

PENERAPAN 12 PRINSIP ANIMASI PADA FILM ANIMASI 2D BERJUDUL PEDANDA BAKA

I Gede Adi Sudi Anggara¹, I Made Marthana Yusa²

^{1,2}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bisnis dan Desain Kreatif, Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia (INSTIKI)

e-mail: adi.sudianggara@instiki.ac.id¹, made.marthana@instiki.ac.id²

INFORMASI ARTIKEL

Received : April, 2023
Accepted : Mei, 2023
Publish online : Mei, 2024

A B S T R A C T

This article discusses the application of the 12 principles of animation in a 2D animated film titled 'Pedanda Baka'. The urgency of this research lies in the development of 2D animation techniques, where the use of the 12 principles of animation is the key to improving animation quality. This research on creating animated works was carried out through three basic stages of creation, namely pre-production, production, and post-production, focusing on consistency, accuracy, and development of the application of the 12 principles of animation. The results of this qualitative research are revealed descriptively. The results show that the use of the 12 principles of animation in the 2D animated film Pedanda Baka can improve animation quality and make the animated characters look more lively.

Keywords: 12 animation principles, 2D animation film, Pedanda Baka.

A B S T R A K

Artikel ini membahas penerapan 12 prinsip animasi pada film animasi 2D berjudul 'Pedanda Baka'. Urgensi penelitian ini terletak pada pengembangan penerapan teknik animasi 2D, dimana penggunaan 12 prinsip animasi menjadi kunci utama dalam meningkatkan kualitas animasi. Penelitian penciptaan karya animasi ini dijalankan melalui tiga tahapan dasar penciptaan yaitu pra-produksi, produksi dan pasca-produksi dengan memfokuskan arah penciptaan pada konsistensi, akurasi dan pengembangan penerapan 12 prinsip animasi. Hasil penelitian kualitatif ini diungkap secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan 12 prinsip animasi pada film animasi 2D Pedanda Baka dapat meningkatkan kualitas animasi dan membuat karakter animasi terlihat lebih hidup.

Kata Kunci: 12 prinsip animasi, film animasi 2D, Pedanda Baka.

PENDAHULUAN

Film Animasi adalah bidang yang menarik dan telah digunakan selama beberapa dekade untuk menciptakan suatu model penceritaan (*storytelling*) dengan visualisasi yang memukau [1]–[3]. Animasi merupakan salah satu teknik visual untuk menciptakan ilusi gerakan dengan menyusun serangkaian gambar atau *frame* dan ditampilkan dengan cepat untuk menciptakan ilusi gerakan yang halus. Film animasi termasuk salah satu media hiburan yang menyajikan visual dan cerita yang dapat menggugah hati penontonnya (secara emosional) [4]; menyajikan pengetahuan yang mengedukasi; serta memiliki pengaruh yang besar terhadap dunia pendidikan, hiburan, informasi; hingga berperan sebagai pendorong pertumbuhan industri kreatif [5].

Dalam pembuatan animasi digunakan aset yang secara umum dipisahkan menjadi kategori aset 2 dimensional (2D) dan aset 3 dimensional (3D), baik dalam wujud fisik maupun digital [6]–[8]. Teknik-teknik yang digunakan dalam proses pembuatan film animasi mencakup sejumlah teknik, termasuk gambar tangan, gambar berbasis komputer, dan kombinasi keduanya. Pada masa-masa awal industri animasi (1920-1990-an) proses pembuatan animasi 2D dikerjakan dengan menggambar di atas selembar kertas terlebih dahulu secara manual dengan media *celluloid*, kemudian dipindai (*scan*) dan dipindahkan ke dalam komputer untuk diubah menjadi file *digital* [9]. Animasi telah banyak digunakan dalam berbagai bidang, seperti film, televisi, iklan, dan video game [10], [11]. Animasi 2D, khususnya, telah mendapatkan popularitas yang besar karena kesederhanaannya dan keandalannya dalam menciptakan visual yang menarik [12]. Namun, untuk menciptakan animasi 2D berkualitas tinggi, penting untuk memahami dan menerapkan prinsip-prinsip dasar animasi.

