



Analisis Penerapan Prinsip Dasar Animasi Dalam Animasi “Weathering With You”

Abyan Dhia Pratama¹

¹Fakultas Arsitektur Dan Desain
Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

Abstract

Received: 10 Juli 2023
Revised: 14 Agustus 2023
Accepted: 21 Agustus 2023

Animation is a collection of moving images that form a sequence of frames, creating motion. Good animation can bring a story to life and leave a lasting impression on viewers. Therefore, Ollie Johnston and Frank Thomas, the individuals behind classic Disney animated films like Sleeping Beauty and Cinderella, created 12 fundamental principles of animation. This research aims to determine whether the Japanese animation titled "Weathering with You" adheres to these basic principles, despite the significant differences between Western and Japanese animation in many aspects. This study adopts a qualitative descriptive approach with analytical, observational, documentary, and communicative verbal literature review methods. The results of this research confirm the presence of several basic principles of animation in the anime "Weathering with You." This finding also answers that as long as it falls under the category of animation, regardless of stylistic and production process differences, the application of basic animation principles is essential.

Keywords: *Basic Principles of Animation, Weathering with You, 2D Animation, Anime*

(*) Corresponding Author: 21052010127@student.upnjatim.ac.id

How to Cite: Pratama, A. D. (2023). Analisis Penerapan Prinsip Dasar Animasi Dalam Animasi "Weathering With You". <https://doi.org/10.5281/zenodo.8278280>.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Animasi merupakan kumpulan gambar yang disusun menjadi satu dan membuat suatu ilusi di mata orang yang melihat seolah - olah gambar tersebut nampak bergerak. Animasi telah ada sejak zaman primitif, dahulu animasi dibuat di dinding - dinding gua untuk menceritakan suatu peristiwa, di zaman ini manusia menggambar secara urut horizontal atau vertikal, dan gambar yang ada adalah bagian - bagian yang penting dan dibuat secara simbolis (tidak terlalu rinci).

Animasi di abad 19 dimulai ketika orang - orang menggunakan sebuah alat bernama "zoetrope", sebuah alat yang berbentuk lingkaran yang di dalamnya memuat kumpulan gambar yang jika diputar dengan kecepatan tertentu akan membuat gambar tersebut bergerak. Di mulai dari penemuan ini mulai banyak alat - alat untuk menciptakan ilusi gambar bergerak seperti, lentera ajaib, *thaumatrope*, *phenakistoscope*, *flip book*, sampai *praxinoscope*.

Sampai pada abad 20 dimulainya era animasi modern, dimana era ini diawali oleh kesuksesan Walt Disney yang menciptakan karakter ikonik Mickey Mouse dalam film "Steamboat Willie". Pada tahun 1930-an, Disney mengeluarkan film animasi pertama yang menggunakan teknologi warna di dunia yaitu "Snow White and the Seven Dwarfs" di tahun 1937. Walaupun sudah semakin banyak kompetitor - kompetitor Disney yang juga menciptakan kartun menarik namun

tetap Disney dianggap memiliki ciri khas tersendiri pada setiap animasi kartun buatannya. Bukan hanya dari segi konsep dan penceritaannya saja namun ada 2 orang animator ternama Disney yaitu Ollie Johnston dan Frank Thomas yang mengembangkan sebuah prinsip dasar yang mana dapat membantu mereka untuk menciptakan animasi yang lebih hidup, ekspresif, dan komunikatif satu sama lain. Dan terbukti pada tahun - tahun selanjutnya Disney selalu menjadi yang terdepan untuk urusan animasi di Amerika Serikat bahkan dunia, beberapa film terkenal Disney seperti Bambi, Pinocchio, Cinderella, dan Sleeping Beauty, dinilai banyak orang dapat mengkomunikasikan sebuah peristiwa dengan baik, penggambaran drama juga dapat benar - benar menyentuh hati para penonton. Lantas prinsip - prinsip dasar yang telah dikembangkan tersebut ditulis di buku *The Illusion of Life: Disney Animation* yang terbit pertama kali pada 1981. Prinsip tersebut diberi nama *Twelve basic principles of animation*, yang adalah *Squash and Stretch, Anticipation, Staging, Straight Ahead Action, Follow Through and Overlapping Action, Slow In and Slow Out, Arcs, Secondary Action, Timing, Exaggeration, Solid Drawing, dan Appeal*. 12 prinsip dasar animasi ini dianggap penting sampai sekarang, walaupun terkesan diciptakan oleh 1 pihak saja namun nyatanya prinsip ini secara tidak langsung terkandung dalam hampir semua jenis animasi terbaik di dunia, tak terkecuali anime.

