



12 Prinsip Animasi Dalam Film Stopmotion “Shaun The Sheep”

¹Aditya Nugraha Wibisono Putra, ²Rizal Yendra Pratama, ³Rahma Elmira Fairuza

^{1,2,3}Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

Abstract

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

Animation always has some advantages in various aspects, for example always iconic Japanese animation with visual density and CGI used, then there are Western animations such as Disney, Pixar and so on which are superior with his “Exaggeration” Technique. The application of these 12 animations is mostly used on stopmotion lately like Corpse Bride and Shaun The Sheep The Movie, with hyperbole on some aspects of the 12 Animations made the writer a bit think how the results would be if the 12 aspects were put in level and intensity using the same theory that Ollie Johnston and Frank Thomas wrote about in a book entitled The Illusion of Life: Disney Animation which was written in 1981, namely by reducing some aspects beyond the Application of the 12 Animations, at the same time it will break the deadlock of the Animation Studio working on it the stopmotion. With this analysis, there will be lots of stopmotion animations expected to improvise from the old Stopmotion animation with an emphasis on 12 Principles Animation, both western and local films.

Keywords: *Stopmotion, 12 Principles Animation, Analysis*

(*) Corresponding Author: 21052010072@student.upnjatim.ac.id

How to Cite : Putra, A. N. W, Pratama, R. Y, & Fairuza, R. E. (2023). 12 Prinsip Animasi Dalam Film Stopmotion “Shaun The Sheep”. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8280836>

PENDAHULUAN

Animasi menjadi salah satu genre film yang sangat populer di kalangan pecinta film. Baik film animasi dari Jepang dengan gaya animasinya maupun film animasi buatan Barat seperti yang diproduksi oleh Disney, Pixar, DreamWorks, Illumination dan lain sebagainya. Selain itu stopmotion juga merupakan salah satu teknik animasi yang banyak digunakan dalam produksi film animasi. Salah satu film yang terkenal adalah “Shaun The Sheep The Movie” yang dirilis pada tahun 2015.

Dalam produksi film animasi stopmotion, penerapan prinsip animasi sangat penting untuk menciptakan gerakan animasi yang realistis dan halus. Prinsip animasi pertama kali diperkenalkan oleh dua animator senior Disney, Ollie Johnston dan Frank Thomas dalam bukunya yang berjudul “The Illusion of Life : Disney Animation” pada tahun 1981. Salah satu tujuan penerapan prinsip animasi di dalam film animasi salah satunya untuk menciptakan kesan gerakan yang alami dan halus sehingga penonton dapat merasa karakter yang hidup dalam animasi tersebut. 12 Prinsip Animasi tersebut meliputi dasar-dasar gerakan animasi, momentum, menghidupkan visual, sekaligus teknik penciptaan sebuah animasi yang dirumuskan menjadi 12 prinsip : Solid drawing, Timing and Spacing, Squash and Stretch, Anticipation, Slow In and Slow Out, Arcs, Secondary Action, Follow Through and Overlapping Action, Straight Ahead Action and Pose to Pose, Staging, Appeal, dan Exaggeration. Dengan analisa ini diharapkan menjadi inspirasi untuk semakin banyak animasi lokal hingga