Terdapat 12 prinsip animasi yang dikemukakan oleh Frank Thomas dan Ollie Johnson dalam bukunya yang berjudul “Disney Animation –The Illusion of Life” yang bisa dijadikan acuan para animator untuk mengkreasikan gambar-gambar dalam animasi bergerak natural dan menjadi lebih hidup [13]. Dengan menerapkan 12 prinsip animasi dapat membentuk dasar dari karakter dan objek animasi berupa ilusi gravitasi, berat, massa, dan fleksibilitas [14]. 12 Prinsip animasi ini menjadi fokus pembahasan utama pada penelitian ini, dimana 12 prinsip animasi itu akan dikaji, kemudian diterapkan pada project film animasi 2D berjudul Pedanda Baka.

Film animasi 2D “Pedanda Baka” merupakan sebuah film animasi yang terinspirasi dari cerita rakyat Bali yang berjudul “Cangak Meketu”. Cerita ini sarat akan nilai-nilai moral dan pendidikan karakter. Dalam proses pembuatan film animasi 2D “Pedanda Baka”, pembuat animasi menerapkan prinsip-prinsip animasi yang dapat membuat karakter-karakter animasi terlihat hidup dan menarik bagi penonton. 12 prinsip animasi yang dimaksud adalah *Solid Drawing, Appeal, Staging, Timing & Spacing, Slow In-Slow Out, Secondary Action, Follow Through and Overlapping Action, Squash & Stretch, Exaggeration, Anticipation, Arcs, Straight Ahead and Pose to Pose*. Prinsip *Squash & Stretch*.

Meskipun prinsip-prinsip animasi tersebut sudah sering digunakan pada film animasi 2D, belum banyak penelitian yang mengkaji secara khusus tentang penerapannya pada suatu film animasi 2D. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan penerapan 12 prinsip animasi secara deskriptif-kualitatif pada project film animasi 2D Pedanda Baka. Tujuan selanjutnya adalah untuk mengetahui sejauh mana penggunaan 12 prinsip animasi tersebut mampu meningkatkan kualitas animasi dan membuat karakter animasi terlihat lebih hidup. Urgensi penelitian ini terletak pada pentingnya pengembangan teknik animasi 2D yang lebih baik dan inovatif, dimana penggunaan prinsip-prinsip animasi menjadi kunci utama dalam meningkatkan kualitas animasi. Dalam lingkungan industri animasi yang semakin kompetitif, penggunaan prinsip-prinsip animasi yang tepat dan efektif dapat menjadi penentu standar kualitas karya-karya animasi yang membedakan kelas karya animasi yang satu dengan yang lainnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian desain dengan modus *through designing* dimana desain dikontekstualisasikan sebagai metode pendekatan. Proses studi didasarkan pada upaya menggali/mengungkap pengetahuan melalui proses 'membuat', merancang, dan/atau menciptakan objek.

Pembuatan film animasi 2D Pedanda Baka melalui tiga tahapan penciptaan animasi standar yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Dimana pada tahap pra-produksi dilakukan pendekatan *design thinking* yang meliputi tiga tahapan dasar yaitu *inspiration, ideation* dan *implementation*.

Pada tahapan pra-produksi, bagian *inspiration*, dilakukan *brainstorming* untuk menggali cerita “Cangak Meketu” dengan tujuan mendapatkan

poin-poin *storytelling*, dan nilai-nilai apa saja yang hendak disampaikan melalui film animasi.

Pada tahapan *ideation* dilakukan pengembangan, dan mengidentifikasi aksi di *scene* atau pada *shot* berapa saja 12 prinsip animasi bisa diimplementasikan. Kemudian melakukan improvisasi implementasi 12 prinsip animasi dari aksi-aksi terpilih pada suatu *scene* atau *shot* pada film animasi Pedanda Baka. Tahap *implementation* pada pra-produksi termanifestasi pada penandaan *sequence* atau *shot* di *storyboard* yang mengungkap penerapan 12 prinsip animasi.

