

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Negara Indonesia adalah negara dengan banyaknya media yang bermunculan dalam membahas berbagai bidang ilmu baik itu bisnis, kesehatan, politik, pendidikan dan masih banyak lagi. Sedangkan dalam bidang sejarah pemanfaatan media informasi seperti animasi perlu di kembangkan lagi. Menurut Musfialdy & Anggraini, (2020) Komunikasi merupakan salah satu kebutuhan penting masyarakat. Media memberikan harapan yang baik dengan kemajuan teknologi dan industri, melalui media kita dapat bertukar informasi, opini, ide dan pidato untuk menopang pembangunan masyarakat.

Perkembangan teknologi dan informasi dari waktu ke waktu semakin pesat sehingga membuat pekerjaan manusia semakin di bantu oleh perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi grafik komputer seperti animasi, gambar, poster, iklan, yang dapat kita temui dalam berbagai media seperti internet mengalami perkembangan yang sangat pesat. Perkembangan teknologi menurut Kristiyono (2015) Perkembangan komunikasi ini tidak akan lepas dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi itu sendiri, semakin banyak teknologi informasi dan komunikasi ditemukan dan digunakan, maka semakin tidak terpisahkan pula modus komunikasinya. perkembangan komunikasi dalam masyarakat dan cara di mana komunitas sosial berinteraksi satu sama dengan teknologi.

Seiring berjalanya perkembangan teknologi banyak sejarah-sejarah yang belum dikembangkan dalam bentuk media untuk meningkatkan minat masyarakat Indonesia

untuk mempelajari sejarah. Peranan sejarah menurut Amirullah, (2017) Dalam pembangunan karakter bangsa, karena adanya fungsi-fungsi yang terkandung dalam sebuah karya sejarah yang mengandung nilai-nilai pendidikan, maka demi harkat dan martabat manusia, hakikat mendidik dan mengajar adalah membentuk manusia yang berakhlak mulia, baik dan benar. perilaku, dengan memimpin dan membimbing pengembangan dalam kerangka pengajaran sejarah dengan arahan dan contoh praktis, teoretis dan praktis kehidupan sosial, seni dan agama yang berakar pada kehidupan budaya.

Kisah Pertempuran Surabaya termasuk serial animasi yang diproduksi oleh MSV Studio. merupakan adaptasi dari kisah pertempuran 10 November di Surabaya yang memperingati sebagai Hari Pahlawan, dirancang dengan tujuan memperkuat pesan yang ingin disampaikan. Ini berisi pesan semangat masa perang, cinta tanah air dan perdamaian. Film Pertempuran Surabaya mengisahkan petualangan Musa, seorang remaja tukang semir sepatu yang menjadi utusan perjuangan para Arek-Arek Suroboyo pada pertempuran 10 November 1945. Cerita dibuka dengan sebuah adegan. Peristiwa dahsyat itu adalah pengeboman Hiroshima oleh Sekutu yang berarti penyerahan Jepang. Disusul dengan kedatangan Sekutu di Surabaya yang dimulai oleh Belanda, dilangit Surabaya kembali menjadi merah dengan merobek bendera Belanda. Musa disebut-sebut sebagai kurir surat dan kode terkait lagu keroncong Radio Pemberontakan Rakyat Indonesia yang didirikan oleh Bung Tomo. Beberapa adegan dari anime Battle of Surabaya berdasarkan dari kisah nyata menurut Nilai (2021)

mengingat film ini menceritakan bagaimana para pejuang yaitu pemuda surabaya berjuang melawan serta mengusir pasukan sekutu dari surabaya, disertai nilai kebangsaan, kepatriotisme, kemanusiaan dan cinta tanah air.

Jawa timur memiliki banyak kisah sejarah budaya hingga sejarah berdirinya kota-kota di Jawa timur, bermula dari kota Surabaya disebut sebagai kota pahlawan karena menjadi pusat perebutan wilayah oleh sekutu dimassa penjajahan Jepang dan Belanda. Bertempat di jalan Tunjungan no.65 Surabaya, dulunya hotel Yamato bernama hotel Oranje pada masa penjajahan jepang sebelum kemerdekaan indonesia di proklamasikan yang sekarang berubah nama menjadi hotel Majapahit adalah saksi bisu sejarah Indonesia. Hotel ini adalah tempat dirobeknya bendera Belanda di Surabaya. Sebelumnya, peristiwa ini menimbulkan konflik yang lebih besar setelah proklamasi kemerdekaan Indonesia. Peristiwa itu terjadi karena adanya perundingan antara Jenderal Soedirman yang merupakan Residen Surabaya pada waktu itu dan WVC Ploegman adalah pimpinan pasukan Belanda gagal menurunkan bendera Belanda. Perundingan tersebut mengakibatkan Ploegman dicekik hingga tewas dan Jenderal Soedirman yang melarikan diri ke luar hotel Yamato. Sementara di luar hotel di Jl. Tunjungan, Para arek-arek Surabaya, mendengar berita tentang negosiasi yang gagal, bergegas bertarung di lobi. Beberapa pemuda bergegas ke atap hotel untuk menurunkan bendera Belanda. Cak Hariyono yang sebelumnya bersama Jenderal Soedirman kembali ke hotel dan ikut memanjat balkon hotel Yamato. Cak Hariyono dan Cak Kusno Wibowo berhasil menurunkan bendera Belanda dan merobek bagian birunya dan menaikkannya kembali ke atas Hotel Yamato. Para pemuda Suroboyo di bawah Hotel Yamato yang menyaksikan acara tersebut juga menyambut

