

# Penerapan Prinsip-Prinsip Animasi Pada Film Pendek Animasi “Nohoax”

Selly Artaty Zega\*, Gerson Julyfer P.T\*, Ilmi Nazar.H\*, Wahyu Aditya\*

\*Animation, Batam State Polytechnic

---

## Article Info

### Article history:

Received Jun 12<sup>th</sup>, 2022

Revised Jun 16<sup>th</sup>, 2022

Accepted Jun 20<sup>th</sup>, 2022

---

### Keyword:

Animation

Animation principles

nohoax

---

## ABSTRACT

Animation is one of the media that is often used to convey information, communication media, and entertainment. Animation is a collection of images arranged in an orderly manner in accordance with the flow of movement at a certain timeline so as to create the illusion of moving images. The image can be any object such as characters, objects, or writing. Animation is no longer foreign to us, especially children, this is because we often enjoy animated content, whether in cinema, YouTube videos, or from TV shows.

One application is, an animated short film entitled "nohoax". The "nohoax" animation talks about two young people who want to stop hoax news circulating in the community by creating a hoax news detection application. The purpose of this study is to explain and describe the application of animation principles in the animated short film "nohoax". This study uses a qualitative descriptive research method by observing "nohoax" animation, conducting interviews with parties who understand and understand the principles of animation, and use literature that discusses the principles of animation.

The results of this study describe the principles of animation used in the animated short film "nohoax" and show the application of the principles of animation to the animated short film "nohoax" to make the animation look livelier and more interesting.

Copyright © 2022 Journal of Applied Multimedia and Networking  
All rights reserved.

---

## 1. INTRODUCTION

Animasi adalah ilusi gambar bergerak yang terbentuk dari kumpulan objek (gambar) yang ditumpuk secara sistematis mengikuti alur pergerakan yang telah ditetapkan pada setiap kenaikan durasi waktu yang diperlukan[1]. Gambar tersebut dapat berbentuk makhluk hidup, benda mati, maupun tulisan. Proses produksi animasi semakin berkembang dengan adanya kemajuan teknologi[2]. Adapun dulu proses pembuatannya menggunakan ribuan lembar kertas namun sekarang memakai perangkat lunak komputer.

Dengan perkembangan teknologi, proses pembuatan animasi semakin mudah dibandingkan dengan proses sebelumnya yang dikerjakan secara manual, namun demikian, animator tidak lantas dapat memproduksi film animasi yang bagus dan menarik. Untuk menghasilkan animasi yang baik, animator perlu menerapkan 12 prinsip animasi yang diperkenalkan oleh Frank Thomas dan Ollie Johnston. Prinsip-prinsip animasi yang dijelaskan oleh 2 animator Disney tersebut sangat penting dalam pembuatan animasi karena dapat membuat animasi terlihat hidup dan menarik. Animator perlu mempunyai “kepekaan gerak” ketimbang sekedar kepiawaian menggambar. Gambar yang bagus akan percuma tanpa didukung kemampuan menghidupkan. Sesuai definisi animasi itu sendiri[3].

Dalam proses pembuatan animasi animator perlu menerapkan prinsip-prinsip gerakan animasi berikut, timing & spacing (pengaturan keyframe pada timeline dan juga pembentukan jarak pada setiap pose), squash & stretch (gerakan fleksibel seperti benda yang dihembaskan kemudian diregangkan atau sebaliknya), anticipation (gerakan pembukaan sebelum masuk gerakan utama (ancang-ancang)), slow in & slow out (proses perlambatan yang terjadi pada awal dan akhir sebuah gerakan animasi, berfungsi untuk memberikan variasi dalam sebuah gerakan agar tidak kaku dan floaty), arcs (bentuk melingkar atau busur dalam sebuah gerakan animasi agar terlihat dinamis dan tidak robotic), secondary action (gesture atau gerakan kecil yang mendukung gerakan utama, seperti gerakan rambut), follow through & overlapping action

(gerakan menyeret dalam sebuah animasi untuk membuat gerakan tidak kaku dan bergerak secara bersamaan)[4].

Selain prinsip-prinsip pada gerakan ada juga prinsip lain yang bukan pada gerakan animasi seperti, staging (penyusunan komposisi dalam sebuah shot atau scene untuk membuat adegan terlihat jelas dan tidak ambigu), appeal (dasarnya character yang dianimasikan harus menyenangkan untuk dilihat, bukan hanya terlihat bagus tetapi menarik), exaggeration (melebih-lebihkan pose atau ekspresi pada character animasi), solid drawing, straight ahead & pose to pose (istilah ini mendeskripsikan 2 metode yang digunakan dalam membuat gerakan animasi)[4].



Gambar 1. Poster Animasi “nohoax”

Film pendek animasi “nohoax” yang dapat dilihat pada gambar 1, merupakan salah satu film pendek animasi yang lolos ke babak final dalam perlombaan Kompetisi Mahasiswa Bidang Informatika Politeknik Nasional (KMIPN) 2019 yang bertemakan “IT for smart society” menceritakan tentang dua orang pemuda yang ingin menghentikan berita hoax yang beredar di masyarakat dengan cara membuat aplikasi pendeteksi berita hoax. Pada saat penjurian lomba, juri menemukan beberapa kekurangan dalam film pendek animasi “nohoax”, seperti pada gerakan animasi character yang masih terlihat sedikit kaku, sehingga animasinya terlihat kurang menarik. Menurut juri, animator belum menerapkan beberapa dari prinsip-prinsip animasi dengan baik. Selain juri, beberapa animator turut mengomentari kualitas animasi “nohoax” dari sudut pandang para ahli, mereka berpendapat bahwa ada beberapa prinsip animasi yang perlu diperhatikan untuk membuat animasi dapat terlihat lebih baik, seperti timing and spacing, arc, slow in and slow out, staging, dan secondary action.