Eksplorasi penerapan 12 prinsip animasi dominan dilakukan pada tahapan produksi, dimana muara dari eksplorasi yang dilakukan adalah menginisiasi temuan-temuan dari penerapan 12 prinsip animasi pada suatu project film animasi 2D.

Dalam penelitian ini, metode deskriptif kualitatif dan analisis kualitatif digunakan untuk mengevaluasi penggunaan 12 prinsip animasi pada film animasi 2D berjudul Pedanda Baka.

Metode Deskriptif Kualitatif

Metode deskriptif kualitatif digunakan untuk menggambarkan karakteristik dan sifat dari objek atau fenomena yang diamati. Dalam penelitian ini, metode ini digunakan untuk mendeskripsikan penggunaan 12 prinsip animasi pada film animasi 2D Pedanda Baka. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi langsung terhadap film-film animasi yang sudah dipublikasikan sebelumnya, yang ada relevansi teknis dengan film animasi "Pedanda Baka" ini. Evaluasi juga dilakukan terhadap penerapan 12 prinsip animasi tersebut pada film "Pedanda Baka", yang dilakukan oleh rekan sejawat yang memiliki bidang keilmuan animasi dan perfilman.

Analisis Kualitatif

Analisis kualitatif digunakan untuk mengevaluasi dan memahami data yang telah dikumpulkan. Dalam penelitian ini, analisis kualitatif digunakan untuk mengevaluasi penggunaan 12 prinsip animasi (*Solid Drawing, Appeal, Staging, Timing & Spacing, Slow In-Slow Out, Secondary Action, Follow Through and Overlapping Action, Squash & Stretch, Exaggeration, Anticipation, Arcs, Straight Ahead and Pose to Pose*). pada film animasi 2D Pedanda Baka. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis konten.

Resume

Metode deskriptif kualitatif dan analisis kualitatif digunakan untuk mengevaluasi penggunaan 12

prinsip animasi pada film animasi 2D Pedanda Baka. Dari hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengaplikasian prinsip-prinsip animasi tersebut dengan baik dan tepat dapat memberikan dampak yang besar pada kualitas dan kesan dari film animasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Desain Film Animasi 2D

Konsep desain dirumuskan berdasar hasil *ideation*, *inspiration*, dan *implementation* pada tahapan pra-produksi. Dari hasil *ideation*, didapatkan bahwa film animasi 2D berjudul Pedanda Baka ini merupakan adaptasi dari salah satu kisah Tantri Kamandaka yang berjudul "Cangak Meketu". Nilai-nilai yang hendak disampaikan ke audiens adalah nilai-nilai estetis, etik (*karma phala*), dan kultural (karakteristik visual, visualisasi hasil tradisi lisan) [15]. Pendekatan penyampaian pesan (*storytelling*) menggunakan konsep *engagement* dengan penekanan pada rasa haru, kontra antagonis, kesadaran (*reflective*), dan tragedi sebagai adaptasi prinsip-prinsip *emotional design* [16] yang juga didukung dengan 12 prinsip animasi seperti *appeal, staging, dan solid drawing*.

Pada tahapan *inspiration* dihasilkan pendekatan *storytelling* cerita Pedanda Baka ini dalam wujud film animasi, berbasis aset 2 dimensional, dengan menampilkan tokoh dengan desain karakter murni visualisasi hewan dengan tambahan aksesoris yang mendukung penokohan. Desain karakter dihidupkan dengan kemampuan berbicara seperti manusia untuk merealisasikan akurasi sesuai cerita aslinya. Teknik animasi dominan menggunakan teknik *puppeteer* dengan pertimbangan efektivitas dan estetis. Teknik *puppeteer* yang dikenal dengan penggunaan mekanisme *rigging* (2D) ini didukung dengan aset animasi yang dibuat dengan teknik *cut out*.