internasional yang mengembangkan teknik Stopmotion yang berimprovisasi dari animasi Stopmotion lama dengan penekanan 12 Prinsip Animasi.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian yang digunakan dalam analisa improvisasi penerapan 12 Prinsip Animasi animasi stopmotion lama pada animasi stopmotion saat ini yaitu dengan metode penelitian kualitatif yaitu pengumpulan data data mengenai prinsip animasi tersebut yang diharapkan mencapai suatu kesimpulan dengan pendekatan kepada masyarakat terhadap analisa 12 prinsip ini apakah berdampak efektif terhadap animasi. Penelitian ini kami lakukan mulai bulan Januari 2023 hingga bulan Juni 2023, penelitian ini dapat dilakukan secara mandiri di kediaman masing masing dengan berfokus pada pengamatan animasi yang bisa digunakan sebagai acuan bagi kami untuk melakukan penelitian tentang 12 Prinsip Animasi, sebagai tema dari jurnal ini, dengan menonton Animasi Stopmotion Shaun The Sheep generasi pertama berulang kali lalu membandingkannya dengan Animasi Stopmotion dari beberapa film kartun terbaru saat ini seperti Kubo and The Two Strings (2016), Napo (2021), My Life as a Zucchini (2016), dan Shaun The Sheep Movie (2015) hingga menemukan penerapan beberapa prinsip animasi dalam animasi tersebut yang dapat dijadikan sebagai contoh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada sebelumnya telah dijelaskan oleh penulis bahwa melakukan atau menerapkan 12 prinsip Animasi pada film film terbaru adalah sebuah perubahan yang dilakukan oleh beberapa atau bahkan semua studio Animasi yang dapat membuat perubahan bagi kemajuan Animasi di dunia salah satu contoh yang bisa saya ambil adalah dari animasi Shaun The Sheep yang telah berjalan sekitar 10 tahun lebih yang diawali oleh Disney. Selama beberapa tahun terakhir, Shaun the Sheep telah menjadi karakter yang paling melekat dan menjadi bagian dari masa kecil ribuan masyarakat dari berbagai negara. Animasi berceritakan tentang domba yang pintar dan suka bersenang-senang pertama kali diperkenalkan ke dunia pada tahun 1995 dalam film pendek yang dibuat oleh Wallace & Gromit A Close Shave. Kemudian dikembangkan dan menjadi serial animasi pada Maret 2007 ditayangkan pertama kali di Inggris di CBBC Channel, Shaun the Sheep memiliki 80 episode dari 2 musim, dan musim ketiganya mulai ditayangkan pada 25 Februari 2013 di Inggris (11 Maret di MNCTV). dan luar biasanya pada saat ini Shaun the Sheep telah disiarkan di 180 negara di seluruh dunia. Namun sayangnya dengan tingkat kepopuleran yang luar biasa ini. Kualitas dari film masih cenderung Animasi Stopmotion yang terkesan kaku dan tidak terlalu hidup. Sebagai bentuk perbandingan antara Animasi Shaun The Sheep saat ini dengan beberapa film yang baru rilis beberapa tahun setelahnya.

Berikut salah satu contoh karakter yang menjadi primadona Animasi pada awal 2010 an:

Contoh Karakter Animasi Stopmotion:



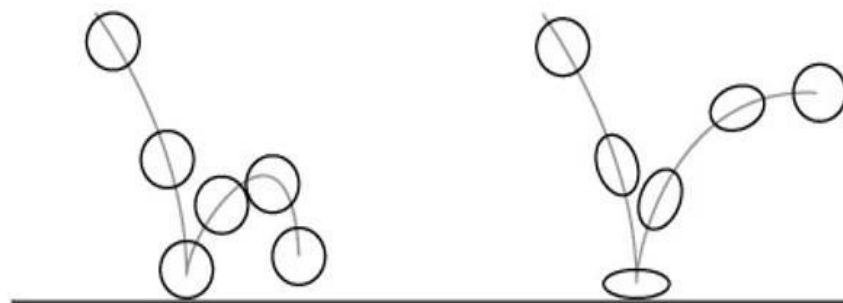
Gambar 2. Film “Shaun The Sheep (2015)”
(Sumber: Youtube AgilBULUKUMBA Channel
<https://www.youtube.com/watch?v=dRh8QFzE-5s>)



Gambar 3. Film “Napoleon (2021)”
(sumber : Youtube Miralumo Films <https://www.youtube.com/watch?v=-p1P4fdhaF8>)

