



Bahan Ajarku....

Animasi 2D dan 3D

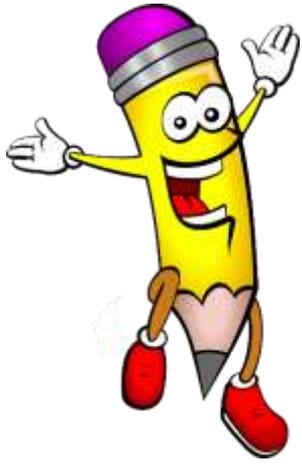
Untuk kelas XI

Oleh:

R. A. Toyyibatul Faihak S. Kom

DAFTAR ISI

Cover	i
Daftar Isi	ii
Cover Dalam	iii
Kompetensi Inti	1
Kompetensi Dasar	1
Indikator Pencapaian Kompetensi	1
Tujuan Pembelajaran	2
Peta Konsep	2
Materi Pelajaran	3
A. Pengertian Animasi	3
Kegiatan Pertemuan 1	7
B. Jenis – jenis Prinsip – prinsip Dasar Animasi 2D.....		8
Kegiatan Pertemuan 2	15
C. Fungsi Prinsip – prinsip Dasar Animasi 2D.....		16
Kegiatan Pertemuan 3	17
Uji Kompetensi	18
Kunci Jawaban Uji Kompetensi	21
Daftar Pustaka	22



Prinsip Dasar Pembuatan Animasi 2D



Disusun Oleh :

R. A. Toyyibatul Faihah, S. Kom

NIM. 209012495130

TKI - 01



Kompetensi Inti

KI-3 (Pengetahuan) : Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Multimedia pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.

KI-4 (Keterampilan) : Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Multimedia. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung

Kompetensi Dasar

- 3.1. Memahami prinsip dasar pembuatan animasi 2D (Vektor)
- 4.1. Menyampaikan prinsip dasar pembuatan animasi 2D (Vektor)



Indikator-Pencapaian-Kompetensi

- 3.1.1 Menjelaskan pengertian animasi 2 dimensi
- 3.1.2 Menyebutkan jenis prinsip-prinsip pembuatan animasi 2 dimensi
- 4.1.1 Melakukan kajian fungsi prinsip dasar animasi 2 dimensi
- 4.1.2 Mempresentasikan prinsip – prinsip pembuatan animasi 2 dimensi



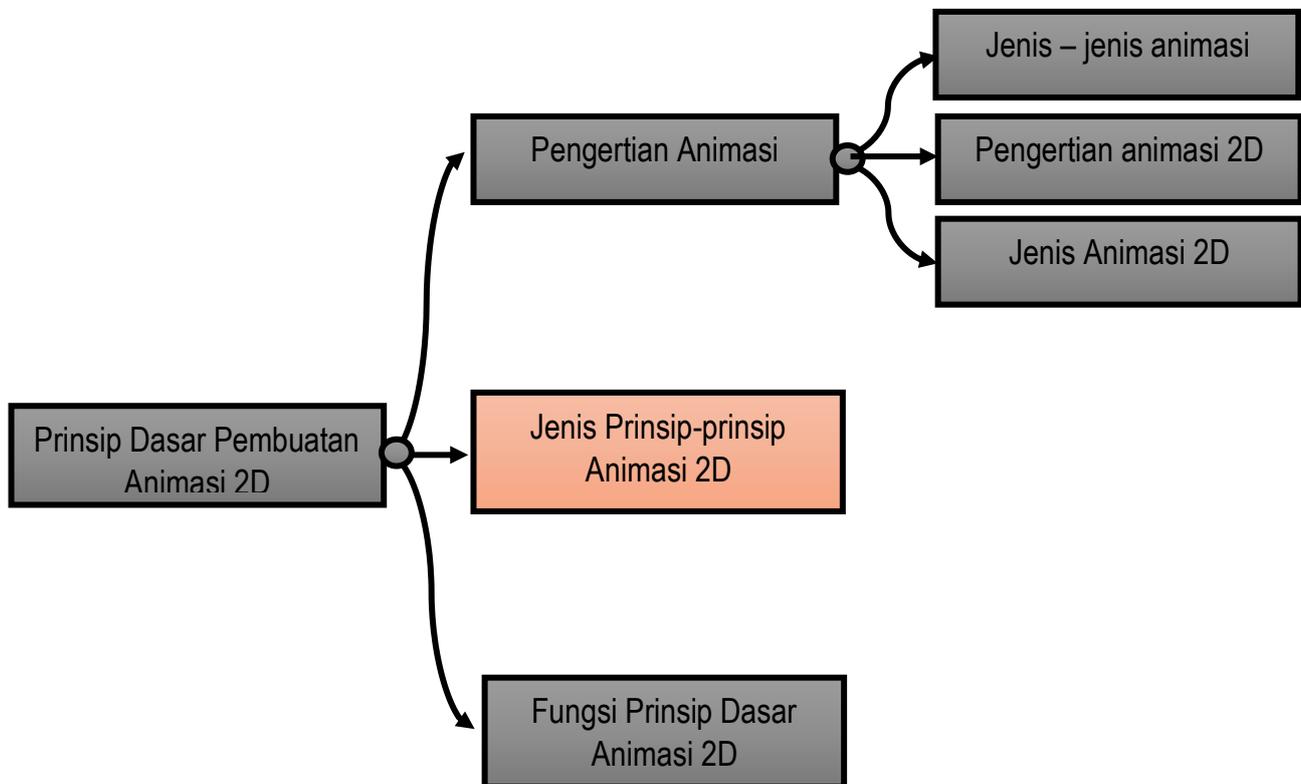
Tujuan Pembelajaran

1. Melalui tanya jawab, peserta didik dapat menjelaskan pengertian animasi 2 dimensi dengan benar.
2. Melalui kegiatan mengamati film animasi yang diberikan oleh guru, peserta didik dapat menyebutkan jenis prinsip-prinsip pembuatan animasi 2 dimensi dengan baik.
3. Melalui penugasan, siswa dapat melakukan kajian fungsi prinsip dasar animasi 2 dimensi dengan baik.
4. Melalui kegiatan mengamati film animasi, siswa dapat mempresentasikan prinsip – prinsip pembuatan animasi 2 dimensi dengan tepat.



Peta Konsep KD. 3.1

12 JP (4 X 45 menit) 3 x Pertemuan

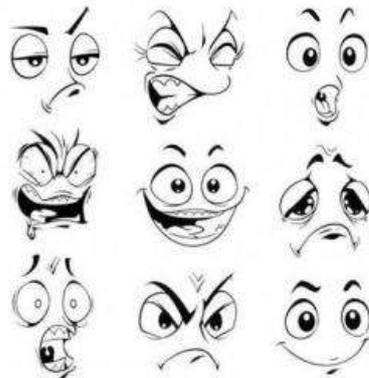




A. Pengertian Animasi

Istilah animasi berasal dari Bahasa Yunani Kuno yaitu “animo” yang berarti hasrat, keinginan dan minat. Selain itu memiliki arti roh, jiwa atau hidup. Animasi merupakan suatu disiplin ilmu yang memadukan unsur seni dengan teknologi. Selain itu animasi juga sebagai cabang sinematografi.

Pengertian animasi adalah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai benda yang diatur secara khusus sehingga bergerak sesuai dengan jalan yang telah ditentukan pada setiap hitungan waktu. Objek yang dimaksud adalah gambar manusia, tulisan teks, gambar binatang, gambar tumbuhan, bangunan, dan sebagainya.



Gambar 1.1. Berbagai ekspresi karakter animasi

Ada juga beberapa orang yang mendefinisikan animasi sebagai hasil dari pemrosesan gambar tangan menjadi gambar bergerak terkomputerisasi. Sebelumnya proses pembuatan konten animasi membutuhkan gambar tangan yang terdiri dari halaman. Namun, dengan kemajuan teknologi komputer animasi tidak lagi dibuat di atas kertas tetapi langsung di komputer.

Jika ditelisik dari sejarah, animasi pada awalnya dapat dilihat dari lukisan di dinding goa. Pada goa tersebut ditemukan gambar-gambar binatang yang dilukis dengan memiliki beberapa kaki yang ditumpuk, seperti memperlihatkan jika binatang-binatang

itu sedang bergerak. Gambar tersebut memperlihatkan pergerakan binatang seperti bison, babi hutan, ataupun kuda. Berikutnya, bangsa Mesir kuno menggambar para pegulat yang sedang bergumul sebagai dekorasi dindingnya. Di Asia, negara Jepang memiliki lukisan kuno yang memperlihatkan alur cerita yang hidup. Caranya adalah dengan menggelar gulungan lukisan.

Memasuki abad 19, *The Thaumatrope* (1824), *The Phenakistoscope* (1832), *Zoetrope* (1834) dan *Praxinoscope* (1877) mulai diperkenalkan. *Thaumatrope* adalah mainan dengan lembaran cakram kartun tebal, bergambar, dan sisi kanan kirinya memiliki gambar berbeda. Sehingga jika dipilin dengan tangan, gambar tersebut akan terasa bergerak. *Thaumatrope* adalah gambar burung dalam sangkar.

1) Jenis - Jenis Animasi

Berdasarkan tehnik pembuatannya, animasi dapat dikategorikan menjadi 3, yaitu:

a. Animasi *Stop-motion* (*Stop Motion Animation*)

Stop-motion animation sering pula disebut *claymation* karena dalam perkembangannya, jenis animasi ini sering menggunakan *clay* (tanah liat) sebagai objek yang digerakkan. Tehnik *stopmotion animation* merupakan animasi yang dihasilkan dari pengambilan gambar berupa objek (boneka atau yang lainnya) yang digerakkan setahap demi setahap.



Gambar 1.2. Contoh *animasi stop motion*

b. Animasi Tradisional (*Traditional Animation*)

Animasi tradisional juga sering disebut cel animation. Hal ini disebabkan karena tehnik pengerjaannya dilakukan pada celluloid transparent yang sekilas mirip dengan transparansi OHP yang sering digunakan. Pada pembuatan animasi tradisional, setiap tahap gerakan digambar satu persatu di atas cel.

Dengan berkembangnya teknologi komputer, pembuatan animasi tradisional dikerjakan dengan menggunakan komputer. Saat ini tehnik pembuatan animasi tradisional yang dibuat dengan menggunakan komputer lebih dikenal dengan istilah animasi 2 Dimensi.



Gambar 1.3. Contoh animasi tradisional

c. Animasi Komputer (*Computer Graphics Animation*)

Animasi komputer secara keseluruhan dikerjakan dengan menggunakan komputer. Dari pembuatan karakter, mengatur gerakan “pemain” dan kamera, pemberian suara, serta spesial efeknya semuanya dikerjakan dengan komputer.

Dengan animasi komputer, hal-hal yang awalnya tidak mungkin digambarkan, maka dengan animasi menjadi mungkin dan lebih mudah. Sebagai contoh perjalanan wahana ruang angkasa ke suatu planet dapat digambarkan secara jelas, atau proses terjadinya tsunami.

Berdasarkan bentuk karakter yang dibuat, animasi dapat dibedakan beberapa jenis, yaitu

a. *Stop Motion Animation/Claymation*

Dikenal juga dengan sebutan calymation, teknik dalam pembuatan animasi ini ditemukan oleh Blakton sekitar 1906. Menggunakan *clay* (tanah liat) sebagai objeknya. Tekni animasi *clay* sering digunakan dalam menghasilkan suatu visual efek untuk film-film pada tahun 1950-1960an.

b. Animasi 2 Dimensi/2D

Animasi jenis ini sering disebut dengan kartun/*cartoon* dapat diartikan sebagai gambar yang lucu. Contohnya dapat dilihat pada film-film kartun. Banyak sekali gambar-gambar yang lucu yang ditampilkannya dan umumnya sangat menghibur, salah contoh filmnya ialah *Tom & Jerry*.

c. Animasi 3 Demensi/3D

Semakin berkembangnya teknologi terutama teknologi komputer maka muncullah animasi 3 Dimensi. Animasi 3D ini merupakan hasil pengembangan dari animasi 2D. Pada animasi 3D, objek akan terlihat semakin hidup serta seperti nyata.

d. Animasi Jepang

Animasi jepang disebut juga dengan Anime. Pada sekarang ini film-film anime banyak disenangi utamanya oleh para remaja, banyak sekali contoh film anime seperti *Naruto*, *Dragon Ball* dan lain sebagainya.

2) Pengertian Animasi 2D

Animasi biasanya dikenal dengan film kartun. Animasi 2D adalah sebuah karya gambar gerak yang menggunakan lingkungan 2 dimensi. Animasi 2D memiliki ukuran Panjang (X-axis) dan (Y-axis). Animasi 2D menggunakan sketsa gambar yang digerakkan satu persatu sehingga nampak seperti hidup dan nyata. Animasi 2D ini hanya dapat dilihat dari sudut pandang satu arah atau dari depan.

3) Jenis Animasi 2D

Terdapat dua jenis animasi 2D yaitu :

a. Animasi 2D Tradisional

Animasi tradisional atau lebih dikenal dengan celluloid animation merupakan animasi yang terdiri dari lembaran – lembaran atau gambar-gambar yang membentuk animasi tunggal. Setiap cel memiliki objek yang terpisah – pisah, namun dengan satu latar belakang yang sama. Sehingga ketika gambar-gambar ini diputar secara bersamaan akan membentuk sebuah animasi yang utuh. Jenis dari animasi ini adalah *hand drawn*, *flip book*, *rotoscoping*, dan sebagainya.

b. Animasi 2D Komputer

Animasi komputer adalah jenis animasi yang proses pembuatan gambar dan proses pergerakan animasinya dibantu dengan komputer dan perangkat lunak khusus sehingga akan menjadi lebih mudah dan tidak memakan banyak waktu. Jenis animasi ini adalah jenis animasi yang banyak digunakan. Jenis dari animasi ini adalah komputer *assist*, *CGI compositing*, *motion capture*, *vector based animation* atau animasi flash.



Kegiatan Pertemuan Ke 1

- A. **Judul Kegiatan** : Menganalisis Pengertian Animasi 2 Dimensi
- B. **Jenis Kegiatan** : Diskusi Kelompok
- C. **Tujuan Kegiatan** :
 1. Peserta didik dapat menjelaskan pengertian mengenai pengertian animasi 2D benar
 2. Peserta didik dapat menyajikan ciri-ciri animasi 2D dengan terampil.

- D. **Langkah Kegiatan** :
 1. Bentuklah Kelompok yang beranggotakan 3-4 orang
 2. Kalian tentunya pernah melihat film animasi Scooby Doo, bukan? Gambar dibawah ini salah satu cuplikan film tersebut.



Film Animasi 2D

Bersama kelompokmu amati gambar tersebut dengan seksama!

3. Berdasarkan gambar tersebut, analisis terhadap pengertian animasi 2D menurut pemahaman kalian!

Pengertian Animasi 2D :

.....
.....

4. Bersama kelompokmu carilah salah satu film yang menggunakan konsep animasi 2D! amatilah dan identifikasi ciri-ciri animasi 2D yang berhasil kalian temukan dalam film animasi 2D tersebut!

Judul Film Animasi 2D

.....
.....

Hasil Identifikasi terhadap ciri-ciri animasi 2D

.....
.....

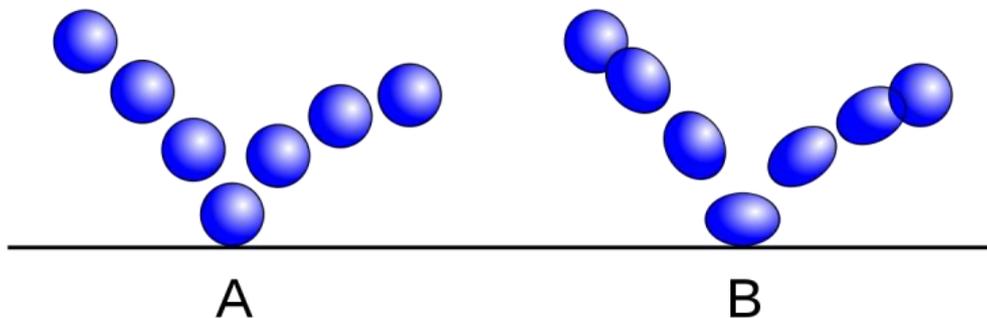
5. Sampaikan hasil analisis dan identifikasi dalam bentuk presentasi yang menarik. Presentasikan dan mintalah tanggapan dari kelompok lain!

B. Jenis Prinsip prinsip Dasar Animasi 2D

Pada tahun 1981 melalui buku *The Illusion of Life: Disney Animation*, memunculkan 12 prinsip animasi dengan tujuan menciptakan hasil animasi yang menarik, dinamis dan tidak membosankan. Prinsip animasi tersebut diciptakan atas dasar sebagai teori dasar yang bersifat wajib dimiliki dan dikuasai oleh para animator untuk menghidupkan karakter animasinya. Prinsip animasi ini didefinisikan oleh Thomas dan Ollie Johnston. Prinsip-prinsip animasi tersebut adalah sebagai berikut :

1) Squash And Stretch

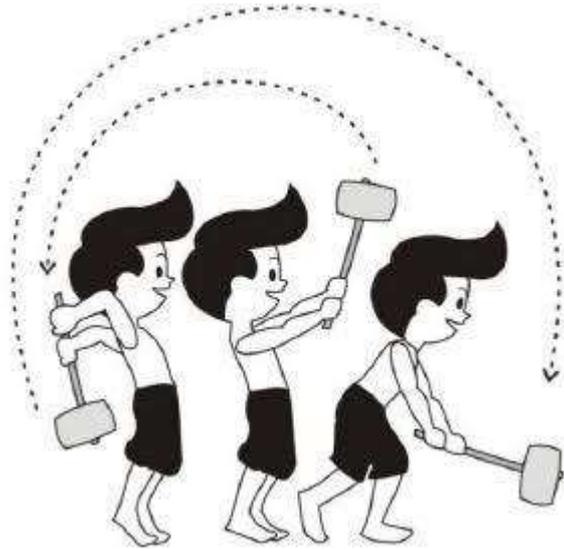
Squash and stretch adalah upaya penambahan efek lentur (plastis) pada objek atau figur sehingga seolah-olah ‘memuai’ atau ‘menyusut’ sehingga memberikan efek gerak yang lebih hidup. Penerapan squash and stretch pada figur atau benda hidup (misal: manusia, binatang, creatures) akan memberikan ‘enhancement’ sekaligus efek dinamis terhadap gerakan/action tertentu, sementara pada benda mati (misal : gelas, meja, botol) penerapan squash and stretch akan membuat mereka (benda-benda mati tersebut) tampak atau berlaku seperti benda hidup



Gambar 2.1. Squash and stretch

2) Anticipation

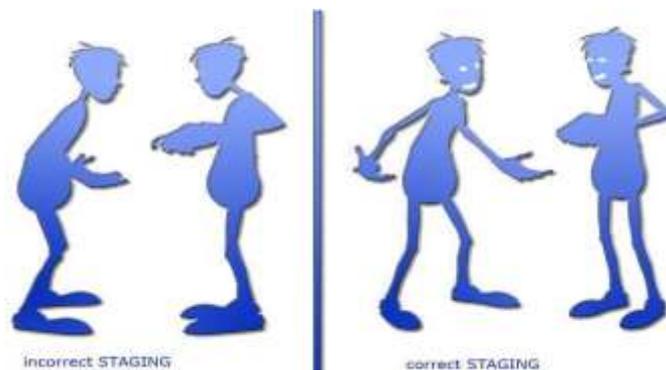
Anticipation boleh juga dianggap sebagai persiapan/awalan gerak atau ancap-ancang. Seseorang yang bangkit dari duduk harus membungkukkan badannya terlebih dahulu sebelum benar-benar berdiri. Pada gerakan melompat, seseorang yang tadinya berdiri harus ada gerakan ‘membungkuk’ terlebih dulu sebelum akhirnya melompat-lompat.



Gambar 2.2. Anticipation

3.) Staging

Staging adalah gerak keseluruhan dalam sebuah adegan yang harus tampak jelas dan detail untuk mendukung suasana yang ingin dicapai dalam sebagian atau keseluruhan scene. Meskipun tokoh-tokohnya berupa siluet, kita dapat mengetahui dengan jelas apa yang sedang mereka kerjakan. Bisa saja hanya dengan mengubah angle kamera untuk mendapatkan siluet yang tepat meskipun actionnya sama.



Gambar 2.3. Staging

4) Straight Ahead Action and Pose to Pose

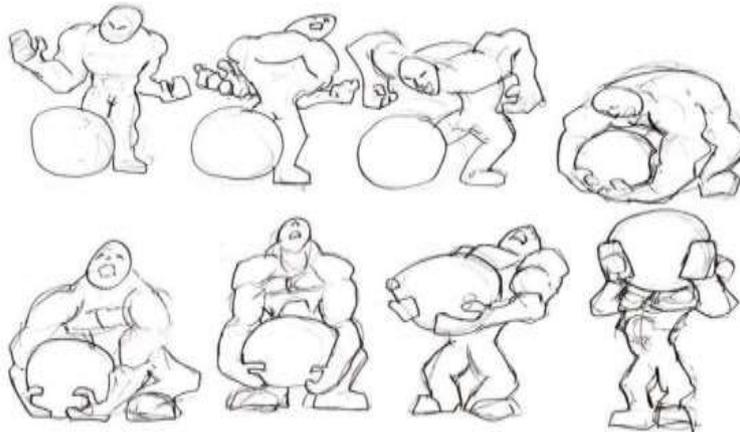
- **Straight Ahead** Dari sisi resource dan pengerjaan, ada dua cara yang bisa dilakukan untuk membuat animasi. Yang pertama adalah Straight Ahead Action, yaitu membuat animasi dengan cara seorang animator menggambar satu per satu, frame by frame, dari awal sampai selesai seorang diri. Teknik ini memiliki kelebihan: kualitas gambar yang konsisten karena dikerjakan oleh satu orang saja. Tetapi memiliki kekurangan yaitu waktu pengerjaan yang lama.

Prinsip straight ahead meliputi perubahan ukuran, volume, proporsi, bisa juga berupa gerakan yang spontan.



Gambar 2.4. Straight Ahead Action

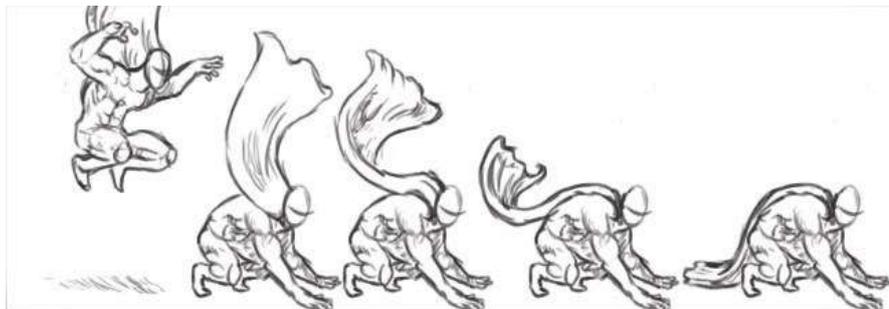
- **Pose to Pose** Yang kedua adalah Pose to Pose, yaitu pembuatan animasi oleh seorang animator dengan cara menggambar hanya pada keyframe-keyframe tertentu saja, selanjutnya in-between atau interval antar keyframe digambar/dilanjutkan oleh asisten/animator lain. Cara kedua ini memiliki waktu pengerjaan lebih cepat karena melibatkan lebih banyak sumber daya sehingga lebih cocok diterapkan pada industri animasi..



Gambar 2.5. Pose to Pose

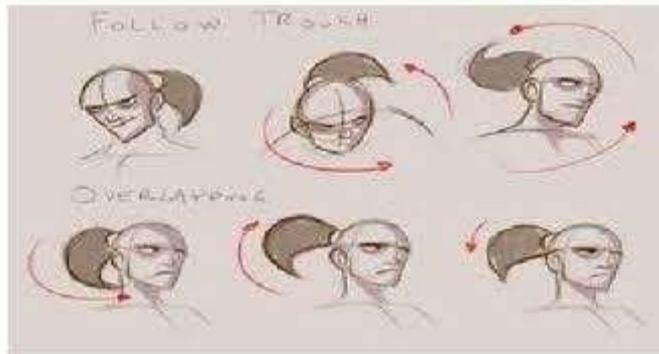
5) Follow through And Overlapping Action

- **Follow through** adalah tentang bagian tubuh tertentu yang tetap bergerak meskipun seseorang telah berhenti bergerak. Misalnya, rambut yang tetap bergerak sesaat setelah melompat



Gambar 2.6. Follow through

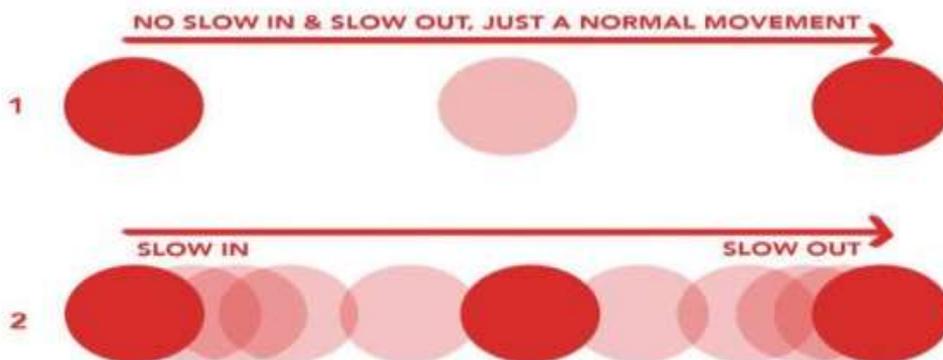
- **Overlapping action** secara mudah bisa dianggap sebagai gerakan saling-silang. Maksudnya, adalah serangkaian gerakan yang saling mendahului (overlapping). Contoh : Kelinci yang melompat. Sesaat setelah melompat telinganya masih bergerak-gerak meskipun gerakan utama melompat telah dilakukan.



Gambar 2.7. Overlapping action

6) Slow In and Slow Out

Slow In dan Slow Out menegaskan bahwa setiap gerakan memiliki percepatan dan perlambatan yang berbeda-beda. Slow in terjadi jika sebuah gerakan diawali secara lambat kemudian menjadi cepat. Slow out terjadi jika sebuah gerakan yang relatif cepat kemudian melambat. Contoh Slow In di atas :



Gambar 2.8. Slow In and Slow Out

7) Arcs

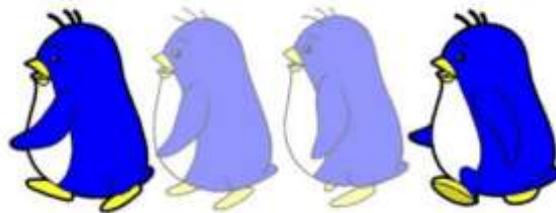
Pada animasi, sistem pergerakan tubuh pada manusia, binatang, atau makhluk hidup lainnya bergerak mengikuti pola/jalur (maya) yang disebut Arcs. Hal ini memungkinkan mereka bergerak secara 'smooth' dan lebih realistis, karena pergerakan mereka mengikuti suatu pola yang berbentuk lengkung (termasuk lingkaran, elips, atau parabola). Sebagai contoh, Arcs ditunjukkan pada lintasan tangan saat melempar bola dan lintasan gerak bola di udara.



Gambar 2.9. Arcs

8) Secondary Action

Secondary action adalah gerakan-gerakan tambahan yang dimaksudkan untuk memperkuat gerakan utama supaya sebuah animasi tampak lebih realistis. Secondary action tidak dimaksudkan untuk menjadi ‘pusat perhatian’ sehingga mengaburkan atau mengalihkan perhatian dari gerakan utama. Kemunculannya lebih berfungsi memberikan emphasize untuk memperkuat gerakan utama.



Gambar 2.10. Secondary Action

Contoh: Ketika seseorang sedang berjalan, gerakan utamanya tentu adalah melangkahkan kaki sebagaimana berjalan seharusnya. Namun sambil berjalan ‘seorang’ figur atau karakter animasi dapat sambil mengayun-ayunkan tangannya. Gerakan mengayun-ayunkan tangan inilah yang disebut secondary action untuk gerakan berjalan.

9) Timing & Spacing

Grim Natwick, seorang animator Disney pernah berkata, “Animasi adalah tentang timing dan spacing”. Timing adalah tentang menentukan waktu kapan sebuah gerakan harus dilakukan, sementara spacing adalah tentang menentukan percepatan dan perlambatan dari bermacam-macam jenis gerak.

Contoh Timing: Menentukan pada detik keberapa sebuah obyek/karakter berjalan sampai ke tujuan atau berhenti.

Contoh Spacing: Menentukan kepadatan gambar (yang pada animasi akan berpengaruh pada kecepatan gerak).



Gambar 2.11. Timing

10) Exaggeration

Prinsip exaggeration merupakan upaya untuk mendramatisir sebuah animasi dalam bentuk rekayasa gambar yang bersifat hiperbolis. Berfungsi untuk menampilkan ekstrimitas ekspresi tertentu, pada umumnya dibuat secara komedi.



Gambar 2.12. Exaggeration

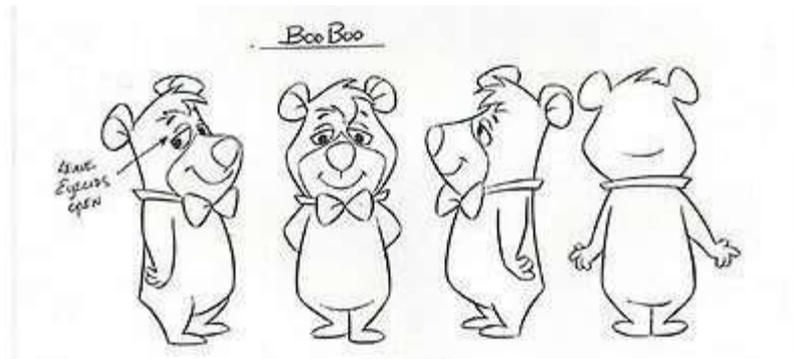
Contoh:

Prinsip ini sering kali dijumpai pada film animasi seperti Tom & Jerry, Doraemon, Donald Duck, dan sejenisnya. Misalnya saat adegan:

- Ketika marah muka Donald berubah membara
- Ketika Tom kaget, bola matanya sampai melompat keluar
- Ketika menangis air mata Nobita mengalir seperti air terjun

11) Solid Drawing

Prinsip solid drawing adalah kemampuan untuk menggambar karakter dalam berbagai sudut pengambilan gambar sehingga karakter tersebut terlihat bervolume dan konsisten dalam setiap frame animasi.



Gambar 2.13. Solid Drawing

12) Appeal atau daya tarik karakter

Keseluruhan look atau gaya visual dalam animasi mengarah pada prinsip appeal. Appeal ialah tentang bagaimana kita membuat karakter kita menjadi menarik dan tidak selalu harus yang lucu, seperti yang kebanyakan orang pikirkan.



Gambar 2.14. Appeal

Prinsip – prinsip ini digunakan pada saat animator akan membuat sebuah film animasi 2D ataupun 3D. Kedua belas prinsip ini harus selalu digunakan, karena dalam pembuatan film animasi ada 12 prinsip yang harus dipenuhi untuk membuat sebuah animasi yang hidup. Ke-12 prinsip ini meliputi dasar-dasar gerak, pengaturan waktu, peng-kaya-an visual, sekaligus teknis pembuatan sebuah animasi. Jika salah satu dari prinsip ini tidak ada maka animasi yang dibuat akan terkesan berbeda, namun tetap bisa disebut animasi.

Untuk pengenalan 12 prinsip dasar animasi juga bisa dilihat di link berikut
https://www.youtube.com/watch?v=r_Dw5wZMu_4
<https://www.youtube.com/watch?v=NdzmqgA1zc&t=459s>



Kegiatan Pertemuan Ke 2

A. Judul Kegiatan : Menganalisis Jenis Prinsip Dasar Animasi 2D

B. Jenis Kegiatan : Diskusi Kelompok

C. Tujuan Kegiatan :

1. Peserta didik dapat menjelaskan prinsip dasar animasi 2D dengan benar
2. Peserta didik dapat menyajikan hasil analisis prinsip dasar animasi 2D dengan terampil.

3. Langkah Kegiatan :

1. Bentuklah Kelompok yang beranggotakan 3-4 orang
2. Bersama kelompokmu, siapkan film animasi 2D yang sering kalian tonton!
3. Secara berkelompok lakukanlah analisis prinsip dasar animasi yang terdapat pada film animasi tersebut beserta penjelasannya!

Hasil analisis :

No.	Jenis Prinsip Animasi	Potongan Film yang Menunjukkan Prinsip tersebut (berupa printscreen)	Penjelasan
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			

4. Buatlah presentasi yang menarik untuk mendemonstrasikan hasil analisis yang telah kalian lakukan. Presentasi tersebut berisi potongan film dalam bentuk video yang menunjukkan jenis prinsip animasi dan penjelasannya!
5. Sampaikan hasil diskusi yang telah kalian lakukan dan mintalah tanggapan dari guru dan temanmu!



C. Fungsi Prinsip prinsip Dasar Animasi 2D

Thomas dan Ollie Johnston adalah tokoh animator yang memperkenalkan 12 prinsip dasar animasi pada film animasi yang diproduksi oleh Walt Disney. Hal utama yang mendasari teori prinsip dasar animasi adalah kelemahan mata manusia yang disebut dengan *persistance of vision*.

Fungsi dari prinsip – prinsip dasar animasi 2D di antaranya sebagai berikut :

- a. Agar setiap animasi yang dibuat terlihat menarik, dramatis, dan karakter mampu melakukan gerakan nyata baik itu bned, hewan maupun manusia.
- b. Dimanfaatkan sebagai perantara komunikasi antara pembuat film animasi (animator) dengan penonton.
- c. Prinsip animasi dapat digunakan untuk membawa suasana presentasi menjadi tidak kaku dan lebih menarik
- d. Dalam dunia periklanan, prinsip dasar animasi memiliki fungsi mampu mnejadi daya Tarik bagi sebuah produk dan fungsi hias untuk mempercantik tampilan iklan.
- e. Sebagai media hiburan, media presentasi, media promo dan iklan.

Pentingnya prinsip dasar animasi

Awal mula perkembangan animasi dipengaruhi oleh keberadaan komik-komik yang dibuat. Di Perancis dan Swedia yang terkenal dengan komik *Doc Martin* dan *Tintin*. Perkembangan komik yang begitu pesat telah melahirkan banyak tokoh-tokoh kartun Eropa terkenal, di antaranya selain *Doc Martin* dan *Tintin* adalah *Asterix* dan *Obelix*, *Johan* dan *Pirlouit*, *Steven Sterk*, *Lucky Lucke*, *Smurf*, dan lain-lain.

Karakter komik tersebut akan menjadi lebih menarik ketika gambar-gambar ini disuguhkan dengan kemampuannya untuk dapat bergerak. Animasi merupakan serangkaian gambar yang bergerak. Pengaruh yang diberikan akan menjadi semakin besar dibandingkan kemampuannya ketika berbentuk statis sebagai gambar biasa. Penyampaian informasi menggunakan animasi juga dapat dimanipulasi sedemikian rupa hingga pesan yang ingin disampaikan dapat dimengerti oleh khalayak umum ataupun dibuat khusus sehingga hanya dapat dimengerti oleh mereka dengan pendidikan tertentu. Dengan prinsip dasar tersebut, animasi mampu menyampaikan suatu konsep yang kompleks menjadi menarik secara visual dan juga dinamik sehingga animasi terus berkembang



Kegiatan Pertemuan Ke 3

A. Judul Kegiatan : Mengidentifikasi Fungsi Prinsip Dasar Animasi 2D

B. Jenis Kegiatan : Diskusi Kelompok

C. Tujuan Kegiatan :

1. Peserta didik dapat menyebutkan fungsi prinsip dasar animasi 2D dengan benar
2. Peserta didik dapat menyajikan hasil identifikasi fungsi prinsip dasar animasi 2D dengan terampil.

D. Langkah Kegiatan :

1. Bentuklah Kelompok yang beranggotakan 3-4 orang
2. Bersama kelompokmu carilah produk animasi 2D yang berbeda misalnya film, iklan, dan lain sebagainya! Amati animasi tersebut dan analisislah apakah terdapat prinsip animasi pada produk tersebut!
Judul animasi 1 :
.....
.....
Judul animasi 2 :
.....
.....
3. Berdasarkan hasil analisismu identifikasilah perbedaan antara kedua produk tersebut dari sisi kemenarikan, kecantikan dan sebagainya. Tentukan manakah produk yang menurut kalian lebih menarik.
Hasil identifikasi :

Produk Animasi I	Produk Animasi II

.....
.....
4. Berdasarkan produk animasi yang telah kalian pilih pada point nomor 3, sebutkan fungsi prinsip dasar animasi pada produk animasi tersebut!
.....
.....
5. Sampaikan hasil analisis dan identifikasi dalam bentuk presentasi yang menarik. Presentasikan dan mintalah tanggapan dari kelompok lain!



A. Pilihlah satu jawaban yang paling benar dengan cara memberi tanda silang (X) pada huruf A, B, C, D, atau E serta tuliskan alasannya!

1. Berikut ini bukan ciri-ciri dari animasi 2D atau dwi matra, yaitu

- A. Hanya memiliki Panjang dan lebar
- B. Hanya memiliki koordinat X-axis dan Y-axis
- C. Memiliki permukaan yang rata
- D. Hanya dapat digunakan untuk pembuatan film kartun
- E. Memiliki buku atau sudut keculai bentuk bulatan

Alasan :

.....

2. Fungsi dari adanya prinsip dasar animasi adalah

- A. Agar setiap animasi yang terlihat menarik, dramatis, dan karakter mampu melakukan gerakan yang terlihat nyata
- B. Dapat meningkatkan jumlah penonton
- C. Agar animasi yang dibuat lebih efektif
- D. Meminimalisir kesalahan dalam pembuatan animasi
- E. Meminimalkan waktu pengerjaan suatu animasi

Alasan :

.....

3. Prinsip animasi dimana memberikan efek tentang bagian tubuh tertentu yang tetap bergerak meskipun seseorang telah berhenti bergerak adalah

- A. Exageration
- B. Anticipation
- C. Follow Through
- D. Overlapping Action
- E. Arcs

Alasan :
.....

4. Penggunaan bidang multimedia salah satunya adalah pembuatan animasi. Animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun sedemikian rupa hingga membentuk suatu rangkaian gerakan. Salah satu pemanfaatan animasi di kehidupan sehari – hari adalah animasi 2D iklan himbauan masyarakat. Animasi 2D digunakan untuk pembuatan iklan karena
- A. Animasi 2D memiliki elemen – elemen yang cocok untuk dijadikan sebagai iklan
 - B. Animasi 2D terdiri dari gambar vector sehingga memiliki kualitas yang baik
 - C. Aniamsi 2D merupakan alternatif untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat agar lebih menarik
 - D. Animasi 2D memiliki rangkaian gerak yang nyata sehingga baik digunakan untuk iklan
 - E. Animasi 2D dapat menggunakan efek transisi dan visual yang identik dengan iklan

Alasan :
.....

5. Membuat produk animasi 2D sebaiknya dengan menerapkan prinsip dasar animasi. Hal ini bertujuan agar produk animasi yang dihasilkan dapat lebih menarik dan memiliki gerakan yang tidak kaku. Dalam penggunaannya untuk membuat sebuah animasi, tips penerapan prinsip animasi yang tepat adalah
- A. Menggunakan seluruh prinsip dasar animasi
 - B. Menggunakan prinsip dasar animasi sesuai dengan kebutuhan animasi
 - C. Menggunakan minimal setengah dari prinsip animasi yang ada
 - D. Menggunakan tidak lebih dari 3 prinsip animasi dalam satu objek
 - E. Menggunakan seluruh prinsip animasi dalam satu objek

Alasan :
.....

B. Jawablah Pertanyaan berikut dengan tepat !

1. Prinsip dasar animasi pertama kali diciptakan mellaui buku *The Illusion Of Life : Disney Animation*. Jealskan pentingnya prinsip dasar animasi dalam pembuatan produk animasi!
Jawaban :

-
.....
.....
2. Setidaknya terdapat 12 prinsip dasar animasi. Jelaskan bagaimana caramu melakukan analisis untuk menentukan prinsip animasi yang digunakan dalam sebuah film animasi!
Jawaban :
3. Jelaskan kendala – kendala apa saja yang kamu temukan saat melakukan analisis jenis prinsip animasi yang terdapat pada sebuah film animasi!
Jawaban :

KUNCI JAWABAN UJI KOMPETENSI

A. PILIHAN GANDA

1. D

Alasan : Pembuatan film kartun tidak hanya dapat dengan menggunakan animasi 2D, tetapi dapat pula menggunakan jenis animasi lain.

2. A

Alasan : Agar setiap animasi yang terlihat menarik, dramatis, dan karakter mampu melakukan gerakan yang terlihat nyata

3. C

Alasan : *Exageration* adalah prinsip mendramatisir animasi dengan gambar yang hiperboli, *anticipation* adalah prinsip menerapkan gerakan awalan/persiapan, *overlappig action* adalah prinsip gerakan saling silang, *arcs* adalah prinsip pembuatan gerak alami atau tidak patah – patah.

4. C

Alasan : Animasi 2D merupakan salah satu media yang efektif untuk menyampaikan informasi.

5. B

Alasan : Penggunaan prinsip animasi sebaiknya disesuaikan dengan kebutuhan animasi

B. URAIAN

1. Dengan adanya prinsip dasar animasi 2D, animasi yang dibuat terlihat menarik, dramatis, dan karakter mampu melakukan gerakan nyata baik itu benda, hewan maupun manusia.

2. Langkah-langkah melakukan analisis mengenai prinsip – prinsip animasi 2D pada sebuah film animasi yaitu :

- Memahami terlebih dahulu ke 12 prinsip animasi 2D, sehingga kita bisa membedakan masing-masing prinsip
- Amati secara seksama adegan, potongan film dalam film animasi tersebut
- Gerakan gerakan yang digunakan oleh objek di film tersebut
- Teknik pembuatan animasi
- Pengaturan waktu, dll

3. Kendala – kendala yang ditemukan dalam melakukan analisis terhadap jenis prinsip animasi pada sebuah film animasi berbeda beda untuk setiap peserta didik.



DAFTAR PUSTAKA

Putri, Rena Anggita. 2018. Animasi 2D dan 3D. Surakarta : CV Mediatama

Siswati dan Damayanti, Endah. 2019. Malang : PT Quantum Sejahtera

https://www.youtube.com/watch?v=r_Dw5wZMu4 (Diakses 24 Sepetember 2020)

<https://www.youtube.com/watch?v=NdjzmqgA1zc&t=459s> (Diakses 24 Sepetember 2020)