dengan sorak-sorai "Merdeka" berulang-ulang, sifat kerakyatan ini sudah ditunjukkan jauh dari hari sebelum pecahnya pertempuran Surabaya.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti kepada masyarakat khususnya generasi muda dengan rentang usia 6 hingga 45 tahun melalui cara menyebarkan angket secara online, yaitu melalui *google form*. Hasil dari angket yang telah disebarakan didapatkan sebanyak 104 orang responden, di mana didapatkan bahwa sebagian besar responden tidak mengetahui tentang insiden penyobekan bendera di hotel Yamato. Serta didapatkan hasil dengan presentase sebesar 95% responden tertarik dengan peristiwa sejarah hotel Yamato yang dikemas kedalam film animasi 2 dimensi. Cerita sejarah ini diangkat sebagai pengingat bagi penerus bangsa tepatnya di Surabaya agar nantinya tidak akan lupa dengan sejarah yang terjadi di Indonesia, cerita sejarah ini sangat heroik dan ikonik di Jawa Timur tepatnya di kota Surabaya.

Berdasarkan permasalahan yang di paparkan diatas, maka diperlukanya adanya kolaborasi antara sejarah dan teknologi modern sehingga sejarah tidak tengelam oleh zaman di era perkembangan teknologi seperti sekarang ini, dalam penggunaan teknologi bisa dapat dimanfaatkan sebagai sarana media informasi untuk menyampaikan sejarah perjuangan pemuda surabaya untuk mempertahankan kemerdekaan indonesia agar lebih menarik dan tidak monoton dengan cara mengemasnya ke dalam sebuah film animasi. Film animasi tidak hanya memberikan hiburan tetapi dapat juga dijadikan media untuk penyampaian informasi sehingga makna dan pesan-pesan yang terkandung di dalam film mudah di pahami oleh masyarakat yang menyaksikan. Industri animasi dalam negeri belum berkembang

secara optimal. Bahkan karya animasi televisi yang layak untuk kepentingan komersial atau untuk memenuhi kebutuhan efek khusus dalam film tidak dapat diwakili oleh aktor film. Pemanfaatan teknologi untuk mengemas cerita tentang sejarah perobekan bendera Belanda di hotel Yamato. Membuat cerita yang memiliki banyak pesan moral yang baik seperti cerita penyobekan bendera Belanda di hotel Yamato mulai terkikis. Solusi yang akan digunakan adalah membuat terobosan baru dalam industri kreatif animasi dengan merancang film animasi yang mengangkat cerita sejarah lebih menarik. Salah satu teknologi yang dapat dijadikan sebagai media untuk mengemas cerita sejarah menjadi lebih menarik yaitu dengan mengemas dan menjadi sebuah film animasi 2 dimensi. Film animasi 2 dimensi dapat digunakan untuk memvisualisasikan benda-benda yang sudah tidak ada. Film animasi 2 dimensi menampilkan audio dan efek visual dengan alasan agar terlihat kuno dan klasik secara bersamaan sehingga dapat membuat penonton tertarik dan terlebih lagi film animasi lebih komunikatif serta mengasah imajinasi untuk para generasi muda untuk memahami sejarah tentang penyobekan bendera Belanda di hotel Yamato.

Berdasarkan kondisi di atas, maka upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan Film Animasi 2D yang berjudul **Perjuangan Penyobekan Bendera Belanda Di Hotel Yamato “Api Joeang Arek-Arek Soerabaya”**

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dilakukan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Masih terdapat banyak masyarakat yang belum mengetahui Peristiwa kejadian

penyobekan bendera Belanda.

2. Media informasi yang digunakan untuk menyampaikan cerita sejarah seperti peristiwa penyobekan bendera Belanda di hotel Yamato masih sangat terbatas dan belum bisa menyampaikan alur cerita kepada penonton dengan baik.

1.3 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah maka dapat ditentukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil pengembangan film animasi 2 dimensi untuk memperkenalkan peristiwa penyobekan bendera Belanda di Hotel Yamato?
2. Bagaimana respon masyarakat terhadap peristiwa penyobekan bendera Belanda di Hotel Yamato?

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari pengembangan film Animasi 2D sejarah perjuangan penyobekan bendera Belanda di Hotel Yamato “Api Joeng Arek-arek Soerabaya” adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkannfilm animasi 2 dimensi Sejarah perjuangan penyobekan bendera Belanda di Hotel Yamato “Api Joeng Arek-arek Soerabaya”
2. Untuk mengetahui respon masyarakat yang telah menonton film animasi 2 dimensi Sejarah Perjuangan Penyobekan Bendera Belanda Di Hotel Yamato “Api Joeng Arek-arek Soerabaya”.

1.5 BATASAN PENELITIAN

Pengembangan film animasi 2D Perjuangan Penyobekan Bendera Belanda Di Hotel Yamato “Api Joeng Arek-arek Soerabaya” dibatasi oleh beberapa hal sebagai berikut;

1. Film ini menampilkan cerita berdasarkan synopsis dan storyboard yang sudah dirancang dengan bahasa Indonesia.
2. Film Animasi 2 Dimensi Perjuangan Penyobekan Bendera Belanda Di Hotel Yamato berbatas pada buku yang berjudul Pertempuran Surabaya.