Hal yang diputuskan pada tahapan *implementation* adalah fokus penciptaan karya menekankan pada penerapan 12 prinsip animasi dengan konsisten dan seakurat mungkin sehingga nilai estetis terwujud dan kualitas tayangan film animasi terjaga dengan baik. Dokumen yang tercipta pada tahapan implementasi ini adalah *concept art* (*character designs, characters assets, props, misc, backgrounds*) dan *storyboard*. Realisasi dari *storyboard* menjadi tayangan per babak disajikan pada bagian deskripsi data/hasil.

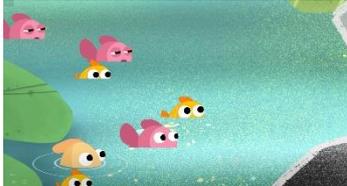
Deskripsi Data/hasil

Setelah memasuki proses produksi, segala konsep desain diejawantahkan dan termanifestasikan

menjadi satu karya film animasi yang pembabakannya dibagi menjadi beberapa *scene*. Pada bagian Deskripsi Data/hasil ini diungkapkan visualisasi film animasi 2D berjudul Pedanda Baka yang disajikan dalam bentuk tabel 1 berikut :

Tabel 1. Visualisasi Film Animasi 2D “Pedanda Baka”
[Sumber : dokumen pribadi]

Pembabakan	Visualisasi
Sec 01-Scene 01-Shot 01	 <p>Keterangan Animasi Bumper Intro Durasi: 7 detik Transisi: fade</p>
Sec 01-Scene 02-Shot 01-03	 <p>Keterangan Seekor burung terbang menuju langit, kemudian dilanjutkan dengan shot menampilkan judul film animasi : "Pedanda Baka" Durasi : 16 detik</p>
Sec 01-Scene 03-Shot 04-58	

   	<p>Keterangan Pada bagian ini porsi <i>storytelling</i> besar, mengungkap cerita mengenai percakapan yang terjadi antara karakter bangau, ikan dengan kepiting yang mengambil setting di telaga Kumudasara. Durasi : 360 detik (6 menit)</p>
 	<p>Keterangan Bagian ini merupakan penutup <i>sequence</i> 1 yang menampilkan adegan Pedanda Baka mulai menunjukkan sifat aslinya, yang jahat dan ternyata memiliki rencana licik terhadap ikan-ikan penghuni telaga Kumudasara. Durasi : 110 detik</p>

<p>Sec 02-Scene 05-Shot 65- 79</p>	
	<p>Keterangan</p> <p>Bagian ini merupakan pembuka sequence 2 yang menjadi awal konflik pada cerita ini. Pedanda Baka berhasil memperdaya ikan-ikan untuk masuk ke dalam mulutnya. Durasi : 154 detik</p>
<p>Sec 02-Scene 06-Shot 80</p>	
	<p>Keterangan</p> <p>Scene ini menampilkan adegan Pedanda Baka menerbangkan ikan-ikan di udara. Durasi : 8 detik</p>
<p>Sec 02-Scene 07-Shot 81 - 90</p>	
	<p>Keterangan</p> <p>Menampilkan adegan Pedanda Baka mendarat di sebuah tebing, dan mulai memakan ikan-ikan satu persatu. Durasi : 52 detik</p>
<p>Sec 02-Scene 08-Shot 91 - 97</p>	

	<p>Keterangan</p> <p>Menampilkan adegan Pedanda Baka berdialog dengan si Kepiting. Pedanda Baka yang rakus merayu Kepiting agar ikut pindah dari telaga Kumudasara. Durasi : 34 detik</p>
<p>Sec 02-Scene 09-Shot 98 - 101</p>	 <p>Keterangan</p> <p>Menampilkan adegan Pedanda Baka membawa terbang Kepiting di udara. Adegan ini menutup <i>sequence</i> 2. Durasi : 25 detik</p>
<p>Sec 03-Scene 10-Shot 102 - 116</p>	 <p>Keterangan</p> <p>Menampilkan adegan Kepiting terkejut melihat bangkai ikan-ikan yang merupakan sahabat-sahabatnya. Dengan penuh amarah Kepiting mencekik erat leher Pedanda Baka, dan memaksanya untuk Kembali ke Kumudasara. Durasi : 129 detik</p>
<p>Sec 03-Scene 11-Shot 117</p>	 <p>Keterangan</p>