Maka dari itu pada analisis ini, akan membedah prinsip dasar animasi apa saja yang ada dalam Anime “*Weathering with You*”, selain menyebutkan apa saja prinsip animasi yang digunakan, akan terdapat pembuktian berupa deskripsi singkat dan gambar adegan yang menerapkan prinsip dasar animasi. Hal ini diharapkan dapat menjadi pembuktian yang lebih jelas tentang 12 prinsip dasar animasi yang menjadi tolak ukur menilai suatu animasi di jaman sekarang apakah baik atau buruk.



Gambar 1. Poster Anime “Weathering with You”

(Sumber: <https://www.filmweb.pl/film/Tenki+no+Ko-2019-817043>)

Rumusan Masalah

- Apakah terdapat prinsip dasar animasi dalam *Movie Anime “Weathering with You”* ?
- Apakah prinsip dasar animasi berpengaruh pada kesuksesan suatu animasi ?

Batasan Masalah

- a. Membuktikan adanya prinsip dasar animasi pada *Movie Anime "Weathering with You"* dan mendeskripsikan serta melampirkan gambar adegan yang mengandung hal yang dimaksud.
- b. Membuktikan adanya pengaruh prinsip dasar animasi terhadap kesuksesan suatu animasi untuk menyampaikan pesan cerita dengan baik ke penonton.

Tujuan Penelitian

- a. Menjelaskan, mendeskripsikan, dan memperlihatkan prinsip - prinsip dasar animasi pada *Movie Anime "Weathering with You"*.
- b. Menjelaskan adanya pengaruh prinsip dasar animasi terhadap kesuksesan suatu animasi di mata penonton.

Manfaat Penelitian

- a. Manfaat Teoritis

Hasil dari analisis ini diharapkan dapat menjadi manfaat dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang animasi, dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya, dan memahami seberapa pentingnya 12 prinsip dasar animasi dalam membuat animasi yang lebih hidup, ekspresif, dan komunikatif pada para penonton.

- b. Manfaat Praktis

Hasil dari analisis ini diharapkan dapat menjadi ilmu baru bagi pembaca dalam lebih memahami 12 prinsip dasar animasi, dan terkandungnya prinsip dasar ini di *Movie Anime "Weathering with You"* yang menjadi salah satu *Movie Anime* tersukses bahkan *Go International*.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif.

Metode penelitian kualitatif menggunakan data non-numerik seperti wawancara, observasi, analisis dokumen, atau catatan lapangan untuk mengumpulkan informasi yang kaya dan mendalam tentang pengalaman, persepsi, dan interpretasi individu atau kelompok. Menurut Denzin dan Lincoln, menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah pendekatan yang melibatkan proses pengumpulan, analisis, dan interpretasi data yang berfokus pada aspek-aspek deskriptif dan naratif dari fenomena sosial.

Sedangkan penelitian deskriptif adalah pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan, menganalisis, dan memberikan gambaran objektif tentang karakteristik atau situasi yang ada. Sedangkan penelitian deskriptif adalah suatu metode penelitian yang ditujukan untuk menggambarkan fenomena - fenomena yang ada, yang berlangsung pada saat ini atau saat yang lampau. Menurut Furchan, penelitian deskriptif mempunyai karakteristik. Penelitian deskriptif cenderung menggambarkan suatu fenomena apa adanya dengan cara menelaah secara teratur dan ketat, mengutamakan obyektivitas, dan dilakukan secara cermat. Tidak adanya perlakuan yang diberikan atau dikendalikan, dan tidak adanya uji. Menurut Ronny Kountur, penelitian deskriptif mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: Berhubungan dengan keadaan yang terjadi saat itu. Menguraikan satu variabel saja atau beberapa variabel namun diuraikan satu persatu. Variabel yang diteliti tidak dimanipulasi atau tidak ada perlakuan (treatment).

Sumber Data

Menurut Loafland dan Loafland sebagaimana yang dikutip oleh Lexy. J. Molcong dalam bukunya yang berjudul *Metodologi Penelitian Kualitatif*, mengemukakan bahwa sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata - kata dan tindakan, selebihnya berupa data tambahan seperti dokumen dan lain - lain. Pada bagian ini datanya dibagi ke dalam kata - kata, dan dengan bukti berupa foto tangkapan layar yang diambil langsung dari film animasi yang akan dianalisis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab pembahasan ini akan berformat sub bab, dan tiap sub bab akan menjelaskan salah satu dari 12 prinsip dasar animasi serta bukti beberapa adegan yang mengandung prinsip dasar animasi yang dimaksud.