1.6 MANFAAT PENELITIAN

Film Animasi 2 Dimensi Perjuangan Penyobekan Bendera Belanda Di Hotel Yamato “Api Joeng Arek-arek Soerabaya” diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Film animasi ini dapat menarik minat masyarakat untuk menggali lebih dalam tentang sejarah dan peristiwa-peristiwa yang terjadi di masa lampau.
 - b. Penerapan 12 prinsip animasi yang sudah peneliti dapatkan di proses perkuliahan dapat diterapkan pada pengembangan film animasi 2D Perjuangan Penyobekan Bendera Belanda Di Hotel Yamato “Api Joeang Arek-Arek Soerabaya”.
 - c. Cerita dalam film animasi 2D Perjuangan Penyobekan Bendera Belanda Di Hotel Yamato “Api Joeang Arek-Arek Soerabaya” dapat

mengandung nilai-nilai moral yang nantinya dapat dipetik oleh masyarakat yang menyaksikan film ini.

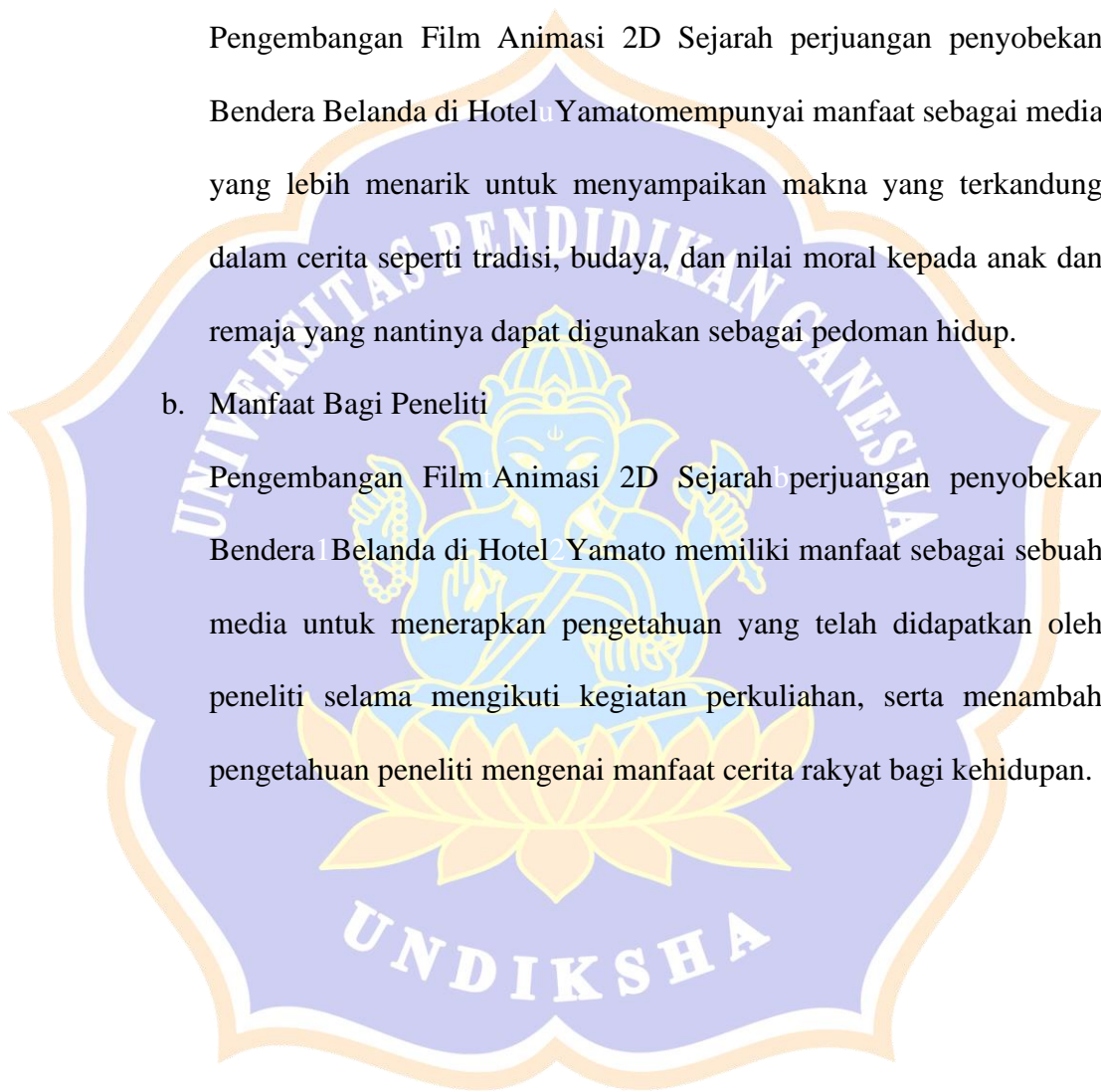
2. Manfaat praktis

a. Manfaat Bagi Masyarakat

Pengembangan Film Animasi 2D Sejarah perjuangan penyobekan Bendera Belanda di Hotel Yamatomempunyai manfaat sebagai media yang lebih menarik untuk menyampaikan makna yang terkandung dalam cerita seperti tradisi, budaya, dan nilai moral kepada anak dan remaja yang nantinya dapat digunakan sebagai pedoman hidup.

b. Manfaat Bagi Peneliti

Pengembangan Film Animasi 2D Sejarahbperjuangan penyobekan Bendera¹ Belanda di Hotel² Yamato memiliki manfaat sebagai sebuah media untuk menerapkan pengetahuan yang telah didapatkan oleh peneliti selama mengikuti kegiatan perkuliahan, serta menambah pengetahuan peneliti mengenai manfaat cerita rakyat bagi kehidupan.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 KAJIAN PUSTAKA