Kualitas animasi yang baik dan gerakan animasi yang menarik, melatarbelakangi penelitian mengenai penerapan prinsip-prinsip animasi pada film pendek animasi “nohoax”. Mengingat pada saat pembuatan film pendek animasi “nohoax”, animator belum menerapkan prinsip-prinsip animasi dengan baik dan benar. Hal tersebut menjadi latar belakang peneliti yang terdorong untuk memperbaiki film pendek animasi “nohoax” lebih-lebih pada penerapan 12 prinsip animasi pada animasinya. Penelitian ini akan menunjukkan penerapan prinsip-prinsip animasi pada film pendek “nohoax” yang telah diperbaiki berdasarkan 12 prinsip animasi oleh Frank Thomas dan Ollie Johnston. Untuk menghemat waktu tidak semua dari shot ataupun scene dalam film pendek animasi “nohoax” akan diperbaiki, melainkan hanya scene terakhir saja yang akan menjadi sampel dalam penelitian ini. Dalam memperbaiki scene tersebut animator akan membuat dari tahap pra produksi (mendesain storyboard & animatic), Produksi (animation), pasca produksi (coloring dan render). Penelitian ini akan menghasilkan shot yang menerapkan prinsip-prinsip animasi yang akan divalidasi oleh para ahli di bidang animasi. Selain itu penelitian ini juga akan mendokumentasikan pendapat para ahli mengenai pentingnya penerapan prinsip-prinsip animasi dalam pembuatan animasi.

Berdasarkan latar belakang permasalahan, penelitian ini akan menerapkan prinsip-prinsip animasi untuk memperbaiki film animasi “nohoax”. Penerapan 12 prinsip animasi dalam proses pembuatan animasi “nohoax” akan divalidasi atau dikonfirmasi kepada para ahli di bidang animasi, yang memiliki pengalaman dan pengetahuan beserta posisi di bidang animasi, sehingga memiliki pengalaman dan layak dalam memberi penilaian penerapan prinsip animasi tersebut. Metode penelitian ini adalah dengan melakukan wawancara kepada para ahli. Dari penelitian ini penulis berharap dapat memberi manfaat selanjutnya memberi kontribusi serta menambah wawasan terhadap prinsip-prinsip animasi dan pengembangan ilmu pengetahuan di bidang animasi.

## 2. THEORETICAL BASIS

### 2.1 Animasi

Kata animasi berasal dari Bahasa latin, dari kata *anima* yang berarti hidup. Diterjemahkan dalam bahasa Inggris menjadi *animate* yang memiliki arti *to give live to* [5]. Animasi adalah gambar bergerak yang terbentuk dari kumpulan objek (gambar) yang ditumpuk secara sistematis mengikuti alur pergerakan yang telah ditetapkan pada setiap kenaikan durasi waktu yang diperlukan.

Gambar tersebut dapat berupa gambar makhluk hidup, benda mati, maupun tulisan. Sejarah animasi sudah ada dari zaman purbakala hal tersebut dapat dilihat dari lukisan yang dibuat oleh manusia purba yang tinggal di dalam gua. Manusia Purba zaman itu membuat *cave paintings*/lukisan gua dalam bentuk rentetan gambar yang menceritakan tentang kehidupan yang ada pada zaman itu, contoh gambar yang dibuat oleh manusia pada zaman itu dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. *Cave Painting*  
(Sumber : [adrvit.files.wordpress.com](http://adrvit.files.wordpress.com))

Dari kumpulan-kumpulan gambar tersebut dapat memberi sebuah informasi tentang sesuatu hal, karena itu animasi dapat digunakan sebagai media informasi. Tidak hanya itu, animasi juga dapat digunakan sebagaimana fungsi komunikasi lainnya, seperti media hiburan dan media pendidikan dalam berbagai bentuk.

### 2.2 12 Prinsip Animasi

12 Prinsip Animasi adalah dasar-dasar animasi yang dibuat oleh animator Disney Frank Thomas dan Ollie Johnston, yang diperkenalkan dalam buku “*The Illusion of Life: Disney Animation*”[6]. 12 Prinsip Animasi merupakan hal-hal yang harus diketahui dan dipahami oleh setiap animator, terutama bagi calon animator untuk menciptakan sebuah produk animasi yang baik. Berikut adalah 12 prinsip untuk animasi:

#### 1. *Anticipation*

*Anticipation* merupakan gerakan yang dilakukan dengan berlawanan arah dari gerakan utama untuk membuat gerakan ancang-ancang sebelum gerakan utama yang dapat memberi kesan persiapan sebelum gerak, agar tidak terlihat kaku.

#### 2. *Squash and stretch*

*Squash and stretch* adalah gerakan melumat dan merenggang pada sebuah gerakan animasi untuk memperlihatkan kesan *organic* dan lentur.

#### 3. *Staging*

*Staging* adalah proses penempatan objek dalam sebuah *scene* atau *shot* dalam animasi. Dengan menempatkan objek tersebut sesuai dengan maksud dan tujuan. Serta membuat komposisi yang ada dalam gambar dapat terlihat dengan jelas dan baik. Kamera pada adegan dialog akan diposisikan dekat dengan *character* dibanding jauh dengan tujuan agar ekspresi karakter dapat terlihat dengan baik.