	Menampilkan adegan Pedanda Baka menerbangkan Kepiting Kembali ke Kumudasara dengan kondisi leher tercekik capit si Kepiting. Durasi : 8 detik
Sec 03-Scene 12-Shot 118-124	
	Keterangan Berlatar di telaga Kumudasara, Pedanda Baka memohon ampun kepada Kepiting untuk melepaskan jepitannya. Namun, pada akhirnya Kepiting mencekik lebih erat dan Pedanda Baka mati di telaga Kumudasara. Durasi : 76 detik

Pembahasan

12 (dua belas) prinsip animasi merupakan prinsip dasar yang dikembangkan Walt Disney yang bisa dipakai untuk segala jenis animasi, termasuk animasi 2D. Prinsip ini dipakai untuk menghasilkan gerakan animasi yang mendekati realistis, dan tepat untuk film animasi. Adapun dua belas prinsip dasar animasi yang membangun film animasi 2D “Pedanda Baka” dapat diuraikan sebagai berikut.

a. *Squash and Stretch*



Gambar 1. Penerapan Prinsip Animasi *Squash and Stretch*
[Sumber : dokumen pribadi]

Prinsip *squash and stretch* ini bertujuan memberikan kesan gambar yang lentur (*flexible*) sekaligus sebagai manifestasi pendekatan mimetik berat dan *volume*. Salah satu penerapan prinsip *squash and stretch* dalam film animasi 2D “Pedanda Baka” terdapat pada scene ke 3 menit ke 02:42 (Gambar 1), dimana karakter Pedanda Baka (dalam wujud burung bangau) melakukan aksi melompat. Bentuk karakter Pedanda Baka diambil dari bentuk burung bangau yang saat bergerak diasumsikan memiliki daging dan kulit yang lunak, sehingga dapat mengkerut (*squash*) dan merenggang (*stretch*).

b. *Anticipation*

Prinsip ini akan mengantarkan pada gerakan utama yang siap diterima penonton yaitu ancap-ancang sebelum *action* terjadi. Kepada penonton diperlukan indikasi tentang keadaan karakter yang akan bergerak. Pencipta merekonstruksi karakter dalam posisi yang sedang mempersiapkan suatu aktivitas yang bergerak sesuai dengan apa yang akan dilakukannya (Gambar 2). Salah satu contoh prinsip *anticipation* adalah ketika karakter Katak melakukan aksi melompat yang sebelumnya didahului dengan melakukan aksi ancap-ancang akan melompat.



Gambar 2. Penerapan Prinsip Animasi *Anticipation*
[Sumber : dokumen pribadi]

c. *Staging*

Prinsip ini menempatkan latar, karakter dan aset lainnya dalam satu adegan. *Staging* diartikan sebagai suatu gerakan utuh yang menunjukkan detail yang dilakukan oleh objek karakternya. Salah satu penerapan *staging* dalam film animasi 2D

“Pedanda Baka” ditujukan saat karakter Pedanda Baka, Katak dan Ikan-ikan berada pada satu latar yaitu Telaga Kumudasara (Gambar 3). Tampak seluruh karakter sedang melakukan adegan bercengkrama atau berkomunikasi.



Gambar 3. Penerapan Prinsip Animasi *Staging*
[Sumber : dokumen pribadi]

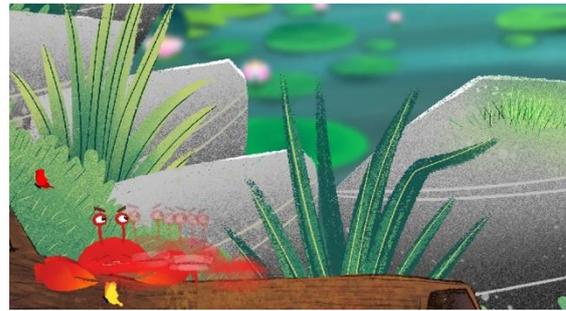
d. *Straight Ahead Action and Pose To Pose*