Beberapa contoh diatas dapat menjadi gambaran bahwa animasi-animasi Stopmotion yang beredar pada tahun 2010 keatas sudah dapat disebut sebagai perkembangan yang cepat bahkan bisa dibilang sangat cepat dalam industri perfilman, dan sekarang juga mulai banyak yang menggunakan film film animasi Stopmotion sebagai tolak ukur film ini berhasil atau tidaknya, bahkan mengambil contoh diatas, film Short Video yang berjudul Napo tersebut menjadi film terbaik dari noominasi Animated Short Film, yang padahal penerapannya hanya dengan 12 Prinsip Animasi yang diperhalus dengan CGI. Jika masih bingung dengan apa itu Prinsip 12 Animasi, berikut kami jelaskan secara singkat apa itu Prinsip Animasi:

1. Squash and Stretch (Menghimpit dan Meregangkan): Prinsip ini mengacu pada perubahan bentuk dan ukuran objek saat bergerak. Objek yang meluncur atau terjatuh akan mengalami perubahan bentuk sesuai dengan kekuatan dan momentum gerakannya.



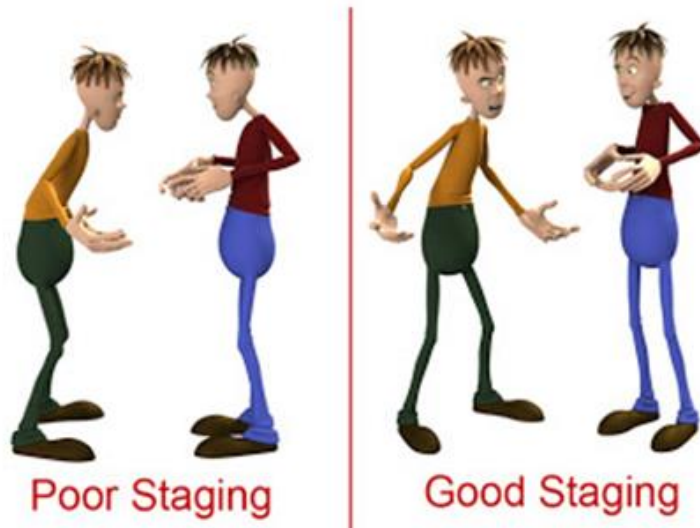
(Sumber : <https://www.deedeestudio.net/en/post/principles-animation-squash-stretch>)

2. Anticipation (Antisipasi): Prinsip ini melibatkan persiapan gerakan sebelum tindakan utama terjadi. Melalui gerakan kecil, penonton dapat memperkirakan apa yang akan terjadi selanjutnya.



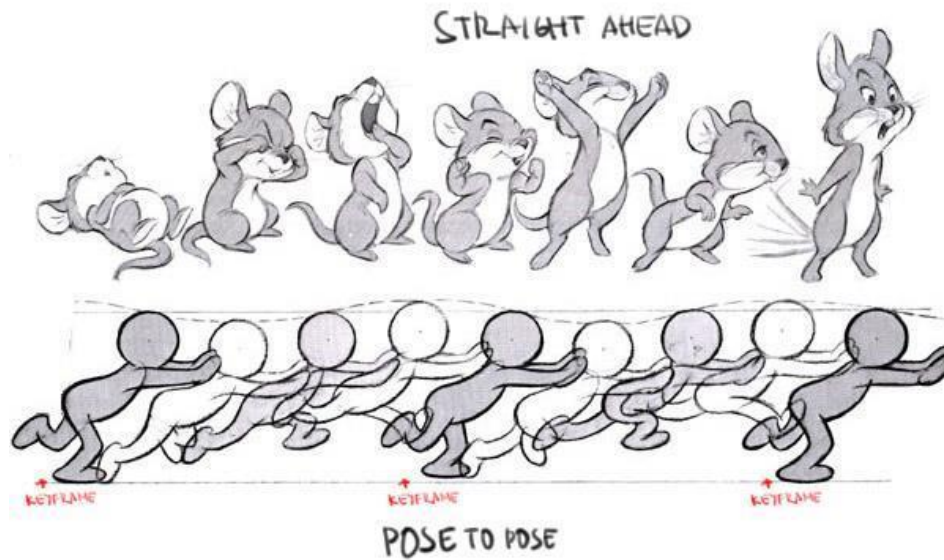
(Sumber : <https://desain-komunikasi-visual-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/PENTINGNYA-PRINSIP-ANIMASI/01693fe2f5ce7e963fe1c3687b9f86dbbe707a18>)