#### 4. *Straight Ahead action & pose to pose*

Ada dua cara untuk melakukan gerakan animasi:

- *Straight Ahead action* merupakan metode pembuatan gerak animasi dengan cara alur maju, dari gambar kesatu ke gambar kedua, kemudian ketiga dan seterusnya.

- *Pose to pose* merupakan metode pembuatan gerakan animasi dengan cara membuat gambar kesatu kemudian selanjutnya membuat gambar ketiga, setelah itu animator akan mengisi gambar kedua diantara gambar pertama dan ketiga yang disebut dengan *inbetween*.

#### 5. *Follow through & overlapping action*

*Follow through & overlapping action* adalah gerakan berurutan dari karakter atau objek yang terjadi setelah karakter atau objek berhenti.

#### 6. *Slow in & slow out*

*Slow in & slow out* adalah gerakan perlambatan, gerakan lambat yang terjadi di awal dan akhir animasi. Animasi tanpa perlambatan di awal dan akhir animasi akan terlihat sangat kaku.

#### 7. *Arcs*

Gerakannya mengandung kurva melingkar, animasi akan terlihat lebih alami dibandingkan dengan gerakan lurus.

#### 8. *Secondary action*

Gerakan tambahan yang terjadi untuk melengkapi gerakan utama yang ada. *Secondary action* hanya bersifat pelengkap dan tidak mengambil alih pelaksanaan gerakan utama.

#### 9. *Timing*

*Timing* ditentukan oleh berapa banyak *frame inbetween* yang ada antar pergerakan suatu objek atau karakter. Semakin banyak *frame* di *timeline* animasi, semakin cepat animasinya dan sebaliknya.

#### 10. *Exaggeration*

*Exaggeration* adalah tindakan atau ekspresi yang seperti biasa tapi dlebih-lebihkan untuk mendapatkan kesan animasi yang lebih meyakinkan.

#### 11. *Solid drawing*

Dalam animasi tradisional, *solid drawing* adalah gambar dengan kedalaman perspektif.

#### 12. *Appeal*

Merupakan penampakan dari sebuah karakter yang terlihat mempunyai karisma tersendiri dan menarik untuk dipandang.

### 2.3 Proses Pembuatan Animasi

Dalam membuat sebuah produk multimedia, umumnya dilakukan berdasarkan 3 alur proses utama yaitu pra-produksi, produksi dan pasca-produksi untuk memperoleh hasil secara optimal[7].

1. Pra Produksi adalah tahap persiapan, perencanaan, dan perancangan yang menjadi pedoman keseluruhan proyek animasi. Terdiri dari, penciptaan ide, penulisan naskah, dan penggambaran *storyboard*.
2. Tahap produksi adalah proses pengeksekusian animasi yang telah dirancang pada tahap praproduksi. Terdiri dari pembuatan asset, layout, animasi, dan lighting.
3. Pasca produksi merupakan tahap akhir dalam proses pembuatan animasi. Pada tahap ini akan dikerjakan finalisasi animasi sebelum layak tayang. Terdiri dari *VFX*, *color correction*, dan *render*.

### 2.4 Film Pendek Animasi “Nohoax”

Film pendek animasi “nohoax” merupakan film pendek animasi yang dikerjakan oleh tim penulis dalam rangka mengikuti perlombaan Kompetisi Mahasiswa Bidang Informatika Politeknik Nasional (KMIPN) 2019 bertemakan “*IT for Smart Society*” yang diadakan di Politeknik Caltex Riau pada tahun 2019. Film pendek animasi “nohoax” menceritakan tentang dua orang pemuda yang ingin menghentikan berita *hoax* yang beredar di masyarakat dengan cara membuat aplikasi pendeteksi berita *hoax*. Film pendek animasi “nohoax” ini dibuat dalam versi 2D dengan menggunakan *motion tween* dan berdurasi 9 menit 32 detik.

## 3. RESEARCH METHOD

### 3.1 RANCANGAN PENELITIAN

Dalam penelitian mengenai penerapan prinsip-prinsip animasi dalam film pendek animasi “nohoax” penulis menggunakan teknik penelitian kualitatif deskriptif. Metode kualitatif digunakan untuk mencari kebenaran dan pemahaman terhadap bidang animasi yang dikerjakan. Bentuk informasi yang diperoleh dapat berupa kata-kata dan gambar, tidak dalam bentuk angka[8]. Dengan pendekatan kualitatif, peneliti dapat mendeskripsikan penerapan prinsip-prinsip animasi dalam animasi “nohoax” yang telah diperbaiki dengan menerapkan 12 prinsip animasi Frank Thomas dan Ollie Johnston.

### 3.2 SUMBER DATA

#### A. Data Primer

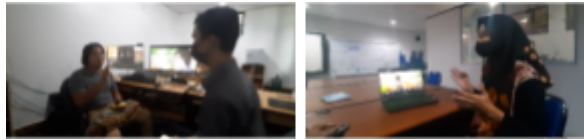
Dalam penelitian ini peneliti mewawancarai beberapa orang untuk menjadi narasumber utama yang akan dimasukkan dalam pendapat para ahli. Ahmad Saropi (Pengajar animasi serta juara II Gemastik 2018, *General Director of Batik Girl Animation*), Arianto Jaya (*Supervisor Infinite Studios*), Unedo (*Senior Animator Infinite Studio*), Melsha Haq Zulfikar (2D Animator, *Illustrator, 2D Artist, Quality Control Manager* di Fararafa studio), selanjutnya Arifatul Hidayah (*Animation Lead Batik girl, Animator, 2D artist*).