2.2.1 Penelitian Terkait

Penelitian terkait adalah penelitian yang masih berhubungan dengan tema pengembangan yang akan peneliti lakukan. Terdapat beberapa aspek yang harus diperhatikan saat melakukan pengembangan film animasi 2D Perjuangan Penyobekan Bendera Belanda Di Hotel Yamato “Api Joeang Arek-Arek Soerabaya” yaitu uji kelayakan isi dan juga media yang dibuat agar memiliki ciri khas dan kelebihan tersendiri dibandingkan dengan penelitian yang sudah ada sebelumnya. Berdasarkan hasil observasi peneliti menemukan beberapa penelitian terkait dengan tema yang peneliti lakukan, yaitu;

Pertama, Penelitian yang dilakukan oleh Setiawan (2019) tentang penelitian yang berjudul beradaptasi cerita rakyat Jayaprana dan Layonsari dalam bentuk animasi 2D. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk dapat menyeimbangkan antara cerita rakyat dengan teknologi, sehingga keduanya dapat berjalan bersamaan dan dapat saling mendukung satu sama lain. Hasil dari penelitian ini berupa Film Animasi 2D yang menceritakan tentang kisah Jayaprana dan Layonsari dengan menggunakan video berformat HDV yang beresolusi 1280 x 720 *pixel*.

Kedua, Penelitian kedua dilakukan oleh Eko Nurcahyo, (2022) dengan judul penelitian Desain dan produksi film pendek animasi 2D “Timun Mas”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyampaikan cerita timun mas dengan menggunakan audio, visual sehingga dapat disampaikan secara lebih imajinatif sehingga penonton akan lebih menarik dan mudah memahami alur cerita dan makna yang terkandung.

Ketiga, Penelitian yang dilakukan oleh Atmaja et al., (2022) tentang penelitian yang berjudul Pengembangan film animasi 2D tentang sejarah perang Kerajaan Bangli, Bali di Gianyar. Pengembangan film animasi ini menggunakan model pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media berupa film animasi 2 dimensi tentang kisah sejarah perang antara kerajaan Bangli Taman Bali dan Gianyar yang dapat digunakan sebagai media edukasi dan sosialisasi.

Keempat, Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Pratama *et al.*, (2019) tentang penelitian yang berjudul Film Animasi 2 Dimensi “*Jack The Chicken*”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengingatkan kepada masyarakat agar tidak lupa untuk tetap bersyukur dengan apa yang sudah didapat. Hasil dari penelitian ini berupa film animasi 2D yang menceritakan tentang bagaimana interaksi antara hewan dan juga manusia. Selain itu film ini juga menceritakan tentang apapun yang kita miliki harus tetap bersyukur.

Kelima, Penelitian oleh Reno et al., (2018) tentang Implementasi motion grafis video animasi 2D untuk pengenalan Nirmala. Penelitian ini bertujuan untuk implementasi motion grafis animasi 2D bertemakan nirmana dengan menggunakan model pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC).

2.2 LANDASAN TEORI

2.2.2 Peristiwa Penyobekan Bendera di Hotel Yamato

Peristiwa itu bermula dari sekelompok orang di bawah pimpinan Belanda, yaitu WVCh Ploegman, mengibarkan bendera Belanda pada pukul 21.00. pada tanggal 18 September 1945 tanpa persetujuan pemerintah Republik Indonesia. Republik Indonesia tepatnya Surabaya. Belanda tidak datang sendiri, tentara Belanda datang bersama sekutunya yang dikenal dengan AFNEI (Dutch Allied Forces East Indies). Bendera Belanda dikibarkan pada sebuah tiang di lantai atas Hotel Yamato, di sisi utara hotel Yamato. Segera, di Jalan Tunjungan, kerumunan besar berkumpul marah atas pengibaran bendera Belanda, masyarakat Surabaya memadati pelataran hotel di sisi utara gedung. Massa yang marah kemudian melakukan negosiasi dengan Belanda. Perundingan terjadi antara warga Surabaya yaitu Jenderal Sudirman dan Wakil Residen (Fuku Syuco Gunseikan) dengan Ploegman. Dalam perundingan itu, Jenderal Sudirman meminta untuk bendera Belanda diturunkan dari hotel Yamato. Tanpa banyak bicara, Ploegman mengabaikan untuk menurunkan bendera dan tidak mengakui kedaulatan negara Indonesia. Negosiasi berakhir dengan perkelahian yang mengakibatkan kematian salah satu dari mereka, Ploegman, yang dicekik hingga tewas. dan Cak Sidik membantu menahan amarah Ploegman. Sudirman berlari keluar Hotel Yamato. Pada sisi depan hotel para pemuda-pemudi mengetahui gagalnya negosiasi itu, arek-arek Surabaya masuk dan terjadilah bentrokan di lobi dan di luar hotel Yamato. Di sisi depan hotel Yamato, para arek-arek Suroboyo yang mengetahui bahwa negosiasi telah gagal menerobos masuk dan terjadi

perkelahian berada di lobi dan di luar Hotel Yamato. Arek-arek Surabaya berebut naik ke atas hotel untuk menurunkan bendera Belanda. Cak Hariyono yang semula bersama Jendral Sudirman kembali ke hotel dan ikut memanjat tiang bendera. Bersama Cak Kusno Wibowo, mereka berhasil menurunkan bendera Belanda dan merobek bagian birunya, lalu mengibarkannya ketitik tertinggi hotel Yamato. Acara itu disambut pemuda-pemudi Suroboyo muda dibawah hotel dengan seruan "Merdeka" berulang kali. Kejadian ini tidak menyebabkan Belanda dan sekutunya meninggalkan Surabaya. Pada tanggal 27 Oktober 1945, pertempuran pertama terjadi. Pada awalnya, pertempuran ini berlangsung dalam skala kecil. Seiring berjalannya waktu, pertempuran ini berubah menjadi serangan habis-habisan yang menimbulkan banyak korban berjatuhan.

