



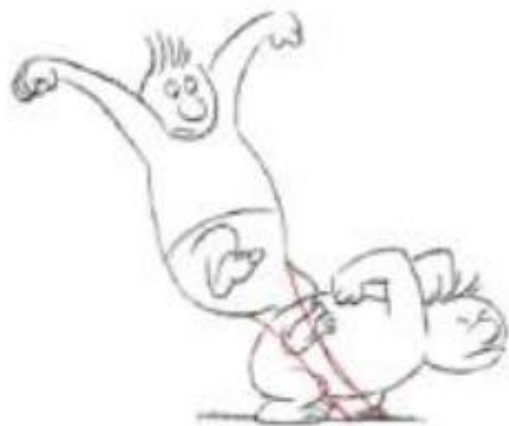
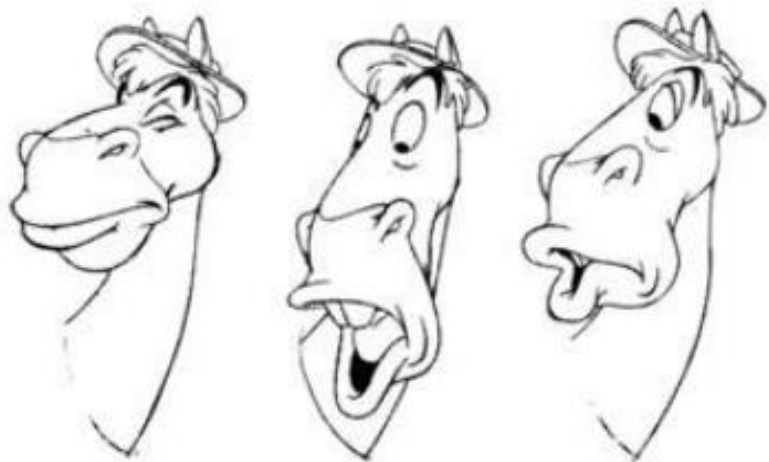
Prinsip – Prinsip Animasi 2 Dimensi

Oleh :

Ade Moussadecq, S.Pd., M.Sn

Squash And Stretch

Prinsip ini bertujuan untuk memberikan rasa fleksibilitas untuk objek yang digambar. Squash and stretch berguna juga untuk meng-animasikan ekspresi wajah. Prinsip ini sering digunakan untuk memberikan kesan lucu pada animasi.