### B. Data Sekunder

Data sekunder berupa animasi “nohoax” yang telah diperbaiki dengan menerapkan 12 prinsip animasi Frank Thomas dan Ollie Johnston, artikel dan jurnal yang memiliki relevansi dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, video tutorial youtube yang membantu proses pengembangan dan penerapan prinsip-prinsip animasi yang dikerjakan oleh peneliti, serta video animasi yang akan menjadi referensi atau gambaran untuk peneliti. Data dikumpulkan melalui metode observasi partisipatif dimana peneliti ikut mengerjakan dan mengembangkan sumber data.

### 3.3 TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif, sehingga pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, perekaman dan dokumentasi. Peneliti melakukan observasi bersamaan dengan proses wawancara kepada narasumber, proses wawancara dan observasi dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Wawancara Dan Observasi Bersama Narasumber  
(Sumber: dokumen penulis)

#### 3.3.1 Observasi

Observasi merupakan teknik melihat dan mengamati sebuah objek yang akan menjadi bahan penelitian, observasi banyak digunakan dalam metode penelitian kualitatif [9]. Observasi dilakukan di kediaman para narasumber yang diwawancarai oleh peneliti. Dalam observasi informan atau narasumber melakukan pengamatan terhadap film animasi “nohoax” kemudian narasumber memberikan tanggapan, gambaran dan masukan berdasarkan hasil *breakdown* yang dilakukan oleh narasumber terkait animasi yang ada dalam film animasi “nohoax”.

Menurut narasumber film pendek animasi “nohoax” sudah cukup baik untuk standar animasi yang diikuti sertakan dalam lomba dan untuk mahasiswa animasi yang pada saat ikut lomba masih belum mempelajari animasi lebih dalam. Namun demikian tidak dipungkiri terdapat kekurangan dalam penerapan prinsip-prinsip animasi, narasumber berpendapat jika animator dapat menerapkan prinsip animasi tentu animasinya akan terlihat bagus dikarenakan cerita animasi yang sudah cukup bagus.

Para ahli juga membedah video sample animasi “nohoax” yang telah diperbaiki dengan menerapkan prinsip-prinsip animasi oleh Frank Thomas dan Ollie Johnston, serta membandingkannya dengan animasi sebelumnya untuk melihat perbedaannya.

#### 3.3.1 Wawancara

Wawancara adalah teknik menganalisis data yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan secara langsung kepada responden atau narasumber [9]. Wawancara yang dilakukan oleh peneliti dimulai dari narasumber yang senior dan memiliki pengalaman dalam animasi sampai kepada narasumber junior yang memiliki pengalaman yang cukup seputar animasi. Peneliti mewawancarai berdasarkan urutan tersebut bertujuan untuk membuat informasi yang utama bersumber dari pendapat para ahli dan didukung pendapat selanjutnya yang diperlukan.

#### 3.3.3 Perekaman

Teknik data dengan dokumentasi adalah metode yang lebih mudah dilakukan karena jika ada kekeliruan, sumber datanya masih tetap. sumber data dokumentasi didapatkan dari beberapa dokumentasi seperti arsip, video, foto, jurnal dan sebagainya [9]. Dokumentasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah mengumpulkan tulisan, artikel, buku, dan video yang membahas tentang prinsip-prinsip animasi, serta potongan film “nohoax” yang telah diperbaiki dengan penerapan prinsip-prinsip animasi.

### 3.4 TEKNIK ANALISIS DATA

Dalam penelitian kualitatif, teknik analisis data ditujukan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan [10]. Berdasarkan hasil penjurian dan wawancara bersama para ahli, ditemukan kekurangan dalam penerapan prinsip-prinsip animasi dalam animasi “nohoax”. beralaskan pendapat para ahli tersebut peneliti membuat ulang *shot* terakhir dari animasi “nohoax” dengan menerapkan prinsip-prinsip animasi yang dikemukakan oleh Frank Thomas dan Ollie Johnston, pemilihan *shot* dilakukan

dengan teknik *sampling* secara *random*, setelah memperbaiki dengan menerapkan prinsip-prinsip animasi, peneliti melakukan tahapan analisis bersama para ahli. Dari beberapa referensi metode penelitian ilmiah terdapat sejumlah tahapan yang perlu dilakukan dalam pengolahan data yaitu:

### 3.4.1 Reduksi data

Reduksi data merupakan tahapan awal dimana peneliti akan memilah, memilih, memusatkan perhatian, mengatur, dan menyederhanakan data dengan dipadatkan dan dikelompokkan dalam kelas-kelas tertentu. Data-data yang berasal dari observasi dan wawancara akan dibedah dengan mengambil bagian-bagian yang dianggap penting sesuai dengan subjek penelitian yang diangkat. Adanya proses reduksi data membuat pemilihan data lebih relevan dan terarah [11].

### 3.4.2 Penyajian data

Penyajian data merupakan kegiatan saat sekumpulan data disusun secara sistematis dan mudah dipahami, sehingga memberikan kemungkinan menghasilkan kesimpulan [11]. Penyajian data yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan menggunakan tabel untuk mempermudah pengambilan kesimpulan.