2.2.3 Film Animasi

Film animasi terdiri dari kata film dan animasi. Film dapat menjelaskan suatu kejadian pesan atau gagasan. menurut Syahfitri, (2011). Animasi, jika dijelaskan secara sederhana, adalah sekelompok gambar diam yang berbeda di antara bingkai dalam gambar bergerak yang dihasilkan secara terus-menerus. Animasi adalah pengembangan gambar diam bergerak untuk menampilkan gambar secara berurutan dan mencakup elemen naratif dan sistematis.

2.2.4 Animasi 2D

Animasi 2D menurut Sari, (2019) adalah sekumpulan gambar diam menjadi bergerak dan memanfaatkan visual menggunakan sumbu X dan sumbu Y, nantinya

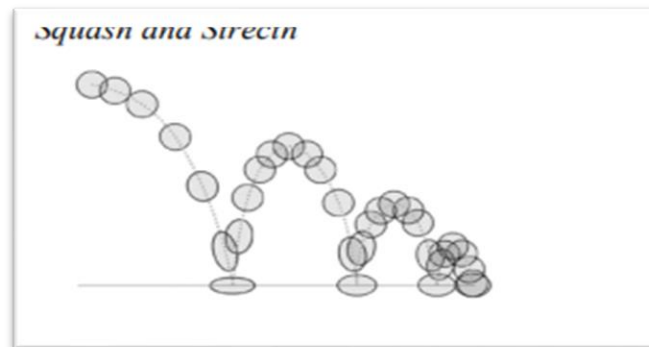
dapat menampilkan gerakan yang realistisnya seperti nyata. Animasi 2 dimensi adalah sebuah karya berbentuk gambar digunakannya lingkaran 2 dimensi dan digerakan secara berurutan dan tiap gambar memiliki urutan proses masing-masing yang akan membentuk frame dengan berlatar belakang 2D, animasi 2 dimensi juga bisa disebut sebagai flat animation dalam proses pembuatannya.

2.2.5 Prinsip-Prinsip Animasi

Pembuatan sebuah animasi 2 dimensi, seorang animator harus menerapkan prinsip dasar animasi. Melalui buku MULLINS, (2022) yang berjudul *The Illusion of Life; Disney Animation*, terdapat 12 prinsip animasi yang harus diterapkan untuk mendapatkan hasil animasi yang baik. Menarik dan tampak lebih hidup. Berikut 12 prinsip animasi yang wajib dimiliki oleh seorang animator, yaitu:

a. *Squash and Stretch*

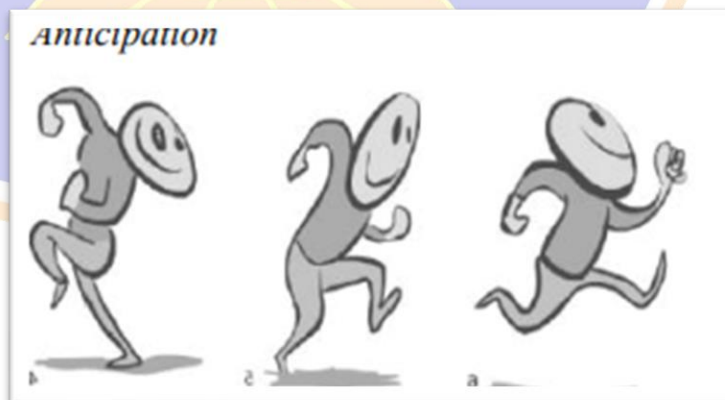
Prinsip *Squash and stretch* merupakan prinsip yang menekankan pada upaya untuk menciptakan efek gerakan *fleksibel*, dimana benda yang bergerak akan mengalami perubahan bentuk seolah-olah terlihat “menyusut” atau “mengembang”. Contohnya bola basket yang memantul dimana bola akan mengalami perubahan bentuk ketika mengenai lantai.



Gambar 2. 1
Squash and Stretch
Sumber: (Hidayah & Sari, 2019)