3. Staging (Penyajian): Staging adalah cara mengarahkan perhatian penonton dengan memposisikan objek atau karakter dalam suatu adegan. Pengaturan elemen-elemen visual seperti pencahayaan, komposisi, dan warna dapat membantu menyampaikan pesan dengan jelas.



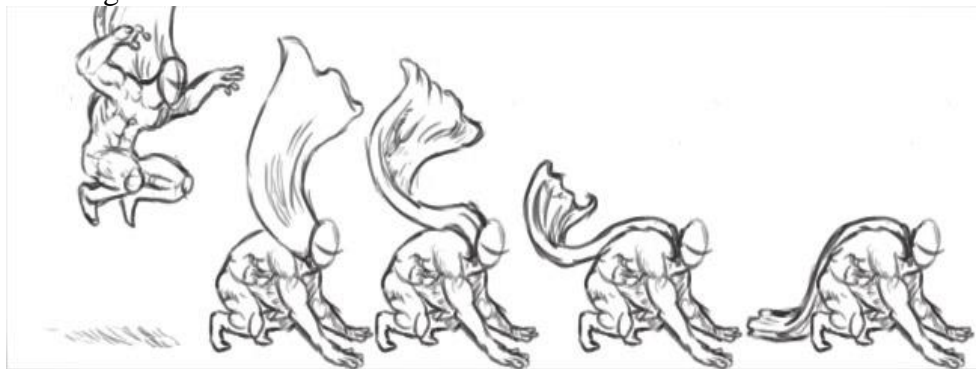
(Sumber : <http://ccgilangfr.blogspot.com/2017/05/staging.html>)

4. Straight Ahead Action and Pose to Pose (Gerakan Berkesinambungan dan Pose ke Pose): Straight Ahead Action adalah metode membuat animasi dengan menggambar setiap frame secara berurutan. Pose to Pose adalah pendekatan yang melibatkan pembuatan pose kunci yang menentukan gerakan, kemudian mengisi pose-pose di antaranya.



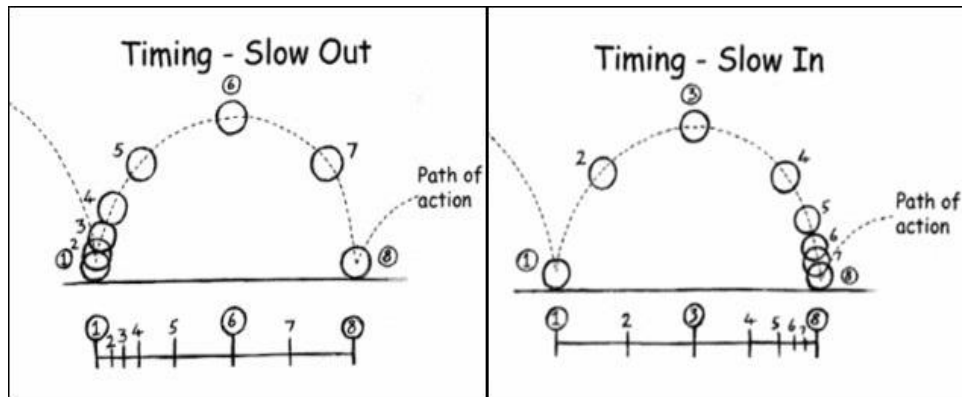
(Sumber : <https://desain-komunikasi-visual-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/PENTINGNYA-PRINSIP-ANIMASI/01693fe2f5ce7e963fe1c3687b9f86dbbe707a18>)

5. Follow Through and Overlapping Action (Gerakan Lepas dan Gerakan Tumpang Tindih): Prinsip ini melibatkan elemen yang melanjutkan gerakan objek setelah gerakan utama selesai. Gerakan berlebih atau "follow through" memberikan kesan aliran yang lebih alami pada objek yang bergerak.