Squash and Stretch

Merupakan prinsip yang pertama harus terdapat dalam animasi yang baik, pada dasarnya squash and stretch merupakan prinsip fisika yang terjadi di dunia nyata, yaitu merupakan kejadian dimana suatu benda akan mengalami perubahan bentuk dan terkadang ukuran yang diakibatkan benturan, pukulan, atau gaya dari benda lain. Seperti contoh umumnya, dimana suatu bola karet yang dijatuhkan ke tanah, pada saat bola memantul dari tanah, dia akan mengalami perubahan bentuk menjadi lebih lonjong dan lambat laun akan kembali ke bentuk semulanya, dan akan begitu seterusnya jika bola karet tersebut mengalami kontak lagi dengan tanah atau benda lainnya.

Dalam animasi *Weathering with You* sebenarnya terdapat banyak sekali contoh dari penggunaan prinsip squash and stretch ini, mengingat animasi ini memiliki fokus utama yaitu cuaca hujan dan pasti sangat erat dengan bulir - bulir air. Berikut merupakan contoh - contoh adegan yang menggunakan squash and stretch.



Gambar 2. Contoh Penerapan Squash and Stretch 1

(Sumber: Film *Weathering with You* 2019)

Pada 5 menit awal film animasi dimulai terdapat adegan dimana tokoh

utama perempuan bernama Hina yang melewati sebuah gerbang kuil misterius sambil berdoa, mendadak setelah itu air hujan yang tadinya bergerak tiba - tiba berhenti menjadi bulir air dan bergerak kembali ke langit. Dapat dilihat dalam gambar 2. bulir air yang tadinya berbentuk bulat tiba - tiba meregang menjadi sangat lonjong sebelum akhirnya bergerak ke langit.



Gambar 3. Contoh Penerapan Squash and Stretch 2
(Sumber: Film *Weathering with You* 2019)

Dan pada menit 35 disaat mereka telah mempersiapkan diri untuk debut sebagai gadis cuaca, pada satu adegan Nagi adik dari Hina terlihat sedang menggunakan boneka penangkal hujan, namun menurut Nagi hal tersebut tidak cocok dan kemudian melemparkan kepala boneka penangkal petir tersebut ke tanah. Pada saat memantul kepala boneka tersebut merenggang dan kemudian kembali seperti semula.

Dari beberapa bukti di atas didapat bahwa dengan adanya prinsip squash and stretch kita dapat dengan lebih mudah mendeskripsikan sifat dari objek dalam suatu adegan, dan juga menghindari gerakan animasi yang kaku dan kurang logis.

Anticipation

Merupakan prinsip animasi yang mana terdapat dalam gerakan awal sebuah adegan, seperti contoh ketika orang ingin berlari, pada gerakan awalan terdapat sepersekian detik dimana orang tersebut akan melakukan persiapan seperti, memundurkan tubuh, menekuk lutut, dan bertumpu pada kaki terkuat. Pada

dasarnya prinsip anticipation ini adalah reflek awal tubuh terhadap suatu kejadian yang akan datang, dan di dunia nyata hal ini pasti akan terjadi pada banyak hal terutama manusia.

Dalam animasi *Weathering with You* relatif terdapat banyak prinsip anticipation yang diterapkan dalam setiap gerakan, terutama dalam adegan - adegan yang diambil dari posisi diam ke bergerak atau yang bertujuan untuk menegaskan sesuatu.



Gambar 4. Contoh Penerapan Anticipation 1
(Sumber : Film *Weathering with You* 2019)

Pada menit 21, Hina yang sedang berjalan disaat hujan tiba - tiba dihadang orang yang berdalih ingin menawari dirinya pekerjaan, orang tersebut merangkul Hina dan berusaha membawanya ke suatu tempat. Terlihat ketika ingin berjalan ke tempat tersebut tubuh dari Hina dan orang asing ini sedikit mundur dan setelah itu kembali maju dengan tubuh bagian atas yang terlebih dahulu bergerak dan dilanjutkan dengan gerakan tubuh bagian bawah.



Gambar 5. Contoh Penerapan Anticipation 2
(Sumber : Film *Weathering with You* 2019)

Dan pada menit 87 sebelum adegan Hodaka yang akan berlari sendiri menyusuri rel kereta api Tokyo, terdapat adegan Hodaka yang memanjat pagar pembatas, dan melompati ujung pagar yang berduri, dapat dilihat ketika melompat, gerakan yang pertama dianimasikan adalah kaki kiri yang bertumpu dan bertolak ke atas, dan disertai kaki kanan yang sedikit menekuk melewati ujung pagar yang berduri, setelah itu tubuh hodaka melewati pagar, sampai akhirnya terjun memasuki rel kereta api.