b. Anticipation

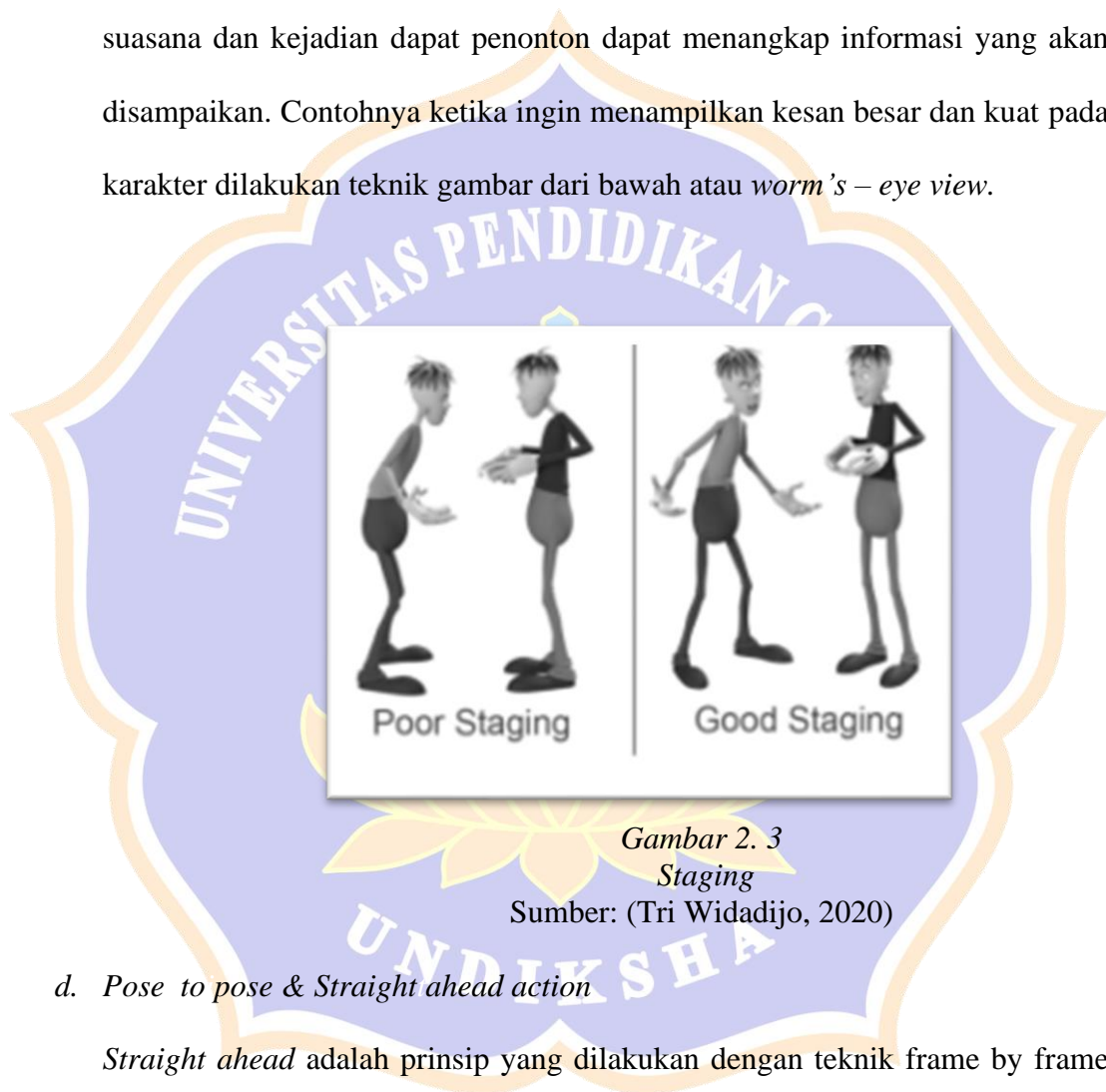
Prinsip *anticipation* adalah gerakan benda yang akan di dahului oleh gerakan ancang – ancang atau persiapan, yang pada umumnya berlawanan arah dengan gerakan utama. Dengan menerapkan prinsip ini akan memberikan efek realistis pada animasi. Gerakan persiapan yang akan dilakukan oleh karakter. Contohnya ketika akan melakukan gerakan melompat, dimana kita harus membungkukkan badan serta menekuk kaki dahulu sebelum melakukan lompatan.



Gambar 2. 2
Anticipation
Sumber: (Wahyu Purnomo, 2013)

c. Staging

Prinsip *staging* ialah prinsip yang bertujuan menarik perhatian penonton untuk memperhatikan kejadian yang penting di dalam adegan tersebut. Pengaturan komposisi dan layout harus sangat diperhatikan untuk dapat memperjelas suasana dan kejadian dapat penonton dapat menangkap informasi yang akan disampaikan. Contohnya ketika ingin menampilkan kesan besar dan kuat pada karakter dilakukan teknik gambar dari bawah atau *worm's – eye view*.



Gambar 2. 3
Staging

Sumber: (Tri Widadijo, 2020)

d. *Pose to pose & Straight ahead action*

Straight ahead adalah prinsip yang dilakukan dengan teknik frame by frame atau digambar secara berkesinambungan tanpa membuat keyframe. Dalam teknik ini dimanfaatkan untuk menciptakan ilusi yang dinamis, namun masih terdapat beberapa kendala yang sering terjadi dalam penggunaan teknik ini

dimana sering kali terjadi perubahan ukuran atau volume dari karakter atau benda yang dianimasikan.

Pose to pose sedikit berbeda. Pada teknik ini seorang animator wajib merencanakan gerakan yang akan dikembangkan selanjutnya melalui keyframe. Pada teknik *pose to pose* diawali dengan membuat *keyframe-keyframe* yang nantinya akan digunakan sebagai patokan dalam proses *animation*.



Gambar 2. 4
Straight ahead action & Pose to Pose
 Sumber : (Tri Widadijo, 2020)

e. *overlapping action & Follow through*

Follow through ialah gerakan dari sejumlah object yang masih bergerak, ketika gerakan utama sudah selesai. contohnya ketika mengerjakan kepala pada rambut yang panjang tidak akan berhenti begitu saja saat kita berhenti mengerjakan bagian kepala.

Overlapping action adalah pergerakan saling mendahului (*overlapping*) atau bisa juga dikatakan gerakan saling-silang dimana teknik ini digunakan untuk

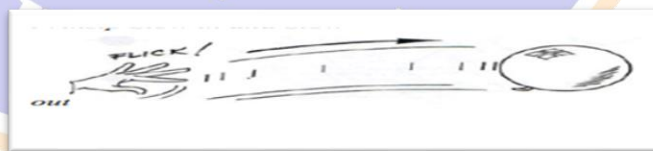
memberikan kesan gerakan yang lebih natural. misalkan gerakan tangan dan kaki ketika berjalan dimana kaki dan tangan akan bergerak secara silang.