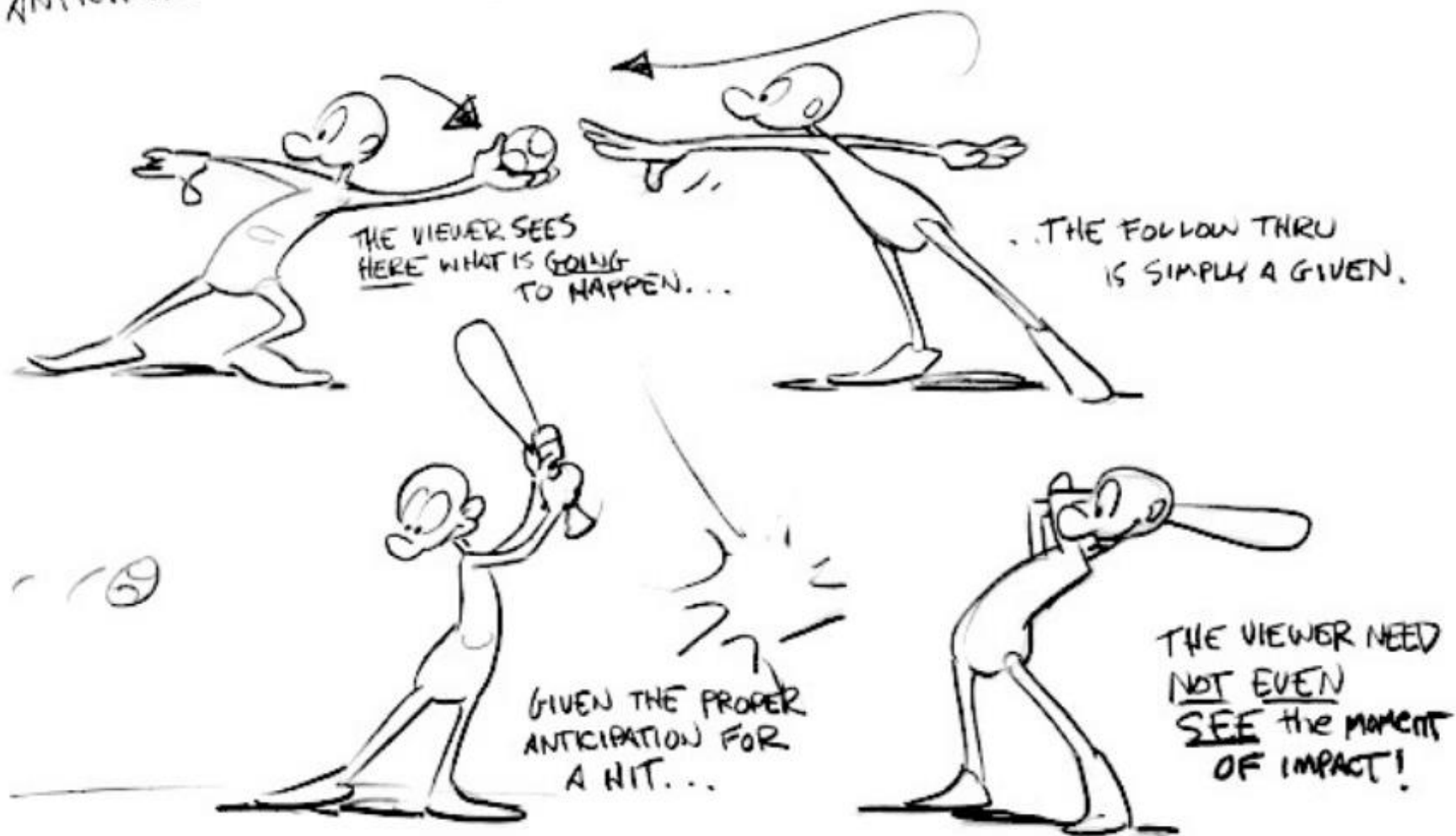


Anticipations

Prinsip ini digunakan untuk membuat tindakan terlihat lebih realistis.

Contoh Seorang penari melompat dari lantai, sebelum melompat ada gerakan menekuk lutut dan lanjut ke gerakan melompat. Teknik ini juga dapat digunakan untuk menentukan fokus pada animasi

As a general rule, EVERY ACTION MUST HAVE AN ANTICIPATION. The ANTICIPATION TELEGRAPHS TO THE VIEWER WHAT IS ABOUT TO HAPPEN.

