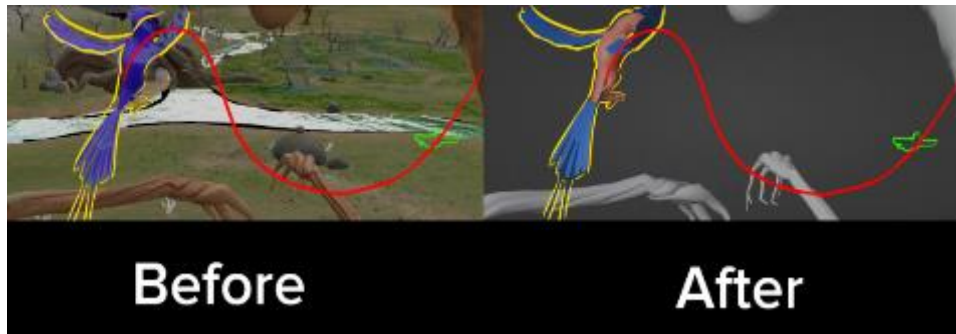
Pose to Pose



Gambar 5 *Pose To Pose* Film Serial Animasi *Ficusia* Episode 1

Gambar 5 menunjukkan penerapan teknik *Pose to Pose* dalam adegan burung dalam film serial animasi *Ficusia* episode 1. Gambar tersebut menunjukkan urutan pose yang ada di sepanjang video animasi dimulai dari pose 1 sampai 6. Salah satu contoh pose ada pada *frame* 20, yaitu pose kedua. Perbedaan pada setiap pose memberikan kesan pergerakan yang bertahap dan memberikan karakteristik yang hidup pada adegan tersebut.

Arcs



Gambar 6 Arc Film Serial Animasi *Ficusia* Episode 1

Gambar 6 menunjukkan penerapan prinsip animasi *Arc* dalam adegan burung pada film serial animasi *Ficusia* episode 1. Gambar ini diambil dari *frame* 83 hingga akhir dalam urutan animasi. Pada awal adegan sebelumnya burung terbang terlihat bergerak dari posisi rendah menuju posisi yang lebih tinggi. Namun, pada pose setelah penerapan prinsip *Arc* terdapat beberapa perbedaan dalam pose dan gerakan terbang burung. Pada *frame* 83 burung terbang berada di posisi terendah dalam gerakannya. Kemudian pada *frame* berikutnya burung terbang mulai naik dengan perlahan mengikuti lintasan busur yang lembut dan alami. Pada *frame* terakhir burung terbang mencapai posisi tertinggi dalam gerakannya sehingga menciptakan kesan kelembutan dan keindahan dalam gerakan burung terbang dalam adegan tersebut.

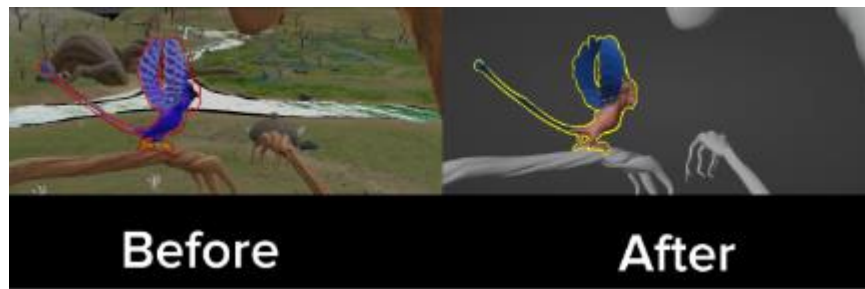
Slow In & Slow Out



Gambar 7 Slow In and Slow Out Film Serial Animasi *Ficusia* Episode 1

Gambar 7 menunjukkan penerapan prinsip animasi "*slow in and slow out*" pada adegan burung dalam film serial animasi *Ficusia* episode 1. Gambar ini diambil dari *frame* 1 hingga 4 dalam urutan animasi. Pada awal adegan burung terlihat duduk diam di batang pohon tanpa adanya gerakan. Namun dengan penerapan prinsip "*slow in*" dan "*slow out*" terdapat beberapa perbedaan dalam gerakan badan, kepala, dan sayap burung. Pada *frame* 1 sayap burung masih dalam keadaan diam. Namun pada *frame* berikutnya gerakan badan, kepala, dan sayap bergerak secara perlahan-lahan untuk memulai pergerakan ke pose selanjutnya. Prinsip ini menciptakan perubahan gerakan yang lebih alami dan meyakinkan.