Gambar 2. 5
follow Trough & Overlapping Action
Sumber : (Tri Widadijo, 2020)

f. *Slow in & Slow out*

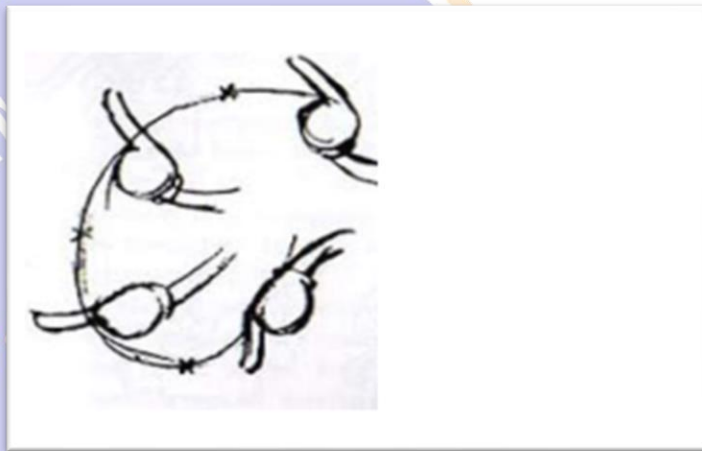
Slow in and Slow out merupakan prinsip dalam menyatakan setiap benda yang bergerak mengalami pengaruh kelambatan dan percepatan. Untuk mendapatkan kesan bahwa gerak yang diciptakan masih wajar. *Slow in* adalah objek dimulai dengan gerakan lambat lalu menjadi cepat. Sedangkan *slow out* adalah ketika pergerakan objek dengan relatif cepat kemudian melambat.



Gambar 2. 6
Slow out & Slow in
Sumber : (Tri Widadijo, 2020)

g. *Arcs*

Arcs merupakan teknik yang biasanya digunakan pada gerakan yang diciptakan akan mengikuti dan bertumpu pada poros gerak benda, sehingga membentuk lintasan gerak melengkung. Prinsip ini dapat menghasikan gerakan yang lebih alami dan realistis. Contohnya bola yang dilampar akan membentuk lintasan melengkung sampai jatuh ke bawah.

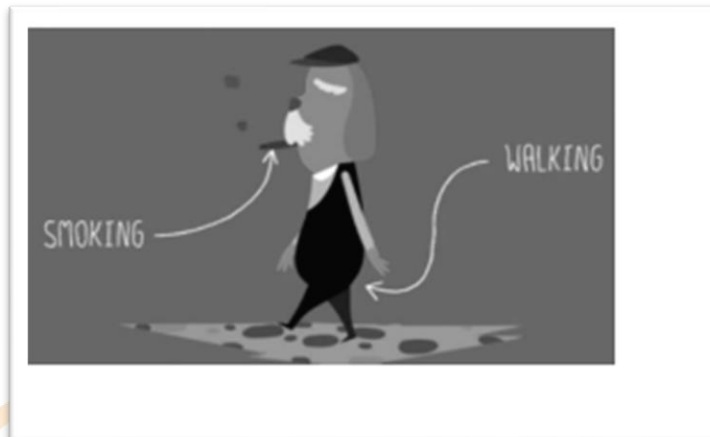


Gambar 2. 7
Arcs

Sumber: (Tri Widadijo, 2020)

h. *Secondary³Action*

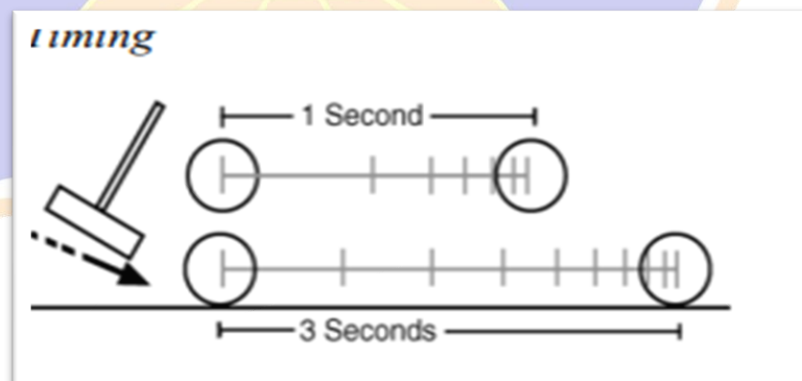
Secondary⁴action merupakan gerakan tambahan untuk mendukung gerakan utama dari karakter agar terlihat lebih nyata. *Secondary action* tidak ditujukan untuk ‘pusat perhatian’ sehingga dapat mengalihkan perhatian penonton dari gerakan utama pada karakter. Contohnya ketika seseorang berjalan sambil marah, gerakan utama yang dilakukan adalah berjalan dan untuk gerakan tambahan adalah tangan yang mengepal dan gerakan ekspresi pada karakter.