Tabel 1. Tabel Informan

Nama Informan	Pekerjaan Para Ahli
Ahmad Saropi S.Tr.Kom	Animator & Pengajar Animasi, <i>General Director of Batik Girl Animation</i>
Arifatul Hidayah	Animator & 2D artist
Melsha Haq Zulfikar	Animator & <i>Illustrator, Quality Control Manager</i> di Fararafa studio

Tabel 2. Jawaban Wawancara Ahmad Saropi S.Tr.Kom

Responden	Ahmad Saropi
Menurut anda seberapa penting penerapan 12 prinsip animasi dalam memproduksi sebuah animasi?	Sangat penting, karena itu masih menjadi acuan dalam memproduksi animasi.
Apakah anda ada kendala sebagai seorang animator dalam menerapkan 12 prinsip animasi?	Yang pasti masing-masing dari ke 12 prinsip itu bisa jadi kendala, pastinya semakin banyak latihan, pengalaman, dan jam terbang akan mengurangi kendala dalam menerapkan 12 prinsip animasi.
Dari video “nohoax” yang telah diperbaiki dengan menerapkan 12 prinsip animasi oleh Frank Thomas dan Ollie Johnston, jika dibandingkan dengan animasi awal apakah ada perbedaan dan apakah sudah menerapkan prinsip animasi dalam video tersebut?	Saya melihat ada peningkatan, baik dari gerakan, misal <i>timing</i> nya lebih bagus dari sebelumnya, kalo dari segi estetika juga itu ada perbedaan yang mencolok dari <i>lighting</i> dan warnanya, sebelumnya juga gak terlalu terasa sekarang terasa sepertiantisipasi yang ada pada tangan.

Tabel 3. Jawaban Wawancara Arifatul Hidayah

Responden	Arifatul Hidayah
Menurut anda seberapa penting penerapan 12 prinsip animasi dalam memproduksi sebuah animasi ?	Sangat penting.
Apakah anda ada kendala sebagai seorang animator dalam menerapkan 12 prinsip animasi?	Ada, untuk mengatasinya saya mencari solusi dengan menonton video tutorial di youtube, terkadang saya mendapatkan informasi dari <i>supervisor</i> animator untuk mendapatkan cara yang efisien dalam menerapkan prinsip animasi.
Dari video “nohoax” yang telah diperbaiki dengan menerapkan 12 prinsip animasi oleh Frank Thomas dan Ollie Johnston, jika dibandingkan dengan animasi awal apakah ada perbedaan dan apakah sudah menerapkan prinsip animasi dalam video tersebut?	Video perbaikan “nohoax” ada perbedaan dari sebelumnya beberapa prinsip animasi sudah diterapkan di video perbaikan tersebut.

Tabel 4. Jawaban Wawancara Melsha Haq Zulfikar

Responden	Melsha Haq Zulfikar
Menurut anda seberapa penting penerapan 12 prinsip animasi dalam memproduksi sebuah animasi ?	Sangat penting, karena ketergantungan pada 12 prinsip animasi ini bisa membuat animasi pada karakter ataupun objek terasa lebih hidup. penerapan prinsip ini juga menjadi acuan penting bagi animator agar tidak asal-asalan dalam menganimasikan karakter ataupun objek.
Apakah anda ada kendala sebagai seorang animator dalam menerapkan 12 prinsip animasi?	setiap proses belajar animasi pasti ada kendala, akan ada masalah baru yang muncul. Biasa saya akan berusaha mencari tutorial di youtube atau <i>website</i> , dan juga bertanya kepada animator yang sudah senior untuk dapat membantu memecahkan solusi permasalahan yang saya hadapi
Dari video “nohoax” yang telah diperbaiki dengan menerapkan 12 prinsip animasi oleh Frank Thomas dan Ollie Johnston, jika dibandingkan dengan animasi awal	iya, menurut saya animasinya sudah mulai lebih baik dari sebelumnya.

apakah ada perbedaan dan apakah sudah menerapkan prinsip animasi dalam video tersebut?
--

Tabel 5. Jawaban Observasi

Pertanyaan Observasi	12 prinsip animasi yang ada dalam video perbaikan “nohoax”.
Ahmad Saropi S.Tr.Kom	Follow through & overlapping dapat, yaitu yang ada pada rambut, antisipasinya juga dapat contohnya pada saat angkat tangan, tangan turun dulu baru naik, di sini saya juga melihat ada peningkatan di <i>arc</i> -nya disini ada terlihat membentuk lintasan <i>arc</i> -nya. <i>Slow in</i> dan <i>slow out</i> -nya dari tiap-tiap action sudah kerasa dan udah baik, <i>staging</i> -nya juga udah baik, dan dari segi <i>appeal</i> bagi saya ini sudah cukup <i>appeal</i> . Secara keseluruhan sudah menerapkan dengan baik dibanding dengan sebelumnya.
Arifatul Hidayah	Pada detik pertama saat badan akan bergerak sudah ada antisipasi di badan, sudah ada overlapping pada rambut <i>character</i> , dari 00.03 - 00.05 : sudah ada <i>staging</i> , <i>appeal</i> , <i>antic</i> , <i>secondary action</i> , <i>arc</i> , <i>slow in slow out</i> , <i>follow through &amp; overlapping action</i> , <i>straight ahead &amp; pose to pose</i> .
Melsha Haq Zulfikar	1. <i>Solid Drawing</i> (keseluruhan animasi) 2. <i>Timing &amp; Spacing</i> : 0:25, 3. <i>Squash &amp; Stretch</i> : 1:37, 4. <i>Anticipation</i> (pada saat karakter 2 mengangkat tangan) 5. <i>Slow In and Slow Out</i> : 0:49, 1:23, 6. <i>Arcs</i> : 1:17 (ada <i>arc</i> disaat dia nunduk terus tegak), 4:13, 7. <i>Secondary Action</i> : 1:46 (ada gerakan tas dan baju), 2:04 (tas dan rambut), 8. <i>Follow Through and Overlapping Action</i> : 1:38 (gerakan rambut) 9. <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i> : 2:48, 10. <i>Staging</i> : 2:04, 2:38, 5:56, 11. <i>Appeal</i> (menurut saya kualitas gambar dan permainan warnanya sudah cukup <i>appeal</i> ) 12. <i>Exaggeration</i> (mungkin ada pada ekspresi wajah karakter, akan tetapi tidak terlalu besar, tapi <i>it's ok</i> karena <i>style</i> -nya)