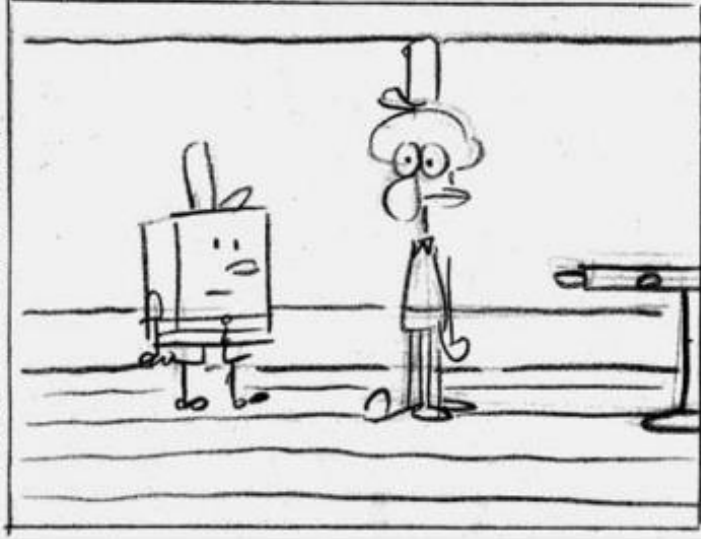


Staging

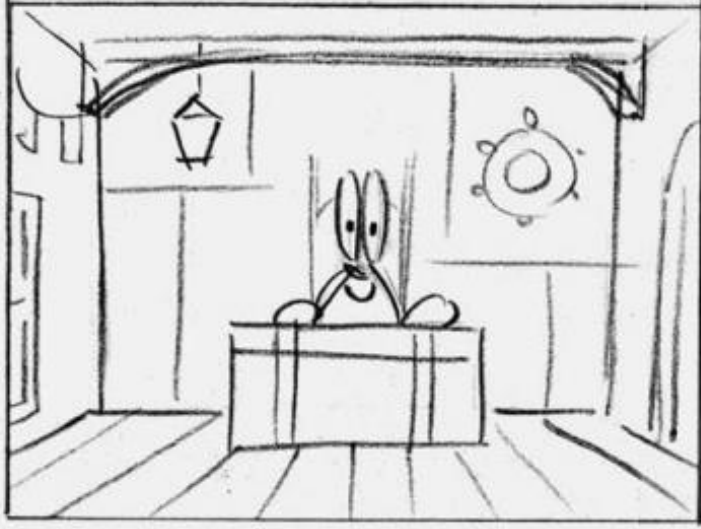
Prinsip ini digunakan untuk mengarahkan perhatian audience pada cerita atau ide yang dibuat.

Seperti sudut pengambilan kamera/ pembuatan gambar

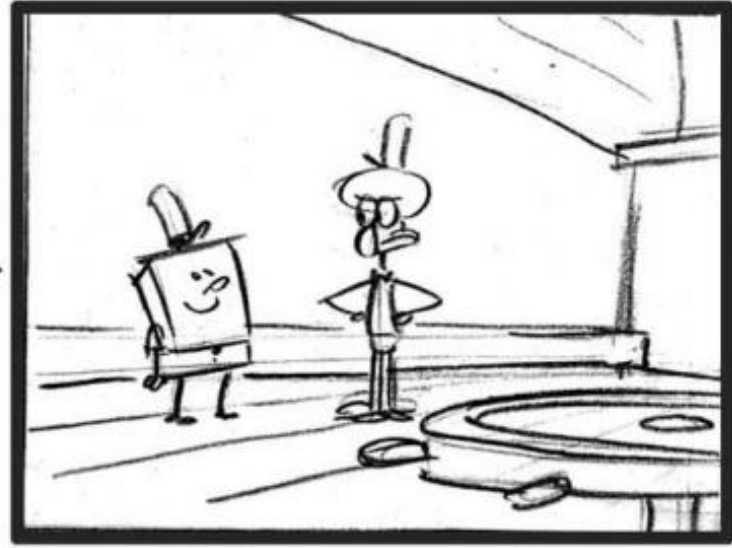
BORING + FLAT



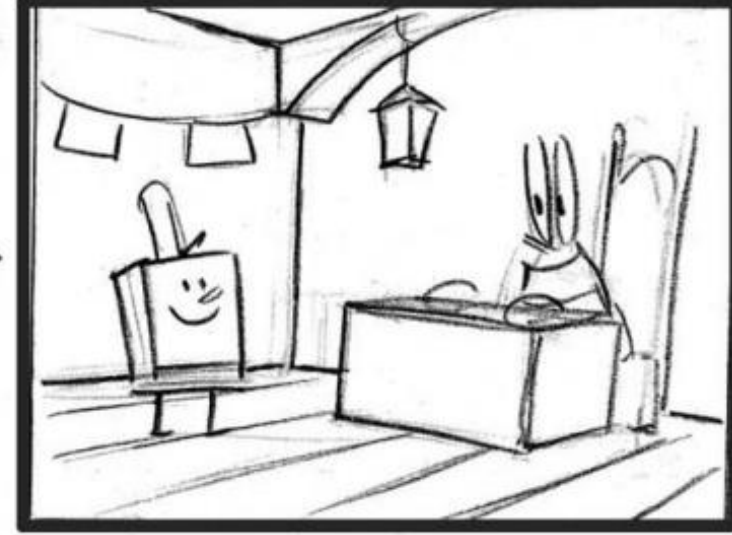
BORING + FLAT



TOO FLAT + BORING



BETTER!