Gambar 2. 8
Secondary Action
Sumber: (Tri Widadijo, 2020)

i. *Timing*

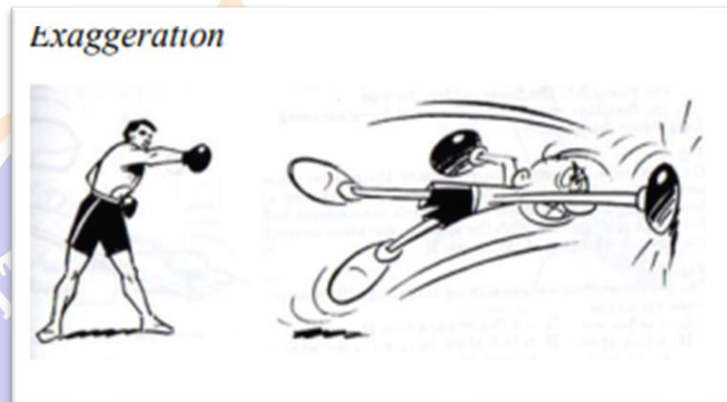
Timing adalah prinsip ini dapat dijadikan acuan dalam melakukan pengaturan durasi waktu dalam mengatur sebuah gerakan. Grim Natwick, merupakan animator *disney* pernah berkata mengenai *timing* dan *spacing*. *Timing* yaitu berhubungan tentang menentukan waktu, kapan sebuah gerakan harus dilakukan. sementara *spacing* yaitu tentang menentukan percepatan dan perlambatan dari suatu gerakan.



Gambar 2. 9
Timing
Sumber : (Tri Widadijo, 2020)

j. Exaggeration

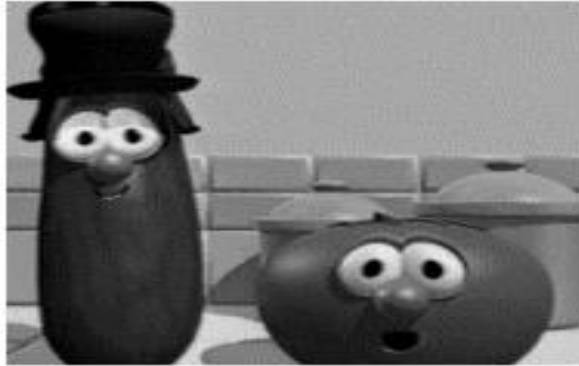
Prinsip *exaggeration* adalah ekspresi atau gerakan yang dilebih – lebihkan pada animasi tanpa mengurangi kesan realistiknya. Contohnya karakter yang menagis yang air matanya keluar deras seperti air mancur.



Gambar 2. 10
Exaggeration
Sumber: (Tri Widadijo, 2020)

k. *Solid Drawing*

Solid drawing adalah prinsip yang menekankan pada kemampuan animator dalam menggambar karakter, sehingga karakter dapat terlihat tetap konsisten dari berbagai angle.

Solid drawing*Gambar 2. 11**Solid Drawing*

Sumber : (Tri Widadijo, 2020)

1. *Appeal*

Appeal merupakan prinsip yang berkaitan dengan gaya visual karakter yang akan dibuat. Sehingga karakter dapat diidentifikasi dengan mudah, hanya dengan melihat visualnya saja. Selain itu karakter dan suasana juga harus terlihat benar – benar hidup dari karakter.

*Gambar 2. 12**Appeal*

Sumber : (Tri Widadijo, 2020)

2.2.6 Sinopsis

Sinopsis merupakan sebuah informasi singkat yang dapat menggambarkan secara singkat dan jelas mengenai sebuah cerita. Menurut Arshad dalam Fitrianto (2019) *sinopsis* merupakan ringkasan cerita yang dibuat agar pembaca tertarik untuk membaca cerita secara utuh. *Sinopsis* juga merupakan hal dasar yang harus dilakukan dalam pembuatan film, *sinopsis* dapat digunakan sebagai pedoman dalam pengembangan cerita di dalam film.

2.2.7 Storyboard

Menurut Wahyu Purnomo (2013) *storyboard* merupakan serangkaian sketsa yang digunakan untuk menggambarkan urutan, yang awalnya berupa tulisan di ubah kedalam bentuk *visual* yang nantinya dapat digunakan sebagai dasar atau pedoman dalam pembuatan produk. *Storyboard* juga dapat diartikan sebagai sebuah gambar *ilustrasi* yang berisikan petunjuk seperti *background*, durasi, narasi, dan keterangan pada cerita

2.2.8 Perangkat Lunak

a. *Moho Pro12*

Moho Pro 12 adalah perangkat lunak digunakan membuat animasi 2D. *Moho Pro 12* didistribusikan oleh Smith Micro Software. Dulu, *Moho* dikenal sebagai *Anime Studio*. Software ini dapat memudahkan para animator dalam membuat desain karakter dan menambahkan rig karakter agar animasi terlihat bagus dan waktu pengerjaan lebih mudah dan cepat.

b. *Adobe Illustrator*

Adobe Illustrator adalah perangkat lunak yang digunakan untuk mendesain berbasis vector. *Adobe Illustrator* juga digunakan untuk membuat animasi, dan dapat menggambar karakter dengan tipe vector.

c. *Adobe Premier Pro*

Adobe Premier Pro adalah perangkat lunak pengedit video. *Adobe Premier* memiliki sejumlah fitur yang sangat mudah digunakan dan dapat mencapai hasil yang luar biasa. Mendukung format video berkualitas tinggi, dapat menghasilkan HDV dengan resolusi 4k.

d. *Adobe Audition*

Adobe Audition adalah perangkat lunak pengolah suara dengan *multitrack* dan *audio recording*. *Adobe Audition* memiliki beberapa fitur yang mudah digunakan dan dapat mengubah kualitas dan suara serta menambahkan efek, serta menghilangkan *noise* pada suara, lalu menggabungkan 2 suara atau lebih.

e. *Adobe After Effect*

Adobe After Effect merupakan perangkat lunak digunakan untuk *editing video*. Biasanya digunakan pada pembuatan film pada proses post produksi dalam penambahan efek khusus.