Dari beberapa bukti di atas terlihat bahwa prinsip anticipation membantu dalam menjelaskan kepada penonton apa hal yang akan dilakukan suatu karakter tepat beberapa milidetik sebelum kejadian terjadi, selain itu juga membuat gerakan

karakter lebih realistis dan tidak terkesan tiba - tiba.

Staging

Merupakan prinsip animasi yang lebih berfokus pada pemosisian karakter, atau dapat juga diartikan sebagai penekanan terhadap satu animasi yang lebih ditonjolkan dibanding dengan animasi lain dalam satu adegan. Kepentingan dalam prinsip ini sebenarnya merupakan implementasi dari semua karya seni visual seperti film, teater, orkestra, dan lain - lain. Oleh karena itu, staging menjadi penting untuk penonton lebih memahami situasi yang terjadi dalam sebuah adegan, dan juga penonton dapat lebih memahami siapa yang sedang disorot dalam suatu adegan.

Dalam animasi *Weathering with You* staging merupakan salah satu hal yang paling penting, karena di animasi ini terdapat banyak tokoh dan elemen yang dapat ditampilkan hanya dalam satu adegan, karena cakupan lingkungannya yang hampir mencapai satu kota.



Gambar 6. Contoh Penerapan Staging 1
(Sumber : Film *Weathering with You* 2019)

Pada menit 16 Ketika mereka ingin mengadakan pesta untuk menyambut Hodaka, di salah satu adegan terlihat Keisuke dan Natsumi yang sedang duduk bersebelahan seperti pada gambar di atas. Saat melihat adegan ini penonton akan langsung melihat mereka berdua dibanding benda di belakang mereka, hal ini karena mereka digambar lebih detail dibanding benda di latar belakang, dan mereka satu - satunya objek yang bergerak, selain itu latar belakang mereka dibuat sedikit blur agar lebih menekankan bahwa objek paling depanlah yang lebih penting.



Gambar 7. Contoh Penerapan Staging 2
(Sumber : Film *Weathering with You* 2019)

Pada menit 36 terlihat Hodaka, Hina, dan Nagi yang sedang melakukan pekerjaan mereka menjadi “pawang hujan”, di menit tersebut terdapat adegan seperti pada gambar di atas, yang mana mereka terlihat berada paling depan diantara yang lain, digambarkan paling detail, dan berada tepat di posisi tengah, hal ini ditujukan untuk lebih menekankan bahwa mereka yang merupakan tokoh utama

dalam adegan ini.

Dari penjelasan di atas prinsip staging adalah salah satu prinsip yang juga harus ada dalam animasi yang baik, karena bukan hanya gerakan animasi saja yang harus terkesan masuk akal, namun peletakkan posisi karakter atau hal yang dirasa penting haruslah juga terlihat masuk akal, hal ini tidak lain adalah untuk membuat penonton lebih dapat memahami alur dan isi cerita yang akan disampaikan dalam sebuah animasi.

Straight Ahead Action and Pose to Pose

Merupakan prinsip animasi yang berfokus pada teknik penganimasian yang digunakan oleh animator, yang dalam prinsip ini dibagi menjadi dua jenis. Straight ahead yang merupakan teknik penganimasian dengan cara menggambar satu per satu frame dalam animasi, teknik ini menjadikan animasi lebih realistis. Pose to pose yang merupakan teknik penganimasian dengan cara menggambar awalan dan akhiran adegan dalam animasi, teknik ini menjadikan animasi lebih dinamis.

Dalam animasi *Weathering with You* tidak dapat dibuktikan secara langsung dimana dan kapan penggunaan prinsip animasi straight ahead dan pose to pose, karena hal ini hanya dapat diketahui oleh para animator dan tim yang bekerja menggarap animasi ini. Dan semua kewenangan tentang kapan harus menggunakan straight ahead atau pose to pose juga sangat fleksibel dan tidak wajib.

Follow Through and Overlapping Action

Prinsip animasi satu ini juga adalah prinsip animasi yang diambil dari contoh di kehidupan nyata, dan dapat dibilang saling berhubungan dengan dua prinsip animasi di awal, yaitu suatu keadaan dimana ketika aksi atau gerakan utama telah berhenti namun aksi atau gerakan pendukung belum berhenti. Seperti contoh ketika orang berlari kemudian berhenti, walaupun kaki kita sudah berhenti namun tangan, tubuh, rambut, dan pakaian kita kemungkinan akan masih bergerak dalam beberapa saat sampai akhirnya juga ikut berhenti.