Straight ahead action artinya gambar awal sampai dengan gambar akhir menunjukkan satu rangkaian gerakan yang sangat jelas maksud dan tujuannya. Sedangkan *Pose to Pose* adalah rangkaian gerakan yang sudah direncanakan matang-matang, dengan beberapa *key drawing* atau *key pose* sehingga perubahan volume, ukuran, proporsi akan lebih terencana dengan baik. Salah satu penerapan *Straight ahead action* adalah ketika karakter Kepiting melakukan gerakan berjalan dari *frame* awal ke *frame* akhir. Terdapat gambar di awal *frame* dan di akhir *frame* seperti ditunjukkan pada gambar 4 berikut.



Gambar 4. Penerapan Prinsip Animasi *Straight Ahead Action*
[Sumber : dokumen pribadi]

Selanjutnya di antara *frame* awal dan *frame* akhir terdapat rangkaian gambar yang disebut *pose to pose*, sehingga perubahan gerak dapat dihasilkan menjadi lebih baik (Gambar 5).



Gambar 5. Penerapan Prinsip Animasi *Pose to Pose*
[Sumber : dokumen pribadi]

e. *Follow Through and Overlapping Action*

Prinsip ini dilakukan dengan cara sebagian dari tubuh masih bergerak ketika karakter berhenti, misalnya dalam sebuah *scene* saat Pedanda Baka berhenti melompat ke batu yang lebih rendah, bagian lehernya masih bergerak ketika bagian badannya terhenti (Gambar 6).



Gambar 6. Penerapan Prinsip Animasi *Follow Through and Overlapping Action*
[Sumber : dokumen pribadi]

f. *Slow In and Slow Out*

Prinsip *slow in* dan *slow out* adalah kombinasi gerakan cepat dan lambat. Prinsip ini diterapkan pada film animasi 2D “Pedanda Baka” di *scene* ke 2 menit 01:05, yang menampilkan ikan kecil berwarna kuning sedang berenang (Gambar 7). Ikan kecil tersebut pada awalnya berenang dengan lambat (*Slow In*) kemudian cepat dan berhenti dengan lambat (*Slow Out*).



Gambar 7. Penerapan Prinsip Animasi *Slow In And Slow Out*
[Sumber : dokumen pribadi]

g. *Arcs*

Gerakan animasi melengkung yang menimbulkan kesan animasi menjadi sangat natural. Gerakan melengkung ini diterapkan pada film animasi 2D “Pedanda Baka” pada *scene* ke 2 menit ke 01:13 (Gambar 8). Pada *scene* tersebut terlihat karakter ikan kecil berwarna kuning melakukan gerakan melompat dari dalam telaga, kemudian pada akhirnya jatuh dan masuk kembali ke dalam telaga. Gerakan tersebut menimbulkan gerak melengkung, yang dalam prinsip animasi dinamakan *arcs*.



Gambar 8. Penerapan Prinsip Animasi *Arcs*
[Sumber : dokumen pribadi]

h. *Secondary Action*

Prinsip yang memperkaya gerakan utama dengan fungsi menambahkan kesan dimensi dan kesan hidup pada saat menganimasikan karakter. Prinsip ini diterapkan ke salah satu *scene* dimana para ikan melakukan aksi menggerakkan siripnya dan diikuti dengan gerakan kedua yaitu mengedipkan matanya (Gambar 9).



Gambar 9. Penerapan Prinsip Animasi *Secondary Action*
[Sumber : dokumen pribadi]

i. *Timing*

Timing atau perhitungan waktu ini tergantung dari banyaknya jumlah *frame* animasi. Semakin banyak *frame* yang ada maka semakin halus gerakan animasi, sebaliknya semakin sedikit *frame* maka semakin cepat gerakan animasi tersebut. *Timing* dalam penciptaan film animasi 2D “Pedanda Baka” dapat dilihat pada Gambar 10 berikut.