### 3.4.3 Penarikan kesimpulan dan verifikasi

Penarikan kesimpulan dan verifikasi merupakan tahap akhir dalam teknik analisis data kualitatif. Verifikasi merupakan langkah mendapatkan bukti-bukti kuat dalam proses pengumpulan data. Pengambilan kesimpulan yang peneliti lakukan adalah dengan mengambil jawaban yang memiliki kesamaan maksud dan isi jawaban dari para narasumber yang telah diwawancarai dan dari hasil wawancara serta observasi bersama ketiga narasumber ahli, dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber, para ahli berpendapat bahwa penerapan 12 prinsip animasi sangat penting dalam memproduksi sebuah film animasi, karena dengan penerapan 12 prinsip animasi dapat membuat gerakan dan kualitas animasi terlihat hidup dan menarik, serta 12 prinsip adalah suatu acuan bagi bagi animator dalam produksi animasi.
2. Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber, para ahli berpendapat bahwa dalam menerapkan 12 prinsip animasi animator tidak lantas bisa hanya mengandalkan teori, jam terbang, pengalaman, terus latihan dan bertanya pada senior akan membantu mengatasi kendala dalam menerapkan 12 prinsip animasi.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan narasumber, para ahli berpendapat bahwa video animasi “nohoax” yang telah menerapkan prinsip-prinsip animasi oleh Frank Thomas dan Ollie Johnston. Para ahli setuju dan berpendapat bahwa video animasi “nohoax” yang telah diperbaiki sudah menerapkan prinsip-prinsip animasi

## 4. RESULTS AND ANALYSIS

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui instrumen penelitian wawancara para ahli dan observasi partisipatif, dapat diketahui bahwa film pendek animasi “nohoax” memiliki kekurangan dalam penerapan prinsip-prinsip animasi. pada pengembangan film animasi ini penulis menemukan beberapa permasalahan, masalah utama adalah file *project* yang *corrupt* dan *missing*, maka dari pada itu penulis hanya membuat ulang *scene* terakhir dari film pendek animasi “nohoax” untuk mengimplementasikan prinsip-prinsip animasi yang kurang dalam film pendek animasi “nohoax”, berikut ini adalah tampilan video animasi yang telah dihasilkan berdasarkan *12 principles of animation by Frank Thomas and Ollie Johnston* yang dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Video Animasi “nohoax” Yang Telah Diperbaiki

Berikut adalah prinsip-prinsip animasi yang diterapkan dalam film animasi “nohoax” setelah dianalisis:

### **Timing and spacing**

*Penerapan Prinsip-Prinsip Animasi Pada Film Pendek Animasi “Nohoax” (Selly Artaty Zega)*



Gambar 5. *Timing and Spacing* Gerakan Animasi “nohoax”

Dalam penerapan prinsip *timing and spacing* yang dapat dilihat pada gambar 5, animator membuat gerakan lebih *dynamic* dan tidak kaku, dalam penerapannya animator mencoba mengatur waktu mulai (*keyframe* awal & pose 1) dan berhentinya gerakan (*keyframe* 2 dan pose 2) sesuai dengan referensi dunia nyata, dimana animator meniru gerakan yang akan dilakukan karakter animasi. berdasarkan analisis gerakan dan pengalaman, animator menerapkan aturan penggunaan *timing* dalam gerakan karakter “nohoax”, dimana karakter yang bergerak cepat diberikan *timing* 6 *frame* tiap gerakan, dan gerakan sedang 8 *frame* tiap gerakan dan 12 *frame* untuk gerakan yang lambat, sebaliknya untuk *spacing* animator membuat *spacing* yang besar untuk gerakan cepat dan *spacing* yang kecil untuk gerakan lambat, *spacing* adalah jarak dari perubahan suatu pose. setelah mengaplikasikan prinsip *timing* dan *spacing*, animator membandingkan animasi tersebut dengan animasi sebelumnya dan terlihat animasi yang telah menerapkan prinsip *timing* dan *spacing* lebih baik.

#### ***Slow in and slow out***



Gambar 6. *Slow in and slow out* Dalam Animasi “nohoax”

Dalam penerapan prinsip *slow in and slow out* yang dapat dilihat pada gambar 6, animator menambahkan perlambatan gerakan diawal dan diakhir gerakan. Penerapan prinsip ini bertujuan untuk menghasilkan animasi yang tidak kaku atau terlihat seperti robot. Dalam penerapan prinsip ini animator menganalisa gerakan *slow in* dan *slow out* berdasarkan video referensi yang dibuat oleh animator. Berdasarkan hasil Analisa, animator menggunakan 2-3 *frame* awal untuk gerakan perlambatan di awal gerakan dan 3 *frame* perlambatan untuk di akhir gerakan, untuk gerakan akhir animator juga menambahkan 8 *frame* *moving hold* untuk meneruskan pose 2 agar tidak benar-benar diam sampai gerakan selanjutnya.