Gambar 8. Contoh Penerapan Follow Through and Overlapping Action 1
(Sumber : Film Weathering with You 2019)

Dalam Animasi Weathering with You ada beberapa adegan yang menggunakan prinsip ini, seperti contoh Memasuki menit ke 23 ada suatu adegan dimana setelah menembakkan sebuah pistol yang membuat suasana menjadi terdiam, Hina tiba - tiba berlari menolong Hodaka yang sedang setengah ditindih oleh orang asing, setelah berlari Hina memberhentikan dirinya dan sedikit menunduk untuk menggapai tangan Hodaka, disaat itulah seperti pada gambar, terlihat saat berhenti dan akan sedikit jongkok walaupun gerakan Hina telah berhenti namun rambut, pakaian, dan tas dari Hina masih mengikuti arah gerakan Hina sebelumnya.



Gambar 9. Contoh Penerapan Follow Through and Overlapping Action 2
(Sumber : Film Weathering with You 2019)

Dan di menit 58, ketika Hina tiba - tiba terbang dan kemudian terjatuh ke tanah dan terdiam, seperti pada gambar. Rambutnya masih tetap bergerak beberapa saat sampai akhirnya benar - benar berhenti.

Dari beberapa contoh di atas prinsip ini benar - benar membuat sebuah animasi yang dilihat penonton menjadi lebih realistis dan masuk akal, hal ini juga lebih membuat animasi yang dilihat menjadi lebih halus dan tidak kaku antar gerakan.

Slow In and Slow Out

Merupakan prinsip yang membuat semua gerakan animasi menjadi lebih

berproses, karena setiap gerakan selalu memiliki awalan, inti, dan akhiran.

Dalam *Weathering with You* terdapat beberapa adegan yang memperlihatkan penerapan prinsip ini.



Gambar 10. Contoh Penerapan Slow In and Slow Out 1
(Sumber : Film *Weathering with You* 2019)

Pada menit 11 terlihat adegan seperti pada gambar di atas, adegan tersebut merupakan salah satu contoh penerapan *Slow In and Slow Out*, yang mana ketika Hodaka berada di sebuah tempat makan cepat saji, dan sedang merenung, Hodaka kemudian berubah posisi, ketika berubah posisi Hodaka tidak langsung bergerak dengan kecepatan konstan, namun diawal dan akhir gerakannya Hodaka memperlambat gerakannya.

Di menit yang sama juga terdapat adegan yang menyorot bunga berwarna kuning, yang kemudian tertiup angin, dan ketika hal tersebut terjadi, tiupan angin tidak langsung membuat bunga tersebut bertiup dengan kencang, namun dengan perlahan bunga tersebut mulai bertiup dengan kencang.



Gambar 11. Contoh Penerapan Slow In and Slow Out 2
(Sumber : Film *Weathering with You* 2019)

Dan pada menit 86 ketika Hodaka kabur dari kantor polisi untuk mencari Hina yang hilang tiba - tiba, terdapat satu adegan dimana Hodaka dan Natsumi menaiki sepeda motor, dan akan menerjang banjir, Natsumi tiba - tiba menambah laju kecepatan motornya, hal ini membuat motor yang awalnya bergerak secara konstan, tiba - tiba bergerak dengan cepat, hal ini dianimasikan dengan tepat, karena motor yang awalnya bergerak dengan biasa saja, tiba - tiba melesat dengan cepat.

Dari beberapa contoh di atas, *Weathering with You* benar - benar menerapkan prinsip Slow In and Slow Out dengan tepat, dan benar bahwa prinsip Slow In and Slow Out dapat lebih membuat kesan hidup, realistis, dan berproses sebuah animasi.

Arc

Merupakan sebuah prinsip yang menekankan pada sebuah pola berbentuk lengkungan, dimana prinsip ini sejalan dengan hukum fisika yang berlaku yakni semua benda yang bergerak secara horizontal akan bergerak juga secara vertikal, hal ini karena benda dipengaruhi oleh gravitasi.

Dalam animasi *Weathering with You* prinsip ini beberapa kali diterapkan dalam beberapa adegan, salah satunya merupakan adegan saat Hodaka melempar pistol di gedung terbengkalai di menit 24, walaupun Hodaka melempar pistol cenderung horizontal namun pada prosesnya pistol tersebut akan juga bergerak vertikal. Hal ini terjadi karena pistol terkena gravitasi bumi, dan dalam *Weathering with You* adegan ini dianimasikan dengan tepat.