Gambar 10. Penerapan Prinsip Animasi *Timing*
[Sumber : dokumen pribadi]

j. *Exaggeration*

Prinsip ini yang menimbulkan gerakan animasi yang terkesan melebih-lebihkan. Prinsip *exaggeration* ditunjukkan pada Gambar 11, dimana terlihat ekspresi wajah Katak yang terkesan melebih-lebihkan.



Gambar 11. Penerapan Prinsip Animasi *Exaggeration*
[Sumber : dokumen pribadi]

k. *Solid drawing*

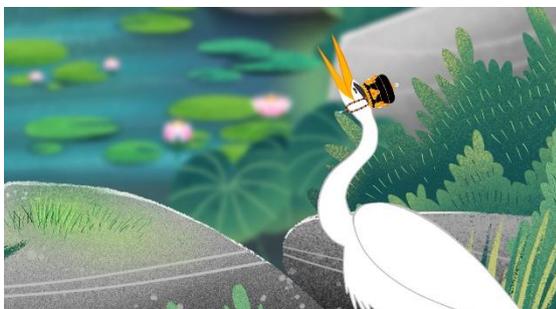
Prinsip ini dilakukan ketika menciptakan karakter terutama pada animasi 2D, yaitu mengatur sudut dan perspektif agar karakter tidak terlihat *flat* atau datar. Prinsip ini pada film animasi 2D “Pedanda Baka” ditunjukkan pada Gambar 12 berikut.



Gambar 12. Penerapan Prinsip Animasi *Solid Drawing*
[Sumber : dokumen pribadi]

l. *Appeal*

Dalam film animasi, *appeal* dimaksudkan sebagai kharisma, jiwa atau sifat-sifat yang ada pada karakter animasi. *Appeal* pada film animasi 2D “Pedanda Baka” ditujukan pada salah satu *scene* (Gambar 13) dimana karakter Pedanda Baka menunjukkan sifat aslinya yang licik dan jahat.



Gambar 13. Penerapan Prinsip Animasi *Appeal*
[Sumber : dokumen pribadi]

Evaluasi

Evaluasi dilakukan pada beberapa aspek film animasi terkait penerapan 12 prinsip animasi oleh rekan sejawat ahli bidang animasi dan perfilman.

Aspek yang dimaksud adalah yang terkait dengan aspek audio-visual, estetika gerak dan penceritaan. Dari hasil evaluasi didapatkan bahwa aspek yang paling menonjol berkat penerapan 12 prinsip animasi yang baik (konsisten dan akurat) pada film animasi 2D Pedanda Baka adalah pada aspek estetika gerak dimana gerakan karakter terlihat alami dan dramatis.

KESIMPULAN

Hasil dari perancangan film animasi dan evaluasi menunjukkan bahwa 12 (dua belas) prinsip dasar animasi sudah diterapkan secara konsisten dan akurat dalam film animasi 2D ini, 12 prinsip animasi yang dimaksud diantaranya *Squash and Stretch*, *Anticipation*, *Staging*, *Straight Ahead Action and Pose to Pose*, *Follow Through and Overlapping Action*, *Slow In and Slow Out*, *Arcs*, *Secondary Action*, *Timing*, *Exaggeration*, *Solid Drawing*, dan *Appeal*. Penerapan 12 prinsip animasi secara konsisten dan akurat pada film animasi 2D Pedanda Baka sangat mempengaruhi kesan alami dan dramatis dari gerakan karakter. Pengaplikasian prinsip-prinsip tersebut dengan baik membuat film animasi 2D Pedanda Baka terlihat lebih hidup dan realistis. Penerapan 12 prinsip animasi yang juga didukung dengan penerapan prinsip-prinsip *emotional design* menjadikan sajian film animasi menjadi lebih komplit karena adanya pemenuhan nilai-nilai *engagement* ke audiens. Audiens menjadi lebih terikat pada emosi (haru, tragedi) yang disajikan melalui konsep penceritaan (*storytelling*) yang disusun dan didesain dengan baik menyesuaikan dengan profil audiens.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. M. M. Yusa, I. K. Ardhana, I. N. D. Putra, and I. B. G. Pujaastawa, “Reality In Animation: A Cultural Studies Point of View,” *Eduvest-Journal Univers. Stud.*, vol. 3, no. 1, pp. 96–109, 2023.
- [2] J. Buehring and N. Vittachi, “Transmedia storytelling: Addressing futures communication challenges with video animation,” *J. Futur. Stud.*, vol. 25, no. 1, pp. 65–78, 2020.
- [3] F. Glebas, *Directing the story: professional storytelling and storyboarding techniques for live action and animation*. CRC Press, 2012.
- [4] C. Marx, *Writing for animation, comics, and games*. CRC Press, 2021.
- [5] I. G. Adi, S. Anggara, I. M. M. Yusa, and I. Nyoman, “KAMASAN CLASSIC STYLE IN THE 2D ANIMATED FILM I EMPAS TEKEN I ANGSA,” *Int. Proceeding Conf. Multimedia*,