(Sumber : <https://wantek.id/12-prinsip-animasi/>)

6. Slow In and Slow Out (Gerakan Melambat dan Mempercepat): Objek yang bergerak umumnya membutuhkan waktu untuk memulai atau berhenti. Prinsip ini menekankan bahwa perubahan kecepatan harus dilakukan secara halus untuk menciptakan pergerakan yang realistis.



(Sumber : <https://kelasanimasi.com/prinsip-dasar-untuk-pembuatan-animasi/3/>)

7. Arc (Gerakan melingkar): Mayoritas gerakan manusia dan objek mengikuti pola melingkar. Mengikuti jalur melingkar dalam animasi membantu menciptakan kesan gerakan yang lebih alami dan mengalir.



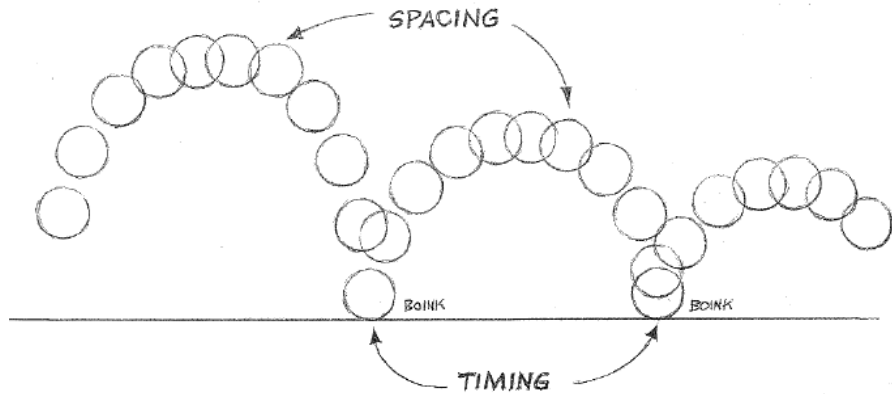
(Sumber : <https://www.guruanimasi.com/2020/02/prinsip-animasi.html>)

8. Secondary Action (Gerakan Sekunder):
9. Gerakan sekunder adalah gerakan yang mendukung gerakan utama, tetapi tidak dominan. Ini dapat mencakup ekspresi wajah, gerakan rambut, atau aksesoris yang bergerak secara independen.



(Sumber : <https://www.kitalulus.com/seputar-kerja/12-prinsip-animasi>)

10. Timing (Pengaturan Waktu): Timing adalah kontrol terhadap kecepatan dan ritme gerakan. Mengatur waktu yang tepat dapat memberikan dampak yang kuat dalam menyampaikan emosi dan karakter dalam animasi.

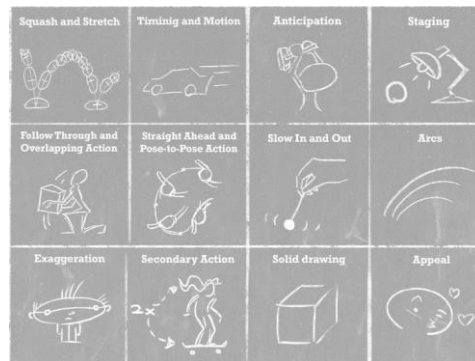


(Sumber : <https://idseducation.com/12-prinsip-animasi/>)

11. Exaggeration (Pengeksposan): Pengeksposan melibatkan memperbesar atau memperkecil aksi, ekspresi, dan gerakan untuk memperjelas atau memperkuat pesan atau emosi yang ingin disampaikan.