Gambar 12. Contoh Penerapan Arc 1
(Sumber : Film *Weathering with You* 2019)

Pada menit 17 terlihat seperti pada gambar, terdapat adegan dimana Keisuke yang melempar minuman kaleng ke Hodaka, walaupun Keisuke cenderung melemparnya secara horizontal namun karena gravitasi bumi, kaleng tersebut juga bergerak vertikal ke bawah.



Gambar 13. Contoh Penerapan Arc 2
(Sumber : Film *Weathering with You* 2019)

Di menit 88 terdapat sebuah adegan dimana ketika Hodaka berlari di rel kereta api, ada suatu ketika Hodaka melepas helmnya dan melemparnya ke belakang, walaupun Hodaka cenderung melempar helmnya ke arah atas, namun diakhir adegan helm tersebut mengarah ke bawah karena disebabkan gravitasi bumi.

Prinsip Arcs terbukti diterapkan dengan baik dan dalam adegan beragam dalam *Weathering with You*. Dan prinsip ini juga membuat animasi menjadi lebih realistis dan tidak kaku.

Secondary Action

Merupakan prinsip animasi yang menekankan pada tingkat kerealistisan gerakan, dimana secara sadar atau tidak sadar, hal ini dilakukan oleh semua manusia di dunia nyata. Seperti contoh ketika orang berjalan, bukan hanya kaki saja yang bergerak, namun bagian lain seperti tangan, bahu, pinggang, dan berbagai bagian lainnya juga ikut bergerak.

Dalam animasi *Weathering with You*, prinsip ini hampir diterapkan dalam setiap gerakan. Seperti contoh pada menit 5, saat Hodaka berada dalam kapal menuju Tokyo, ada satu adegan dirinya menaiki tangga menuju ke bagian atas kapal. Ketika dirinya menaiki tangga tersebut walaupun kakinya sudah bergerak sesuai dengan anak tangga, namun animator tetap menerapkan prinsip secondary action, dimana bukan hanya kaki saja yang bergerak namun tangan dari Hodaka

juga bergerak dengan seolah - olah dirinya berusaha untuk menanjak anak tangga.



Gambar 14. Contoh Penerapan Secondary Action 1
(Sumber : Film Weathering with You 2019)

Pada menit 38 dalam adegan cepat terdapat satu momen yang memperlihatkan anak TK sedang lomba lari, dan pada saat anak - anak tersebut berlari, animasi yang bergerak bukan hanya kaki saja namun tangan mereka juga berayun seperti seakan berusaha berlari.





Gambar 15. Contoh Penerapan Secondary Action 2
(Sumber : Film *Weathering with You* 2019)

Dan pada menit 91 seperti terlihat pada gambar, terdapat sebuah adegan dimana Hodaka yang ingin menyelamatkan Hina tiba-tiba dihalangi oleh Keisuke dan kepolisian. Dan pada saat Keisuke sedang berbicara seakan meyakinkan Hodaka, bukan hanya mulutnya saja yang bergerak, namun beberapa bagian tubuhnya juga bergerak dengan gestur ingin meyakinkan seseorang.

Dari beberapa contoh adegan di atas yang menerapkan prinsip secondary action dapat terbukti bahwa prinsip ini lebih membuat animasi terasa lebih hidup, realistis, dan tidak kaku.

Timing

Pada dasarnya prinsip ini berhubungan dengan beberapa prinsip sebelumnya terutama *slow in and slow out*, karena jika dilihat dari prakteknya keduanya berkaitan erat dengan kecepatan, namun timing lebih membahas penentuan kapan sebuah benda bergerak dan berapa kecepatan benda tersebut harus bergerak.





Gambar 16. Contoh Penerapan Timing 1
(Sumber : Film *Weathering with You* 2019)

Seperti contoh dalam *Weathering with You*, di menit 49 terdapat satu bagian penuh yang dapat dijadikan contoh penerapan timing. Dimana terdapat bagian ketika seseorang dari kepolisian yang sedang mengejar orang yang mencurigakan, dimana yang mengejar merupakan seorang pria paruh baya, dan yang dikejar adalah pria yang masih muda. Karena faktor usia pria paruh baya ini bergerak lebih lambat dibanding pria yang masih muda. Dan karena perbedaan kecepatan inilah pria paruh baya tersebut sulit mengejar targetnya.