Anticipation



Gambar 8 Anticipation Film Serial Animasi *Ficusia* Episode 1

Gambar 8 menunjukkan penerapan teknik *Anticipation* pada adegan burung yang bersiap untuk terbang dalam film serial animasi *Ficusia* episode 1. Gambar ini diambil dari *frame* 62 dalam urutan animasi. Pada *frame* ini terdapat beberapa perbedaan dalam posisi burung yang mengindikasikan pergerakan *anticipation* sebelum burung benar-benar terbang. Perbedaan yang terlihat meliputi posisi badan dan kepala yang lebih menunduk ke bawah, serta sayap yang melengkung ke atas. Perubahan ini menciptakan efek visual yang memberikan penonton petunjuk bahwa burung sedang mempersiapkan diri untuk terbang.

Exaggeration



Gambar 9 Exaggeration Film Serial Animasi *Ficusia* Episode 1

Gambar 9 menunjukkan penerapan teknik *Exaggeration* pada adegan burung terbang dalam film serial animasi *Ficusia* episode 1. Dalam penerapan *Exaggeration* terdapat perbedaan yang terlihat pada pose dan gerakan burung yang mencolok terutama dari *frame* 83 hingga *frame* 100. Dalam gambar tersebut terlihat *arc* meluncurnya burung dilebih-lebihkan sehingga gerakan terlihat lebih dramatis dan *exaggerated*. Hal ini dapat memberikan efek yang lebih menarik dan dramatis dalam adegan tersebut.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan prinsip-prinsip animasi dalam film serial animasi *Ficusia* episode 1 yang telah diperbaiki, dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi kepada para ahli, penelitian ini berhasil memperbaiki prinsip-prinsip animasi pada *scene 5 shot 5*. Prinsip animasi tersebut yaitu *Timing & Spacing*, *Pose to Pose*, *Follow Through & Overlapping Action*, *Arc*, *Slow In & Slow Out*, *Anticipation*, dan *Exaggeration*, dan berhasil menerapkan prinsip-prinsip animasi dalam film serial animasi *Ficusia* episode 1 yang dijadikan *shot* sampel dari penerapan prinsip-prinsip animasi.
2. Penelitian ini menghasilkan informasi dari para ahli bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam animasi setelah diperbaiki. Penerapan prinsip animasi seperti *Arc* dan *Anticipation* telah menambahkan

dimensi baru pada gerakan karakter burung. Selain itu, hasil animasi juga menunjukkan peningkatan dalam fleksibilitas karakter burung yang lebih menyerupai burung asli sehingga menghasilkan perbedaan yang lebih baik dan memperkaya kualitas animasi secara keseluruhan.

3. Penelitian ini memberikan informasi dari para ahli bahwa animator yang belum berpengalaman akan memiliki masalah dalam menerapkan prinsip-prinsip animasi sehingga animator harus meminta bantuan dari rekan animator atau atasan untuk memahami dalam mengimplementasikan prinsip-prinsip tersebut secara efektif. Selain itu, belajar dari pengalaman serta latihan secara terus-menerus dapat menjadi bagian penting dari proses untuk menguasai prinsip-prinsip animasi tersebut sehingga menciptakan animasi yang menarik dan realistis.
4. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan kepada ahli dapat disimpulkan bahwa penerapan prinsip-prinsip animasi sangat penting karena prinsip-prinsip animasi dapat menjadi pedoman dasar bagi animator untuk menciptakan animasi yang lebih nyata, menarik, dan memikat penonton.
5. Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya dalam hal penerapan prinsip animasi sesuai standar industri. Selain itu narasumber yang diambil berasal dari para petinggi industri 3D animasi yang memiliki pengalaman sebagai animator 3D selama lebih dari 7 tahun. Hal ini memberikan hasil penelitian yang lebih detail dan sesuai dengan standar industri, serta meningkatkan kredibilitas dan relevansi data yang dihasilkan. Dengan melibatkan para ahli yang berpengalaman maka penelitian ini dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai penerapan prinsip animasi dalam produksi animasi yang lebih akurat dan profesional.