- Archit. Des.*, vol. 1, no. October, pp. 467–476, 2020.
- [6] J. Jacobsen, T. Schlenker, and L. Edwards, *Implementing a digital asset management system: for animation, computer games, and web development*. CRC Press, 2012.
- [7] I. M. M. Yusa, I. K. Ardhana, I. N. D. Putra, I. B. G. Pujaastawa, I. G. A. S. Anggara, and N. P. D. Yasa, “Basic 3D Animation Online Learning Model for Multimedia Student,” *East Asian J. Multidiscip. Res.*, vol. 1, no. 11, pp. 2717–2726, 2022, doi: <https://doi.org/10.55927/eajmr.v1i11.2297>.
- [8] I. M. M. Yusa, Y. Yu, and T. Sovhyra, “Reflections On The Use Of Artificial Intelligence In Works Of Art,” *J. Aesthetics, Des. Art Manag.*, vol. 2, no. 2, pp. 152–167, 2022, doi: <https://doi.org/10.58982/jadam.v2i2.334>.
- [9] I. G. A. Sudi Anggara, I. M. M. Yusa, and I. N. Jayanegara, “Implementasi Rigging pada Karakter ‘I Angsa’ dalam Film Animasi 2D ‘I Empas Teken I Angsa,’” *J. Desain*, vol. 8, no. 3, p. 249, 2021, doi: [10.30998/jd.v8i3.9366](https://doi.org/10.30998/jd.v8i3.9366).
- [10] C. Pallant, “Disney-Formalism: Rethinking ‘Classic Disney,’” *Animation*, vol. 5, no. 3, pp. 341–352, 2010.
- [11] A. H. Roe, “Absence, excess and epistemological expansion: Towards a framework for the study of animated documentary,” *Animation*, vol. 6, no. 3, pp. 215–230, 2011.
- [12] G. P. P. A. Yasa, “The Meaning Of Friendship: The Story Of A Human And Dog In The Bul Animation,” *J. Aesthetics, Des. Art Manag.*, vol. 2, no. 2, pp. 127–133, 2022, doi: <https://doi.org/10.58982/jadam.v2i2.261>.
- [13] S. Cavalier and S. Chomet, *The world history of animation*, vol. 416. University of California Press Berkeley, CA, 2011.
- [14] A. Rahmi, “12 Prinsip Animasi Pada Gerak Karakter Skeletal Animation ‘Achoo,’” vol. 4, pp. 12–18, 2021.
- [15] I. G. A. S. Anggara, H. Santosa, and A. A. G. B. Udayana, “CHARACTER EDUCATION AND MORAL VALUE IN 2D ANIMATION FILM ENTITLED ‘PENDETA BANGAU,’” *Capture J. Seni Media Rekam*, vol. 10, no. 2, pp. 57–70, 2019.
- [16] I. M. M. Yusa, I. K. Ardhana, I. N. D. Putra, and I. B. G. Pujaastawa, “Emotional Design: A Review Of Theoretical Foundations, Methodologies, And Applications,” *J. Aesthetics, Des. Art Manag.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–14, 2023, doi: <https://doi.org/10.58982/jadam.v3i1.308>.