(Sumber : <https://idseducation.com/12-prinsip-animasi/>)



Gambar 3. Penjelasan 12 Prinsip Animasi

(sumber : <https://glints.com/id/lowongan/prinsip-dasar-animasi/>)

Selain menggunakan CGI, teknik lain yang bisa dikombinasikan dengan 12 Prinsip Animasi agar menambahkan efek memperhalus kedalam animasi Stop motion bisa juga menggunakan Efek Visual yang berfungsi menghaluskan tepi yang kasar dan memberikan animasi Anda tampilan yang lebih halus.

Terdapat beragam Efek Visual yang digunakan para animator saat ini untuk meningkatkan pekerjaan mereka. Beberapa efek yang paling umum digunakan dalam stopmotion adalah dengan koreksi warna, gradasi warna, dan saturasi. Efek ini dapat membantu meratakan warna dalam animasi dan membuatnya terlihat lebih kohesif. Lalu terdapat juga efek lain, seperti blurring effect, untuk menghaluskan gerakan tersentak-sentak.



Gambar 4. Contoh hasil blurring effect dalam animasi “Shaun The Sheep”

(sumber : https://www.huffingtonpost.co.uk/2013/04/26/shaun-the-sheep-wallace-and-gromit-movie-2015_n_3161397.html)

Cara ini dapat meminimalisir semua masalah dan guncangan dalam animasi selama proses pembuatan animasi Stopmotion. Hal ini dapat dilakukan dengan beberapa aplikasi video editing yang berbeda seperti iMovie, Final Cut Pro, atau bahkan Adobe Premiere. Dari sini bisa disimpulkan bahwa 12 Prinsip Animasi saja yang diterapkan secara sempurna pun tidak cukup untuk menciptakan animasi Stopmotion yang hidup dan halus. Selain itu, analisis ilmiah terhadap Prinsip 12 Animasi dapat melibatkan penelitian empiris atau peninjauan terhadap karya-karya animasi yang mengimplementasikan prinsip-prinsip tersebut. Berikut adalah beberapa contoh analisis ilmiah yang dapat dilakukan terhadap Prinsip 12 Animasi:

1. Pengukuran Persepsi dan Respons Penonton: Dalam penelitian ini, kami dapat dengan mudah melakukan eksperimen dengan memperlihatkan animasi kepada sekelompok penonton dan mengukur respons dan persepsi mereka terhadap animasi tersebut. Dengan beberapa hasil yang didapat, dapat disimpulkan bahwa memang
2. Analisis Frame-by-Frame: Dalam analisis ini, kami memeriksa animasi secara rinci dengan melihat setiap frame secara individual. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi penerapan prinsip-prinsip animasi dalam setiap adegan atau gerakan. Kami juga sedikit mencatat penggunaan prinsip-prinsip seperti squash and stretch, anticipation, dan arc pada setiap objek atau karakter, serta mengamati bagaimana prinsip-prinsip tersebut berkontribusi pada kesan gerakan yang alami dan ekspresi karakter. Bahkan bisa dikatakan semakin alami setiap karakter dalam berseksi menandakan bahwa perkembangan Frame by Frame dalam animasi Stopmotion sudah sangat luas dan sangat berkembang
3. Studi Perbandingan: Dalam penelitian ini, kami memilih beberapa animasi yang dianggap sukses dan mengidentifikasi prinsip-prinsip animasi yang diterapkan dalam masing-masingnya. penerapan ini yang akan menjadi perbandingan bagi animasi animasi kedepannya dan juga sebagai komparasi antara animasi yang dirilis pada tahun yang sama