#### ***Anticipation***

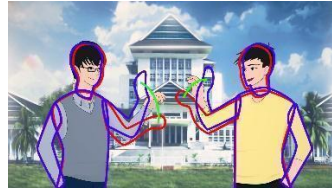


Gambar 7. *Anticipation* Dalam Animasi “nohoax”

Pada prinsip *anticipation* yang dapat dilihat pada gambar 7, animator menambahkan gerakan yang berlawanan dengan arah gerakan utama, dalam hal ini gerakan “tos” yang dilakukan Jaya dan Adi, animator menambahkan gerakan turun terlebih dahulu sebelum naik, hal ini dapat diketahui berdasarkan referensi yang telah dibuat, dalam penerapannya animator membuat 3-4 *frame* untuk poseantisipasi setelah itu lanjut ke gerakan utama.

#### ***Arcs***





Gambar 8. *Arc* Dalam Animasi “nohoax”

Dalam penerapan prinsip *arc* yang dapat dilihat pada gambar 8, animator menambahkan pose *breakdown* dalam suatu gerakan animasi serta membuat pose tersebut lebih tinggi, lurus atau sebaliknya untuk membuat path yang berbentuk parabola dalam gerakan animasi, dalam animasi “nohoax” dapat dilihat pada adegan Jaya dan Adi tos, animator menambahkan *arc* pada tangan karakter saat mengangkat dan menepuk tangan.

Dari penerapan prinsip *arc* dapat dilihat gerakan terlihat lebih bulat dan *dynamic* tidak kaku seperti robot, path gerakan yang melengkung ini merupakan hal yang natural terjadi dalam pergerakan makhluk hidup sehingga dengan menambahkan prinsip *arc* gerakan akan terlihat lebih menarik.

#### ***Follow Through and Overlapping Action***



Gambar 9. *Follow Through and Overlapping Action* Dalam Animasi “nohoax”

Dalam penerapan prinsip *follow through and overlapping action* yang dapat dilihat pada gambar 9, animator mengimplementasikannya dalam rambut karakter dimana rambut karakter akan bergerak karena ada pengaruh dari gerakan badan kepala.

Prinsip animasi ini akan membantu animasi agar terlihat natural dan menarik, setelah penerapan prinsip animasi *follow through dan overlapping action* pada animasi “nohoax” terlihat animasi lebih hidup dan lebih menarik dari yang sebelumnya ketika belum menerapkan prinsip *follow through and overlapping action*.

#### ***Staging***



Gambar 10. *Staging* Dalam Animasi “nohoax”

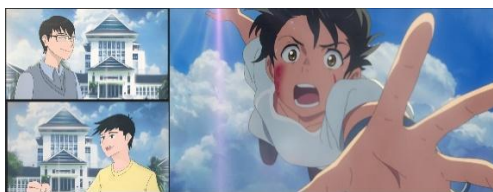
Dalam penerapan prinsip *staging* yang dapat dilihat pada gambar 10, animator mengubah posisi kamera menjadi 3 *angle* yang berbeda untuk memunculkan rasa *cinematic* dalam *shot* tersebut, setelah menerapkannya animator membandingkan *staging* yang baru dengan yang sebelumnya dan terlihat bahwa *staging* yang baru lebih baik dan menarik dibanding yang sebelumnya dimana hanya *zoom in* dan *zoom out* saja, tidak ada *angle* yang berbeda.

#### ***Solid drawing***



Gambar 11. *Solid drawing* Dalam Animasi “nohoax”

Dalam pengaplikasian *solid drawing* yang dapat dilihat pada gambar 11, animator membuat pose karakter terlihat jelas sehingga penonton dapat menangkap informasi lebih jelas, disini animator menggunakan *angle three-quarter* pada karakter untuk menghindari pose karakter yang terlalu *frontal* dan juga animator membuat *negative space* pada pose agar pose terlihat lebih menarik dan jelas seperti yang ada pada tangan sebelah kiri Jaya dan tangan sebelah kanan Adi. Untuk menguji pose yang *strong* animator melihat pose yg telah dibuat menggunakan mode siluet, dan terlihat pose sudah cukup *solid* dan jelas.

**Appeal**Gambar 12. *Appeal* Dalam Animasi “nohoax”

Prinsip *appeal* yang dapat dilihat pada gambar 12, ada dalam animasi ini pada permainan atau perpaduan warna yang nyaman dan menarik untuk dilihat, juga dalam prinsip *appeal* animator mengambil referensi gambar dan visual dari animasi “*tenki no ko*”. Penerapan prinsip *appeal* perlu ditentukan sebelum masuk dalam produksi sehingga tidak akan berubah ketika masuk dalam proses produksi animasi.

**Exaggeration**Gambar 13. *Exaggeration* Dalam Animasi “nohoax”

Penerapan prinsip *exaggeration* yang dapat dilihat pada gambar 13, ada dalam film pendek animasi “nohoax” yaitu pada ekspresi karakter, mulut akan lebar dan Panjang ketika senyum untuk menunjukkan rasa senang pada karakter, mulut terbuka lebar pada saat shock, namun prinsip *exaggeration* tidak terlalu diterapkan dalam animasi “nohoax” karena style animasi yang tidak *cartoony* seperti animasi genre komedi.

**Squash and Stretch**Gambar 14. *Squash and Stretch* Dalam Animasi “nohoax”

Dalam penerapan prinsip *squash and stretch* yang dapat dilihat pada gambar 10, animator menerapkannya pada gerakan saat Adi mengangkat tangan, animator membuat kepala dan badan sedikit *squash* untuk membuat gerakan *bouncy* dan membuat gerakan terlihat spontan dan cepat akan tetapi dalam animasi “nohoax” animator tidak banyak menerapkan prinsip ini karena style animasi “nohoax” yang tidak *cartoony* seperti animasi genre komedi.

**Straight Ahead action & Pose to pose**Gambar 15. *Straight Ahead and Pose to pose* Dalam Animasi “nohoax”

Seperti yang dapat dilihat Pada gambar 15, Animator umumnya memiliki 2 cara dalam menganimasikan yaitu *Straight Ahead action* dan *Pose to pose* dan dalam proses pembuatan animasi “nohoax” animator menggunakan prinsip *pose to pose*, animator akan membuat pose utama gerakan terlebih dahulu kemudian akan membuat pose *breakdown* diantara pose-pose utama, contoh penerapan ada pada saat karakter Jaya dan Adi mengangkat tangan, animator terlebih dahulu membuat pose awal (saat tangan masih dibawah) kemudian pose berikutnya (saat tangan berada di atas) kemudian animator akan membuat pose *breakdown* dan *inbetween* diantara pose 1 dan 2.

**Secondary action**



Gambar 15. *Secondary action* Dalam Animasi “nohoax”

*Secondary action* yang dapat dilihat pada gambar 16, dalam animasi “nohoax” yaitu pada saat adegan Adi mengangkat tangan, animator menambahkan animasi *blinking* (mata berkedip) pada karakter untuk memberi *emphasize* pada gerakan utama, disini gerakan yang dihasilkan akan terlihat cepat dan natural.

## 5. CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian penerapan prinsip-prinsip animasi dalam film pendek animasi “nohoax” yang telah diperbaiki dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan wawancara dan observasi bersama narasumber, penelitian ini telah menghasilkan shot sample dari scene terakhir animasi “nohoax” yang telah diperbaiki dengan menerapkan 12 prinsip animasi dari Frank Thomas dan Ollie Johnston, terutama pada prinsip-prinsip yang sangat terlihat kurang menurut para ahli seperti, timing and spacing, arc, slow in and slow out, staging, dan secondary action.
2. Penelitian ini menghasilkan informasi dari para ahli bahwa Penerapan 12 prinsip animasi pada shot tersebut menghasilkan gerakan yang terlihat hidup dan menarik, jika dibandingkan dengan animasi sebelumnya yang terlihat kaku dan robotic, dikarenakan prinsip-prinsip animasi diambil, berdasarkan pengamatan yang ada di kehidupan nyata dan pengalaman animator senior dalam memproduksi animasi, sehingga dengan menerapkan prinsip-prinsip animasi membuat animasi terlihat hidup dan menarik.
3. Penelitian ini menghasilkan informasi dari para ahli bahwa animator pemula akan memiliki kendala dalam menerapkan prinsip-prinsip animasi sehingga dalam menerapkan prinsip-prinsip animasi animator harus sering berlatih, melihat referensi dan memperbanyak bertanya kepada senior animator untuk menerima masukan terhadap animasi yang dikerjakan dengan demikian akan membantu mengatasi kendala dalam menerapkan prinsip animasi.

## REFERENCES

- [1] Tiyah, “Apa itu Animasi?” p. 1, 2012, [Online]. Available: [https://tiyah22.blogspot.com/2012/11/apa-itu-animasi\\_24.html](https://tiyah22.blogspot.com/2012/11/apa-itu-animasi_24.html)
- [2] R. Terrence, S. Arta Uly, and Alfian, “IMPLEMENTASI MOTION GRAFIS VIDEO ANIMASI 2D UNTUK PENGENALAN NIRMANA,” J. Digit. Educ. Commun. Arts, 2018, [Online]. Available: [https://scholar.google.com/citations?hl=id&user=IPu\\_UwwAAAAJ](https://scholar.google.com/citations?hl=id&user=IPu_UwwAAAAJ)
- [3] A. Livejournal, “12 Dasar Prinsip Animasi,” 2009. <https://animasi-livejournal.weebly.com/12-prinsip-animasi.html> (accessed Mar. 12, 2022).
- [4] D. Animasi, “12 Prinsip Animasi,” 2018.
- [5] Dhanang Lukmantoro, “Analisis Nilai Moral Dalam Film Animasi ‘The Boss Baby’ Produksi Dreamworks Animation Bagi Siswa Sekolah Dasar,” 2018.
- [6] Z. Pintero, “PENGAPLIKASIAN 12 PRINSIP ANIMASI DISNEY DAN MOTION CAPTURE DALAM ANIMASI ‘GOB AND FRIENDS,’” p. 9, 2019, [Online]. Available: <https://media.neliti.com/media/publications/252328-pengaplikasian-12-prinsip-animasi-disney-9066be4e.pdf>
- [7] E. B. Sembiring et al., “Teaching Industry: Analisis Penerapan SOP Produksi Animasi Pada Video Pembelajaran,” ABEC Indones., vol. 9, pp. 373–382, 2021.
- [8] Y. Ardianto, “Memahami Metode Penelitian Kualitatif,” 2022, [Online]. Available: <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/artikel/baca/12773/Memahami-Metode-Penelitian-Kualitatif.html>
- [9] P. Puri, “Teknik Pengumpulan Data Kuantitatif & Kualitatif Beserta Tekniknya, Dibahas Secara Lengkap!,” 2021. <https://pintek.id/blog/teknik-pengumpulan-data/> (accessed Mar. 22, 2022).
- [10] Sugiyono, “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta,” 2019.
- [11] S. M. Rezkia, “Langkah-Langkah Menggunakan Teknik Analisis Data Kualitatif,” 2020. <https://www.dqlab.id/data-analisis-pahami-teknik-pengumpulan-data>