Gambar 17. Contoh Penerapan Timing 2
(Sumber : Film *Weathering with You* 2019)

Dan pada menit 85 ketika Hodaka dan Natsumi kabur dari mobil polisi, terlihat bahwa dalam kondisi kecepatan yang hampir sama, mobil akan lebih cepat dibanding dengan motor. Maka dari itu dalam adegan selanjutnya Natsumi membawa motornya pergi ke daerah yang sulit dijangkau mobil. Hal ini menandakan bahwa animator sadar bahwa timing sebuah benda adalah hal yang sangat berpengaruh bagi kelangsungan cerita.

Dan dalam pembuatan animasi *Weathering with You* prinsip timing ini benar - benar sangat berpengaruh terhadap keberlangsungan cerita, dan andaisaja tidak diterapkan dengan tepat, maka akan menimbulkan kesan tidak masuk akal di mata penonton.

Exaggeration

Merupakan prinsip yang menekankan pada elemen fantasi dalam animasi, prinsip ini sebenarnya sedikit bertolak belakang dengan mayoritas prinsip dasar animasi yang ada, namun ternyata prinsip ini menjadi prinsip yang sangat penting di beberapa animasi, apalagi yang dari awal mengusung cerita yang berbau fantasi. Karena perlu diingat walaupun animasi memerlukan banyak penerapan unsur realistis agar menciptakan gerakan yang mudah dipahami oleh penonton, namun tetap saja animasi membawakan sebuah cerita, dan cerita merupakan karangan

seseorang yang bersifat fiktif, artinya mau serealistis apapun sebuah cerita pasti akan dibumbui dengan sebuah hal yang kita rasa sebagai penonton tidak masuk akal. Dan untuk itulah prinsip exaggeration ini ada, prinsip ini lebih membahas tentang gerakan yang dibuat secara berlebihan atau hiperbola, baik itu untuk menanggapi sebuah candaan, membayangkan sesuatu yang diluar perkiraan, sampai ke adegan yang memang dibuat berlebihan untuk menciptakan kesan tersendiri di mata penonton.

Dalam animasi *Weathering with You* prinsip ini ternyata juga diterapkan di beberapa bagian. Karena memang dari awal tema animasi ini sudah terdengar sangat tidak nyata.



Gambar 18. Contoh Penerapan Exaggeration 1
(Sumber : Film *Weathering with You* 2019)

Di menit 58 terdapat sebuah adegan seperti pada gambar, dimana tiba-tiba Hina melayang, dan ketika turun dirinya dikelilingi beberapa butiran air yang bergerak dan tiba-tiba lampu jalan mulai menyala satu persatu dan berwarna hijau. Hal ini dilakukan untuk memberikan kesan dramatisasi adegan, dapat dirasakan dalam adegan ini suasana yang ada mendukung penonton untuk tegang sekaligus penasaran dengan apa yang sebenarnya telah terjadi.



Gambar 19. Contoh Penerapan Exaggeration 2
(Sumber : Film *Weathering with You* 2019)

Dan di menit 105 terdapat sebuah adegan ketika pertama kalinya setelah beberapa waktu Hodaka dan Hina akhirnya bertemu lagi, Hodaka langsung memanggil Hina, dan ketika Hina melihat ke arah Hodaka, muncul adegan seperti gambar di atas. Yang mana ini merupakan penerapan dari prinsip exaggeration demi mendramatisir adegan tersebut.

Solid Drawing

Prinsip ini sebenarnya merupakan prinsip yang paling fundamental dalam pembuatan animasi, karena sama seperti definisinya, animasi merupakan kumpulan gambar yang disusun membentuk sebuah gerakan, maka dari itu animator sangat

perlu menerapkan prinsip ini untuk dapat membuat animasi yang baik dengan bentuk karakter yang sama disetiap waktunya. Karena prinsip solid drawing merupakan prinsip yang menekankan kepada penetapan bentuk karakter dari segala sisi yang sesuai dengan perspektif tiga dimensi.

Tak terkecuali animasi *Weathering with You*, terlepas dari penggunaan CGI dalam animasi ini, *Weathering with You* juga menerapkan prinsip solid drawing dalam beberapa adegannya.



Gambar 20. Contoh Penerapan Solid Drawing 1
(Sumber : Film *Weathering with You* 2019)

Pada menit 27 terlihat dua siswa yang sedang pergi ke suatu tempat, dan di satu adegan terlihat bahwa dua siswa tersebut digambarkan dengan pose tiga dimensi yang cocok dengan adegan dan dialog yang ada.