Penting untuk dicatat bahwa analisis ilmiah tentang Prinsip 12 Animasi dapat bervariasi tergantung pada tujuan penelitian dan metode yang digunakan. Namun, melalui pendekatan yang sistematis dan pengumpulan data yang akurat, penelitian dapat memberikan wawasan tentang efektivitas dan pengaruh prinsip-prinsip animasi dalam menciptakan animasi yang berkualitas tinggi.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari kami sebagai peneliti dari Prinsip 12 Animasi adalah bagaimana cara menerapkan Prinsip prinsip tersebut kedalam 1 wadah dengan tanpa membuang atau menyia-nyiakkan setiap aspek yang dapat dihasilkan, yaitu dengan cara memadukan beberapa hasil analisa terhadap animasi animasi yang telah terlebih dahulu dirilis lalu dicari letak celah kekurangannya dan memasukkan beberapa aspek aspek penting seperti CGI dan Efek Visual yang dapat menutupi celah celah tersebut sehingga menghasilkan karya yang tidak sepenuhnya sempurna namun karya yang tercipta sudah lebih dapat dinikmati daripada karya yang sebelum sebelumnya.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami ingin mengucapkan terimakasih bagi beberapa lembaga dan sumber yang telah berpartisipasi dalam penulisan jurnal ini semoga apa yang kami teliti saat ini dapat berguna dan menjadi pedoman untuk penulisan dan perancangan jurnal di masa depan, dan semoga juga beberapa analisis yang kami lakukan disini dapat menjadi bantuan dan pedoman bagi para Animator baru yang sedang menajaki jenjang karir agar dapat sedikit memotivasi mereka

DAFTAR PUSTAKA

- Beane, Andy. 2012. 3D Animation Essentials. Indianapolis: Sybex
- Beckermen, Howard. 2003. Animation: The Whole Story. Edisi revisi. New York: Allworth Press.
- Boca Raton: CRC Press. Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Kombinasi. Bandung: Alfabeta.
- Games. Edisi kedua. Amsterdam: Elsevier. Milic, Lea, Yasmin McConville. 2006. The Animation Producer's Handbook. Sydney: Open University Press
- Hill Education. Pikkov, Ülo. 2010. Animasophy: Theoretical Writings on the Animated Film. Tallinn: Estonian Academy of Arts.
- Khairina F. Hidayati, Tentang 12 Prinsip Dasar Animasi .Glints Blog. 2022. <https://glints.com/id/lowongan/prinsip-dasar-animasi/>
- Mabruri, Anton. 2013. Manajemen Produksi Program Acara TV. Jakarta: PT. Grasindo.
- Menache, Alberto. 2011 Understanding Motion Capture for Computer Animation and Video
- Parekh, Ranjan. 2013. Principles of Multimedia. Edisi kedua. New Delhi: Tata McGraw-
- Pratista, Himawan. 2008. Memahami Film. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Roberts, Steve. 2007. Character Animation: 2D Skills for Better 3D. Edisi Kedua. Oxford: Focal Press.
- Rifda Arum, 12 Prinsip Animasi dan Sejarah Perkembangan Animasi di Dunia. Gramedia Blog. <https://www.gramedia.com/literasi/12-prinsip-animasi/>
- Rohidi, Tjetjep Rohendi. 2011. Metodologi Penelitian Seni. Semarang: Cipta Prima Nusa Semarang.
- Simon, Mark. 2007. Storyboards: Motion In Art. Edisi Ketiga. Oxford: Focal Press.
- Shaw. Susannah. 2017. Stop Motion: Craft Skills For Model Animation. Edisi ketiga. Boca Raton: CRC Press.
- Sloan, Robin J.S. 2015. Virtual Character Design: For Games And Interactive Media.
- Susanto, Mikke. 2012. Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa edisi revisi. Yogyakarta: DictiArt Lab & Jagad Art Space.
- Taylor, Richard. 2003. The Encyclopedia of Animation Techniques. Singapore: page One.
- Thomas, Frank, Ollie Johnston. 1981. The Illusion of Life: Disney Animation. New York: Walt Disney Productions.
- Wells, Paul. 2002. Animation: Genre and Authorship. London: Wallflower Press. 878
- White, Tony. 2006. Animation From Pencils To Pixels: Classical Techniques for Digital Animators. Singapore: Focal Press.
- Zoebazary, Ilham. 2010. Kamus Istilah Televisi & Film. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama