

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 *Game / Permainan*

Permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain baik itu dalam bentuk barang maupun tanpa menggunakan barang saat dimainkan atau sesuatu yang dimainkan. Menurut Crawford, *game* atau permainan adalah suatu ekspresi kreatif yang interaktif dan menghibur untuk dapat dimainkan dan memiliki tujuan, memiliki pemain yang aktif untuk menyelesaikan tantangan hingga mencapai suatu tujuan. *Game* termasuk dalam bidang multimedia interaktif (Crawford, 2003: 56). Menurut Elfiandi, bermain merupakan kegiatan yang menimbulkan kesenangan, kenikmatan, dan menggembirakan yang bertujuan untuk perkembangan bagi individu dalam hal sosial, moral, intelektual, fisik, dan emosional (Elfiandi 2016: 53).

2.1.2 *Game Online*

Menurut Definitions.net, *game online* adalah *video game* yang dimainkan melalui beberapa bentuk jaringan komputer. Biasanya menggunakan jaringan yang disebut internet atau teknologi lain yang setara, tetapi *game* selalu menggunakan teknologi apa pun yang ada saat ini seperti adanya modem sebelum Internet, dan *terminal hard wired* sebelum modem. Ekspansi *game online* telah mencerminkan perluasan keseluruhan jaringan komputer dari jaringan lokal kecil ke *internet* dan pertumbuhan akses internet itu sendiri. *Game online* dapat melingkupi lingkungan berbasis teks yang sederhana hingga menggabungkan grafik kompleks dan dunia virtual yang dihuni oleh banyak pemain secara bersamaan. Banyak *game online* telah menghubungkan komunitas online, menjadikan *game online* sebagai bentuk aktivitas sosial di luar *game* pemain tunggal (Definitions.net, diakses 07/10/2021).

Menurut Rini, *Game online* adalah permainan yang dapat dimainkan menggunakan perangkat ponsel pintar maupun komputer yang mana

diantara para pemain dan jalannya permainan tersebut saling terhubung menggunakan jaringan internet. (Rini, 2011)

2.1.3 Genre *Video Game*

Menurut KBBI, genre adalah jenis, tipe atau kelompok. Menurut Adam, genre *video game* adalah kategori yang spesifik pada karakteristik suatu game. *Video game* tidak selalu didefinisikan menggunakan latar cerita ataupun setting, ataupun media yang digunakan untuk bermain, namun lebih ke bagaimana pemain berinteraksi dengan *game* tersebut (Adam, 2013). Adapun contoh genre *video game* sebagai berikut:

1. *Action*

Game yang penuh dengan rintangan dan membutuhkan kecepatan dalam menyelesaikan sebuah tantangan. Genre ini menekankan pada aksi dan ada pertarungan, biasanya genre ini digabungkan dengan genre FPS, TPS, *Fighting*, RPG, atau *Adventure*. Contohnya adalah Super Mario Bros dan Sonic.

2. *Adventure*

Genre yang mengutamakan perjalanan, petualangan, dan pemecahan teka-teki; menjadi tantangan dalam game ini. Namun ada juga yang menyertakan masalah atau tantangan fisik. Genre ini sangat cocok bagi pemain yang memiliki jiwa petualang. Contohnya adalah Tintin dan God Of War.

3. *Shooter*

Genre ini mengutamakan senjata api seperti pistol atau meriam. Genre shooter terbagi menjadi dua; FPS (First Person Shooter) dimana tampilan game hanya terlihat dari tangan dan senjata, dan TPS (Third Person Shooter) bisa dilihat setengah badan. Contohnya adalah Counter Strike, Point Blank, dan Cross Fire.

4. *Role-Playing (RPG)*

Genre ini mengharuskan pemain untuk memainkan karakter, biasanya

karakter tersebut dapat naik level atau memiliki keterampilan khusus seperti sihir atau berpedang. Genre RPG disertakan dengan cerita yang dapat memberikan misi dan membawa karakter pemain ke dalam pertarungan ataupun kegiatan khusus. RPG terbagi menjadi dua, yaitu *Action RPG* (aksi langsung) dan *Turn Based RPG* (menunggu giliran). *The Legend Of Dragoons* misalnya.

5. *Simulation*

Genre ini dibuat berdasarkan situasi yang mirip dengan dunia nyata, misalnya ingin memimpin sebuah kota, jadi *game* ini dirancang sedemikian rupa sehingga terlihat seperti kota sungguhan. Pemain harus mengurus penduduk, membangun beberapa fasilitas untuk penduduk, dan sebagainya yang dibutuhkan di sebuah kota. Misalnya *The Sims* dan *Millionaire City*.

6. *Strategy*

Genre yang membutuhkan kepekaan dan kecerdasan dalam membuat rencana untuk mencapai kemenangan. Pemain harus bisa menguasai permainan ini agar bisa membuat strategi yang baik. Genre ini terbagi menjadi 2 yaitu TBS (*Turn Based Strategy*) kalian harus menunggu giliran untuk bergerak; atau RTS (*Strategi Waktu Nyata*) di mana pemain dapat langsung bergerak. Contohnya *Clash Of Clans*.

7. *Sports*

Genre ini biasanya memiliki banyak tim dan dapat menuntut keterampilan Pemain dalam pertandingan *virtual* seperti sepak bola, bola basket, dan bola voli. Misalnya *Madden NFL* dan *Pro Evolution Soccer*.

8. *Puzzle*

Genre ini membutuhkan kecerdasan dalam memecahkan masalah atau teka-teki dalam permainan. Biasanya genre ini selalu jebakan hingga kamu bingung bagaimana cara keluarnya. Ambil *The Tales Of Two Sons* misalnya.

9. *Arcade*

Game yang selalu mengejar skor, dalam genre ini tidak terlalu memperhatikan jalan cerita. *Game* ini bisa menghibur kita jika kita sedang bosan. Contoh *game* Flappy Bird dan Temple Run.

10. *Racing Game*

Genre ini menguji keterampilan mengemudi mobil Pemain untuk mendapatkan tempat pertama. Misalnya *game* Need For Speed.

11. *Fighting Game*

Genre ini memberikan berbagai karakter dan kemampuan yang nantinya akan pemain bawa ke arena pertempuran untuk melawan musuhmu. Contohnya adalah Mortal Kombat dan Tekken.

12. *Sci-Fi*

Genre ini memiliki banyak subgenre dan tema yang beragam. Genre ini erat kaitannya dengan kemajuan teknologi dan pengetahuan dan seringkali melibatkan robot, alien, atau hal-hal yang tidak dikenali oleh manusia. Contohnya Solar Shifter Ex.

13. *Survival*

Game ini menuntut pemain untuk bertahan dari rintangan yang diberikan. Biasanya *game* ini memiliki jalan cerita yang panjang dan memiliki sub-genre seperti puzzle. Misalnya Flame in the Flood.

14. MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*)

Genre ini adalah genre RPG online yang terhubung ke server dan ada ribuan pemain yang berinteraksi satu sama lain. Contohnya Ragnarok Online.

15. *Horror*

Seperti yang sudah kita ketahui bahwa genre ini memiliki unsur horor

(hantu, pembunuhan). Biasanya genre ini memiliki sub-genre *Fighting*, *Action*, atau *Strategy*. Ambil *The Walking Dead Michonne* misalnya.

16. *Fantasy*

Game yang berhubungan dengan dunia maya atau alam khayal. Genre ini biasanya diasosiasikan dengan sub-genre lain seperti *Fighting* salah satunya. Ambil *Warcraft 3 The Frozen Throne* misalnya.

2.1.4 *Gacha Game*

Menurut Toto, *gacha game* atau gim gacha adalah genre *video game* yang menerapkan mekanisme gacha disebut juga mesin penjual mainan. Mirip dengan loot box atau peti hadiah di *video game*, *gacha game* mendorong pemain untuk menghabiskan mata uang dalam *game* untuk menerima *item* virtual secara acak. Sebagian besar *game* ini adalah *game* seluler gratis untuk dimainkan, di mana gacha berfungsi sebagai insentif untuk menghabiskan uang dunia nyata (Toto, 2020). Model permainan gacha mulai banyak digunakan pada awal tahun 2010-an, khususnya di Jepang (Toto, 2020). Dilansir Gamerefinery.com (diakses pada 07/10/2021), hampir semua *game* seluler terlaris di Jepang menggunakannya, dan ini telah menjadi bagian integral dari budaya *game* seluler Jepang.



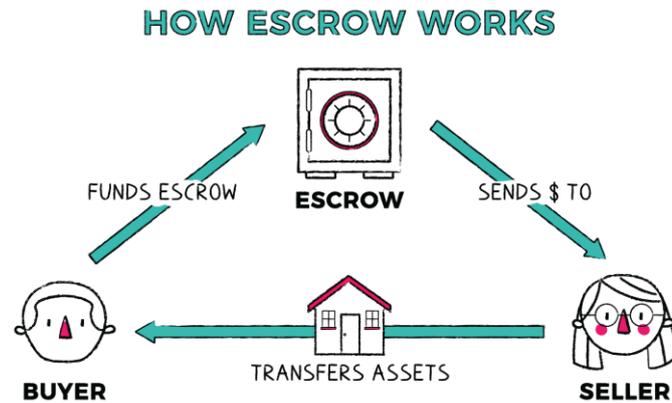
Gambar 2.1 Contoh implementasi gacha pada *game* ponsel
(Sumber: Medium.com, diakses pada 24/10/2021)

2.1.5 Jasa Escrow Atau Middleman

Menurut Akseleran.co.id, *Escrow* adalah dokumen sah yang memuat perjanjian mengenai harta kekayaan, umumnya berupa uang yang dititipkan sementara pada pihak ketiga, sampai dengan klausul-klausul dalam perjanjian itu dipenuhi. Penerapan *escrow* berupa rekening *escrow*, yang disediakan oleh pihak ketiga sebagai simpanan sementara, untuk menampung dan menyalurkan dana kepada pihak-pihak yang terkait. Sederhananya, *escrow* account adalah rekening bersama yang dikelola oleh pihak ketiga atau agen *escrow*. Agen ini tidak hanya bertugas mengelola dana, tetapi harus memastikan bahwa semua pihak yang terlibat memenuhi kewajibannya dan mendapatkan haknya.

Misalnya, ketika pembeli melakukan pembelian barang melalui situs jual beli *online*, agen akan menerima sejumlah dana tertentu sesuai dengan harga barang yang dipesan dan ditambah biaya pengiriman. Dana yang dibayarkan

akan disimpan dalam rekening *escrow* sampai penjual mengirimkan barang kepada pembeli untuk sementara waktu. Jika pembeli berhasil mendapatkan barang, dana akan langsung disalurkan oleh agen kepada penjual (Akseleran.co.id, diakses pada 07/10/2021).



Gambar 2.2 Cara kerja jasa escrow

(Sumber: napkinfinance.com, diakses pada 24/10/2021)

2.1.6 Desain Komunikasi Visual

Secara umum Desain Komunikasi Visual adalah ilmu yang mempelajari komunikasi secara visual dan gaya kreatif, yang disatukan dalam gaya visual kreatif dengan mengolah elemen-elemen desain grafis yang terdiri dari gambar atau ilustrasi, huruf atau tipografi, warna, komposisi dan tata letak. Semua disatukan untuk menciptakan suatu komunikasi dan disampaikan melalui pesan visual, audio visual. Menurut Tinarbuko, Desain Komunikasi Visual adalah ilmu seni yang merupakan perpaduan antara perencanaan dan perancangan untuk membangun media yang komunikatif dan kreatif (Tinarbuko, 2015:5)

2.1.7 Warna

Warna merupakan salah satu elemen visual yang penting untuk menunjang pencapaian suatu produk. Pemilihan warna yang tetap dapat menarik mata konsumen untuk segera memahami dan tertarik pada suatu produk. Menurut wong dalam Nugroho, warna adalah sifat cahaya yang dipancarkan lalu diterima oleh indra pengelihatannya kita (Nugroho, 2015: 22).

Menurut Rasmusen ada tiga dimensi warna yang mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap warna yaitu *hue*, *value*, dan *chroma*. *Hue* adalah *tone* warna, yang merupakan dimensi terang-gelap warna atau warna tua-muda, disebut juga keterangan warna (*brightness*). *Chroma* adalah intensitas warna, yang merupakan dimensi kecerahan warna, warna redup-cerah, warna murni-kotor, juga disebut penyerapan warna (*saturation*). *Hue* adalah warna *hue* atau rona warna, yaitu ciri-ciri atau ciri-ciri yang digunakan untuk membedakan satu warna dengan yang lain, misalnya merah, kuning, hijau, dll sehingga rona adalah warna (Nugroho, 2015: 33).

Menurut teori Brewster terdapat 4 klasifikasi jenis warna, berikut contohnya:

- Warna primer

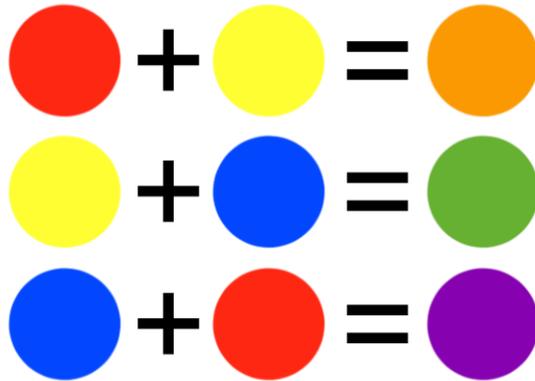


Gambar 2.3 Warna primer

(Sumber: Dokumen pribadi)

Warna primer adalah warna dasar atau warna dasar untuk menciptakan warna lain. Disebut sebagai dasar dari warna lain karena ketika warna primer dicampur akan menghasilkan warna lain. Warna ini terdiri dari merah, kuning dan biru.

- Warna sekunder

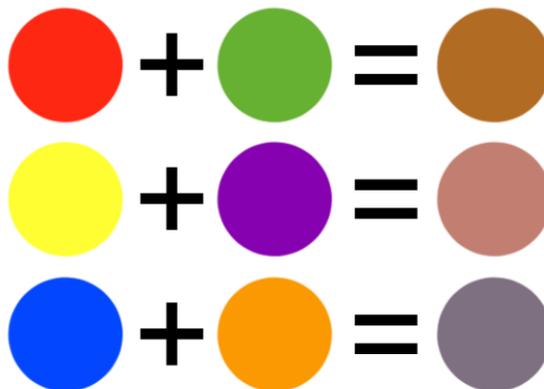


Gambar 2.4 Warna sekunder

(Sumber: Dokumen pribadi)

Warna sekunder adalah warna yang didapat dari pencampuran antara 1 warna primer.

- Warna tersier

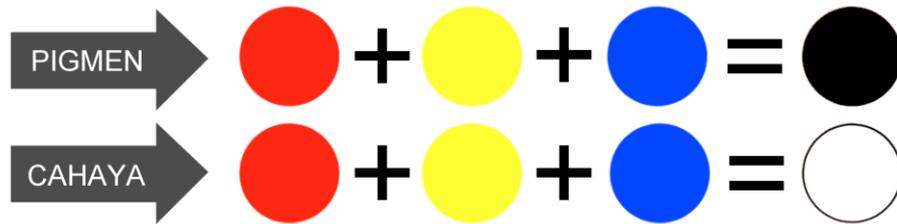


Gambar 2.5 Warna tersier

(Sumber: Dokumen pribadi)

Warna tersier atau warna ketiga. Warna tersier terbentuk dari pencampuran warna primer dan sekunder. Untuk menghasilkan warna tersier yang baik, perlu diperhatikan komposisi campuran antara warna primer dan warna sekunder.

- Warna netral



Gambar 2.6 Warna netral

(Sumber: Dokumen pribadi)

Warna netral merupakan hasil pencampuran tiga warna utama yaitu merah, kuning, dan biru yang dicampur sekaligus dengan menggunakan takaran yang sama.

2.1.8 Animasi

Animasi berasal dari bahasa latin “*anima*” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Sedangkan karakter adalah orang, binatang atau objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar 2D ataupun 3D. sehingga karakter animasi dapat diartikan sebagai gambar yang mengandung objek yang seolah-olah hidup, karena kumpulan gambar berubah secara teratur dan bergantian ditampilkan. Objek pada gambar dapat berupa teks, bentuk objek, warna dan efek spesial.

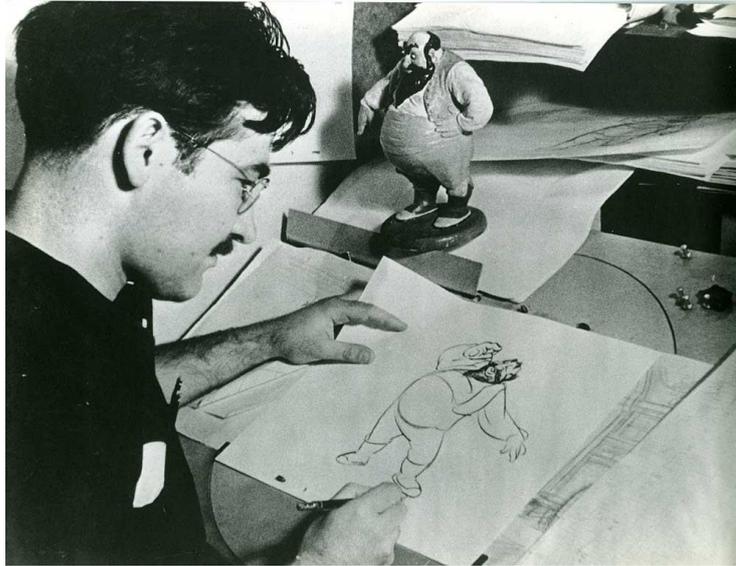
2.1.9 Jenis Animasi

Animasi mulai dikembangkan karena esensi dan popularitasnya telah menurun karena konsep dan pengembangan karakter yang tidak menarik dan monoton. Dikutip dari buku Sugihartono (2010:44), hingga saat ini animasi terbagi menjadi beberapa kategori besar, antara lain:

a. Animasi Tradisional (Traditional Animation)

Yakni teknik animasi yang pertama kali dikembangkan dan telah menjadi jenis animasi yang paling dikenal. Jenis animasi ini juga sering disebut animasi 2D dan *Cel Animation* karena teknik pembuatannya dilakukan di atas kertas seluloid transparan. Dengan berkembangnya teknologi komputer, teknik animasi tradisional dapat mulai bertransformasi menjadi teknik digital tentunya dengan *software* pendukung, seperti

Macromedia Flash, Adobe After Effects, Animator Pro dan lain sebagainya.



Gambar 2.7 Proses pembuatan animasi tradisional

(Sumber: Animationresources.org, diakses pada 24/10/2021)

b. Animasi Gambar Diam (Stop-Motion Animation)

Jenis animasi ini memiliki istilah lain *Claymation*, karena dalam perkembangannya jenis animasi ini menggunakan tanah liat sebagai objek yang digerakkan. Pertama kali ditemukan oleh Stuart Blakton pada tahun 1906. Teknik animasi ini sering digunakan pada era 1950-1960-an hingga sekarang.



Gambar 2.8 Proses pembuatan animasi *stop-motion*

(Sumber: Colum.edu, diakses pada 24/10/2021)

c. Animasi Komputer (Computer Animation)

Dalam proses pembuatannya, animasi ini sepenuhnya menggunakan bantuan komputer. Dengan mengatur pergerakan kamera, seluruh objek dapat ditampilkan dalam tiga dimensi, oleh karena itu teknik animasi ini juga biasa disebut animasi tiga dimensi (Animasi 3D).



Gambar 2.9 Proses pembuatan animasi komputer
(Sumber: Jooizy.com, diakses pada 24/10/2021)

2.1.10 Prinsip Animasi

Di bawah ini adalah 12 prinsip atau ketentuan animasi agar animasi terlihat seperti nyata:

a. *Timing* (Waktu)

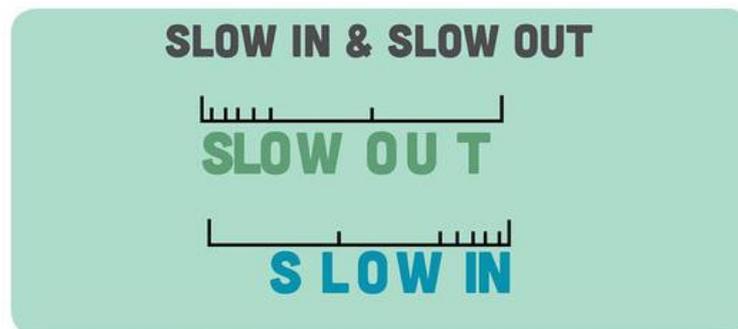
Menentukan apakah gerakan itu alami atau tidak. Misalnya, orang bergerak terlalu lambat, sedangkan latar belakang bergerak terlalu cepat. Atau bola yang memantul dari tanah, tetapi sebelum memantul, efek suara pantulan terdengar terlebih dahulu. Jadi timing kali ini lebih ke sinkronisasi antar elemen animasi. Grim Natwick, seorang animator Disney pernah berkata, “Animasi adalah *timing* waktu dan *spacing*.” Timing adalah tentang menentukan waktu kapan suatu gerakan harus dilakukan, sedangkan spacing adalah tentang menentukan percepatan dan perlambatan berbagai jenis gerak.



Gambar 2.10 Ilustrasi contoh timing pada prinsip animasi
(Sumber: Samanthalucy.com, diakses pada 24/10/2021)

b. *Slow In and Slow Out* (Percepatan dan Perlambatan)

Prinsip ini juga paling banyak digunakan dalam animasi. Saat bola dilempar ke atas, gerakannya harus lebih lambat. Dan bola yang jatuh akan semakin cepat. Atau ketika mobil berhenti, berhentinya harus pelan-pelan, tidak bisa langsung berhenti.



Gambar 2.11 Ilustrasi contoh *slow in* dan *slow out* pada prinsip animasi
(Sumber: Samanthalucy.com, diakses pada 24/10/2021)

c. *Arcs* (Lengungan)

Banyak hal tidak bergerak dalam garis lurus. Bola yang baru saja dilempar tidak akan pernah lurus, pasti ada sedikit pergeseran. Jadi usahakan gerakan objek Anda tidak sempurna, sedikit “dirusak” agar terlihat natural. Dalam animasi, sistem gerak tubuh pada manusia, hewan, atau makhluk hidup lainnya bergerak menurut pola/jalur (maya) yang disebut *Arcs*. Hal ini memungkinkan mereka untuk bergerak secara halus dan lebih realistis, karena gerakan mereka mengikuti pola melengkung (termasuk lingkaran, elips, atau parabola). Misalnya, *Arcs* ditunjukkan pada

lintasan tangan saat melempar bola dan lintasan gerak bola di udara.



Gambar 2.12 Ilustrasi contoh *arc* pada prinsip animasi
(Sumber: Samanthalucy.com, diakses pada 24/10/2021)

d. *Follow Through dan Overlapping*

Follow Through adalah tentang bagian tubuh tertentu yang terus bergerak meskipun seseorang telah berhenti bergerak. Misalnya, rambut yang tetap bergerak sesaat setelah melompat. Tindakan tumpang tindih dapat dengan mudah dianggap sebagai gerakan silang. Artinya, merupakan rangkaian gerakan yang saling mendahului (*overlapping*).



Gambar 2.13 Ilustrasi contoh *follow through and overlapping action* pada prinsip animasi

(Sumber: Samanthalucy.com, diakses pada 24/10/2021)

e. *Secondary Action (Gerakan Pelengkap)*

Ini bukan gerakan yang sebenarnya, misalnya saat di ruang tunggu dokter ada pembacaan karakter utama, tapi di latar belakang ada aktor pendukung seperti orang merokok, mengobrol atau apa saja yang membuatnya terlihat *natural*. *Secondary action* adalah gerakan tambahan

yang dimaksudkan untuk memperkuat gerakan utama agar sebuah animasi terlihat lebih realistis. Tindakan sekunder tidak dimaksudkan untuk menjadi pusat perhatian sehingga mengaburkan atau mengalihkan perhatian dari gerakan utama. Penampilannya lebih berfungsi untuk menekankan untuk memperkuat gerakan utama.



Gambar 2.14 Ilustrasi contoh *secondary action* pada prinsip animasi
(Sumber: Samanthalucy.com, diakses pada 24/10/2021)

f. *Stretch and Squash* (fleksibilitas suatu objek)

Bola yang ketika jatuh sedikit mendarat menunjukkan kelenturan bola. Atau ketika orang melompat dan jatuh, kaki mereka sedikit fleksibel. *Squash and stretch* merupakan upaya untuk menambahkan efek lentur (plastik) pada suatu benda atau gambar sehingga seolah-olah 'memuai' atau 'menyusut' sehingga memberikan efek gerak yang lebih hidup. Penerapan *squash and stretch* pada gambar atau benda hidup (misalnya manusia, hewan, makhluk) akan memberikan efek 'peningkatan' sekaligus dinamis pada gerakan/perbuatan tertentu, sedangkan pada benda mati (misalnya gelas, meja, botol) penerapan *squash and stretch* akan membuat mereka (benda mati) terlihat atau bertindak seperti makhluk hidup.



Gambar 2.15 Ilustrasi contoh *squash and stretch* pada prinsip animasi
(Sumber: Samanthalucy.com, diakses pada 24/10/2021)

g. Exaggeration (Melebih-lebihkan)

Animasi dapat dilebih-lebihkan dengan musik, latar belakang atau gambar. Orang-orang digambarkan dengan mata besar yang menunjukkan keterkejutan. Kita bisa melihat ini di kartun Jepang, bagaimana orang berlari tetapi ada gambar elang besar di latar belakang untuk menunjukkan kecepatan lari orang tersebut. *Exaggeration* merupakan upaya mendramatisasi animasi dalam bentuk rekayasa citra hiperbolik. Dibuat sedemikian rupa sehingga terlihat sebagai bentuk ekstremitas dari ekspresi tertentu dan biasanya digunakan untuk tujuan komedi. Sering ditemukan di film animasi anak-anak (segala usia) seperti Tom & Jerry, Donald Duck, Mickey Mouse, Sinchan, dll.

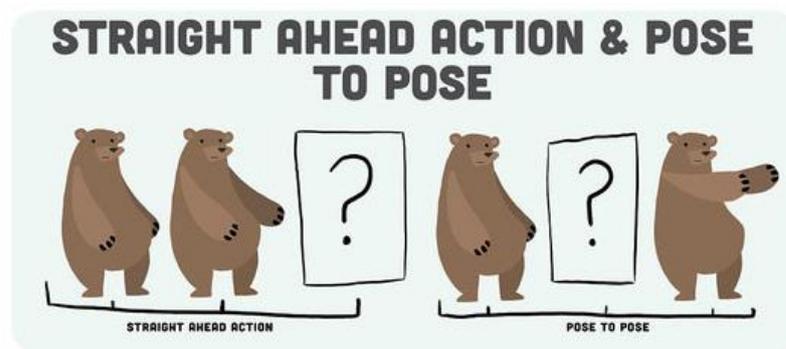


Gambar 2.16 Ilustrasi contoh *exaggeration* pada prinsip animasi
(Sumber: Samanthalucy.com, diakses pada 24/10/2021)

h. Straight Ahead dan Pose to Pose

Prinsip straight-ahead mengacu pada teknik pembuatannya, yaitu teknik *frame by frame*, digambar satu per satu. Walt Disney yang memiliki ratusan animator dari berbagai negara menggunakan teknik ini agar animasi terlihat sangat halus dan detail. Bagi Anda yang memiliki dana terbatas, jangan coba-coba menggunakan teknik ini karena prosesnya akan memakan waktu lama dan membutuhkan banyak animator. Ujung-ujungnya, dana bisa habis sebelum film animasinya selesai. *Pose to pose* menggunakan teknik *keyframe*, seperti *tween motion in flash*. Ini cocok untuk mereka yang

memiliki dana terbatas dan membutuhkan pemrosesan yang cepat. Tapi ingat, karakter yang dibuat tidak boleh terlalu detail dan rumit karena akan menyulitkan pekerjaan animasi. Ini sederhana sehingga karakternya mudah dipindahkan. Animasi Jepang paling banyak menggunakan teknik ini, seperti Shinchon dan The Powerpuff Girls. Dari segi sumber daya dan pengerjaan, ada dua cara yang bisa dilakukan untuk membuat animasi. Yang pertama adalah *Straight Ahead Action*, yaitu membuat animasi oleh seorang animator menggambar satu persatu, frame by frame dari awal sampai akhir sendiri. Teknik ini memiliki keunggulan: kualitas gambar yang konsisten karena hanya dilakukan oleh satu orang. Namun memiliki kekurangan yaitu waktu pengerjaan yang lama. Yang kedua adalah *Pose to Pose*, yaitu pembuatan animasi oleh seorang animator dengan menggambar hanya pada *keyframe* tertentu, kemudian *di-between* atau *interval* antar *keyframe* digambar/dilanjutkan oleh asisten/animator lainnya. Metode kedua ini memiliki waktu proses yang lebih cepat karena melibatkan lebih banyak sumber daya sehingga lebih cocok untuk diterapkan pada industri animasi.



Gambar 2.17 Ilustrasi contoh *straight ahead action and pose to pose* pada prinsip animasi

(Sumber: Samanthalucy.com, diakses pada 24/10/2021)

i. Anticipation (Gerakan Pendahulu)

Anticipation bisa juga dianggap sebagai persiapan/awalan gerakan atau anjang-angang. Seseorang yang bangun dari duduk harus menekuk tubuhnya terlebih dahulu sebelum benar-benar berdiri. Dalam gerakan melompat, seseorang yang sedang berdiri harus memiliki gerakan 'membungkuk' sebelum akhirnya melompat. Gerakan ini bertujuan untuk

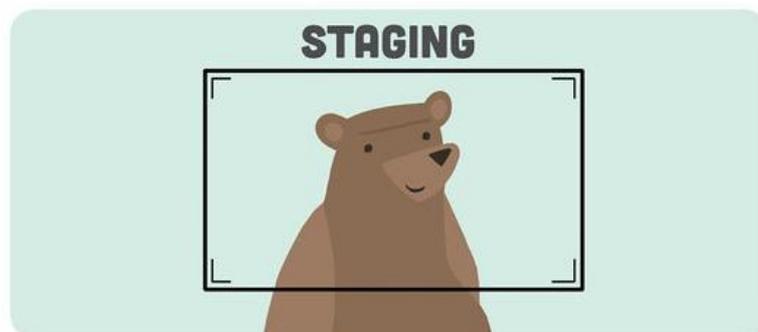
menjelaskan gerakan utama. Misalkan gerakan utamanya adalah seseorang terpeleset dan jatuh ke dalam kolam renang. Sebelumnya ada unsur-unsur yang ditampilkan sebelumnya seperti ada kulit pisang di lantai, lalu ada gerakan air di kolam renang, orang jalan-jalan dengan ekspresi acuh tak acuh. Gerakan antisipatif bertujuan agar penonton memahami apa yang akan terjadi selanjutnya. Sehingga tidak serta merta membuat orang tersebut jatuh ke dalam kolam tanpa diketahui oleh penonton apa penyebabnya.



Gambar 2.18 Ilustrasi contoh *anticipation* pada prinsip animasi
(Sumber: Samanthalucy.com, diakses pada 24/10/2021)

j. Staging (Bidang Gambar)

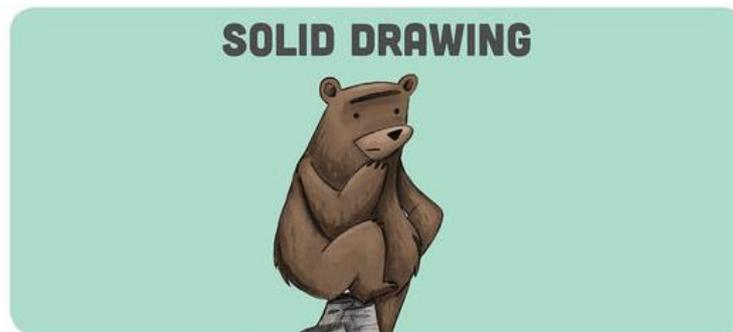
Staging dalam animasi mencakup bagaimana 'lingkungan' dibuat untuk mendukung suasana atau '*mood*' yang ingin dicapai sebagian atau seluruh adegan. Biasanya berkaitan dengan posisi kamera pemotretan. Posisi kamera bawah membuat karakter terlihat besar dan menakutkan, kamera atas membuat karakter terlihat kecil dan bingung sedangkan posisi kamera samping membuat karakter terlihat lebih dinamis dan menarik.



Gambar 2.19 Ilustrasi contoh *staging* pada prinsip animasi
(Sumber: Samanthalucy.com, diakses pada 24/10/2021)

k. *Solid Drawing*

Menggambar sebagai dasar utama animasi memiliki peranan signifikan untuk menentukan proses hingga hasil suatu animasi, terlebih lagi animasi klasik. Seorang animator diwajibkan memiliki kepekaan terhadap anatomi, berat, komposisi, keseimbangan, pencahayaan dan lain sebagainya yang dapat dilatih melalui serangkaian pengamatan dan observasi, yang mana dalam observasi salah satu yang harus dilakukan yakni dengan menggambar. Walaupun dengan adanya bantuan komputer untuk menggambar, masih diperlukan adanya pemahaman dasar dari prinsip menggambar sehingga animasi yang dibuat menjadi lebih baik.



Gambar 2.20 Ilustrasi contoh *solid drawing* pada prinsip animasi
(Sumber: Samanthalucy.com, diakses pada 24/10/2021)

l. *Appeal* (Daya Tarik Karakter)

Appeal berkaitan dengan keseluruhan tampilan atau gaya visual dalam animasi. Kita dapat dengan mudah mengidentifikasi gaya animasi buatan Jepang hanya dengan melihat sekilas. Kita juga bisa melihat gaya animasi yang dibuat oleh Disney atau Dreamworks hanya dengan melihatnya sebentar. Hal ini dikarenakan mereka memiliki daya tarik atau gaya tersendiri dalam membuat karakter animasi.



Gambar 2.21 Ilustrasi contoh *appeal* pada prinsip animasi
(Sumber: Samanthalucy.com, diakses pada 24/10/2021)

2.1.11 Studi Komparator

Judul : Online Purchase Scam Animation
Pembuat : Channel Youtube “National Crime Prevention Council”
Durasi video : 1 menit
Bahasa : Inggris



Gambar 2.22 Komparator Animasi 2D yang akan dirancang
(Sumber : National Crime Prevention Council)

A. Analisis Media

a. Isi

Isi animasi pembelajaran untuk mencegah terjadinya penipuan

online, yang mana pembeli diharuskan untuk waspada saat ingin membeli produk secara online. Animasi karya dari channel akun Youtube "National Crime Prevention Council", berasal dari negara Singapura. Animasi ini memiliki durasi sekitar 1 menit.

b. Layout

Layout dari animasi berjudul "Online Purchase Scam Animation" ini sederhana dan lebih memfokuskan informasi yang harus disampaikan, dengan visual yang fokus ke karakter leluasa bergerak.

c. Warna

Penggunaan warna pada animasi tersebut menggunakan warna cerah dan kontras, sedikit keluar dari warna realis atau warna pada kehidupan nyata, sehingga kesan kartun pada animasi 2d ini dapat lebih menonjol.

d. Tipografi

Penggunaan tipografi pada animasi tersebut menggunakan font sans serif dengan ukuran font cukup besar. Penggunaan font sans serif besar ini demi menonjolkan contoh bentuk tulisan yang ditulis oleh pelaku penipuan.

B. Kelebihan

- a. Animasi ini memiliki visual dengan menggunakan ilustrasi yang menarik ditonton oleh masyarakat
- b. Animasi ini mengajak penonton untuk waspada dalam berbelanja online dengan animasi yang menghibur
- c. Penggunaan warna pada animasi tersebut nyaman untuk dilihat di mata