Gambar 21. Contoh Penerapan Solid Drawing 2
(Sumber : Film *Weathering with You* 2019)

Di menit 95 terdapat sebuah adegan yang benar - benar memerlukan prinsip solid drawing, karena dalam adegan ini, Hina dan Hodaka diperlihatkan melayang di langit, dan mereka berputar - putar sembari terjun ke bawah.

Dari beberapa contoh di atas terbukti bahwa solid drawing adalah prinsip yang benar - benar dibutuhkan oleh para animator untuk menciptakan adegan - adegan yang kompleks, dan untuk menyamakan bentuk karakter antar adegan.

Appeal

Prinsip ini merupakan prinsip yang juga penting untuk dipahami para animator, hal ini karena prinsip ini biasanya diterapkan pada tahap desain karakter sebuah animasi, prinsip ini secara khusus menjelaskan tentang daya tarik tiap desain karakter yang akan dibuat, hal ini merupakan aspek awal yang akan dilihat oleh penonton, karena dari desain karakter kita dapat mengetahui banyak hal seperti sifat, pekerjaan, hobi, dan masih banyak lagi. Selain itu prinsip ini juga berhubungan dengan ciri khas atau style animasi, dan tak jarang penonton dapat mengidentifikasi siapa studio yang membuat animasi dengan style tertentu.



Gambar 22. Contoh Penerapan Appeal
(Sumber : Film *Weathering with You* 2019)

Dalam animasi *Weathering with You* prinsip ini juga diterapkan, namun kebanyakan prinsip appeal digunakan untuk menandai gaya visual buatan Makoto Shinkai, yang mana dalam semua animasi buatannya selalu dapat dideskripsikan dengan jelas, daya tarik visual yang diberikan Makoto Shinkai yang realistis, detail, berwarna cerah, dan memanjakan mata, membuat para penonton sangat menunggu karya - karyanya walaupun harus menunggu beberapa tahun sekali.

KESIMPULAN

Dari pembahasan di atas mengenai 12 prinsip dasar animasi dan keberadaannya dalam animasi *Weathering with You*, dapat ditarik kesimpulan yang juga dapat menjawab rumusan masalah yang ada. Pertama, memang benar adanya penerapan prinsip dasar animasi dalam animasi *Weathering with You*, walaupun tidak semua dapat dibuktikan dengan melihat adegan, namun mayoritas prinsip dasar animasi dapat ditemui dalam animasinya secara langsung. Kedua, juga benar bila prinsip dasar animasi dapat memengaruhi kesuksesan sebuah animasi, hal ini dikarenakan prinsip dasar animasi adalah prinsip yang dapat membantu animator untuk bekerja lebih efektif, efisien, dan mempunyai gambaran tujuan animasi yang akan dicapai.

**KEPUSTAKAAN
DAFTAR PUSTAKA**

- Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D*. PT Elex Media Komputindo.
- Putra, R. W., & s, A. T. (2022). *Pengantar Dasar Perencanaan dan Pembuatan Film Animasi*. ANDI (Anggota IKAPI).
- Gunawan, B. B., Gunawan, B. B., & Gunawan, B. B. (2018). *Nganimasi Indonesia = Indonesia Animation Industry Data*. PT Elex Media Komputindo.
- Adi Kusrianto; Renati Winong Rosari. (2009.). *Pengantar desain komunikasi visual / Adi kusrianto ; editor, Renati Winong Rosari*. Yogyakarta :: Andi Offset,.
- Nadya, & Sari, Y. P. (2019). *ANALISIS VISUAL PENERAPAN 12 PRINSIP ANIMASI DALAM FILM GREY & JINGGA: THE TWILIGHT ANIMATED SERIES EPISODE 1*, 2(2), 80–86.
- Sriasih, N. K., Darmawiguna, I. G. M., & Kesiman, I. M. W. A. (2020). *PENGUNAAN PRINSIP STAGING DALAM PROSES PEMBUATAN FILM ANIMASI 3D PROFIL I GUSTI KETUT JELANTIK SANG PAHLAWAN NASIONAL*, 9(2), 78–87.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/27180/1576>
- 6.2. Daftar Literatur Penunjang**
- Arum, R. (2022, November 9). *12 Prinsip Animasi Dan Sejarah Perkembangan Animasi di Dunia*. Gramedia Literasi.
<https://www.gramedia.com/literasi/12-prinsip-animasi/>
- Hidayati, K. F. (2022, August 16). *12 Prinsip Dasar animasi Besutan Disney, animator Wajib Tahu*. Glints Blog. <https://glints.com/id/lowongan/prinsip-dasar-animasi/>