Diharapkan kepada penelitian selanjutnya untuk dapat meningkatkan validitas dan kualitas data yang dihasilkan. Disarankan untuk memilih narasumber dengan tingkat kelas atau tingkatan yang serupa. Hal ini akan membantu meminimalisir perbedaan data dan memastikan hasil yang lebih konsisten dalam analisis.

DAFTAR PUSTAKA

- Chairunnisa, W. A., & Zahra, I. A. (2021). Rancang Bangun Film Pendek Animasi 3D "Cuci Tangan Dulu, Yuk?". *INFOTECH journal*, 7(2), 66-74.
- Darmawiguna, I. M., Antara Kesiman, I. W., & Sriasih, N. K. (2020). Penggunaan Prinsip Staging dalam Proses Pembuatan Film Animasi 3D Profil I Gusti Ketut Jelantik Sang Pahlawan Nasional. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 9(2), 78-87.
- Hasian, I., & Rinaldo, B. (2019). Analisis Media Kampanye Branding Augmented Reality di Museum Menggunakan Teori Desain Komunikasi Visual. *Magenta| Official Journal STMK Trisakti*, 3(1), 409-428.
- Nadya, N. & Sari, Y. P. (2019). Analisis Visual Penerapan 12 Prinsip Animasi Dalam Film Grey & Jingga: The Twilight Animated Series Episode 1. *Titik Imaji*, 2(2), 80-86.
- Pambudi, S., Hidayatulloh, I., Surjono, H. D., & Sukardiyono, T. (2021). Development of Instructional Videos for the Principles of 3D Computer Animation. *Journal of Physics: Conference Series*, 1737(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1737/1/012022>
- Pradita, I. G. A. M., Sunarya, I. M. G., & Sindu, I. G. P. (2021). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude The Movie-Sejarah Lagu Merah Putih. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(3), 329-339. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i3.36539>
- Pintero, Z. R., & Kaulam, S. (2018). Pengaplikasian 12 Prinsip Animasi Disney Dan Motion Capture Dalam

- Animasi Gob and Friends. *Jurnal Seni Rupa*, 6(02), 870–878.
- Priyono, L. A., Purwacandra, P. P., Gunanto, S. G., & Widhiyanti, K. (2020). Penerapan Prinsip Animasi dalam Penciptaan Animasi 3D “Kepiting”. *Journal of Animation and Games Studies*, 6(1), 51–66. <https://doi.org/10.24821/jags.v6i1.3854>
- Sari, A., & Adrian, Q. J. (2020). Implementasi Augmented Reality Pada Buku “the Art of Animation: 12 Principles.” *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 109–119. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i1.230>
- Suyadi, N. A., Zaki, A., Sitepu, A., Andrea, K., & Ikhwan, A. (2023). Penerapan 12 Prinsip Animasi Dan Motion Graphics Dalam Multimedia. *Jurnal Sains dan Teknologi (JSIT)*. 3(1), 7–14.
- Syah, F. (2019). Pembuatan Animasi dengan Metode Stop Motion sebagai Referensi Rancangan Gambar Sequence. *Seri Prosiding Seminar Nasional Dinamika Informatika*, 2(1). 99–104.
- Widadijo, W. T. (2021). Analisis Desain Gerak dalam Media Motion Graphic Pencegahan Covid 19 oleh Kementerian Kesehatan RI. *AKSA: Jurnal Desain Komunikasi Visual*. 4(2), 644–653.
- Zaluchu, S. E. (2020). Strategi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif Di Dalam Penelitian Agama. *Evangelikal: Jurnal Teologi Injili dan Pembinaan Warga Jemaat*, 4(1), 28-38.
- Zega, S. A., Tambun, G. J. P., Adhitya, W., & Hamdi, I. N. (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>