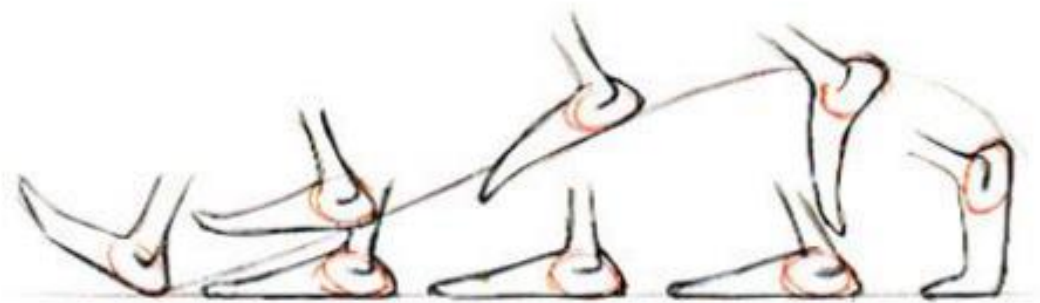


BETTER!

NICE! HAS A SENSE OF SPACE. LOOK AT ALL THE COOL NEGATIVE SPACE SHAPES.

Straight Ahead And Pose To Pose

Pembuatan gambar dalam animasi secara spontan yang dimulai dari gambar pertama sampai gambar terakhir dengan memperhatikan perbedaan ukuran, volume, dan proporsi dengan metode ini.



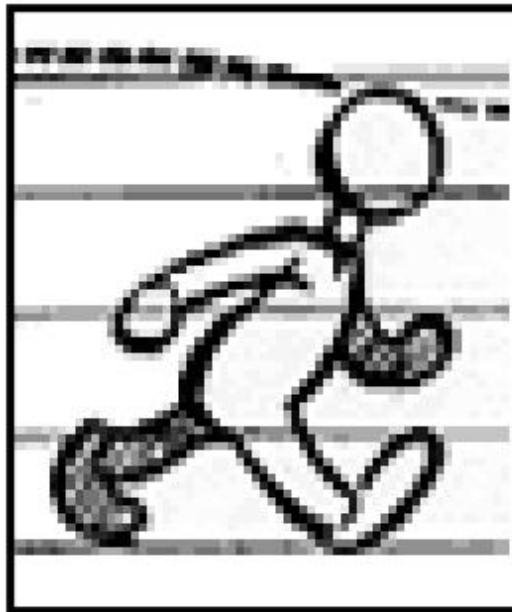
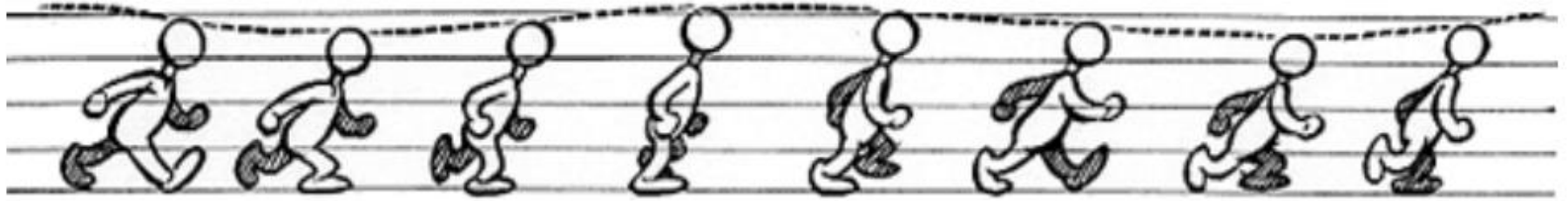
Slow In And Slow Out

Prinsip ini bertujuan untuk membuat gerakan animasi lebih natural dan realistik terutama di awal dan di bagian akhir dari sebuah gerakan.



Archs

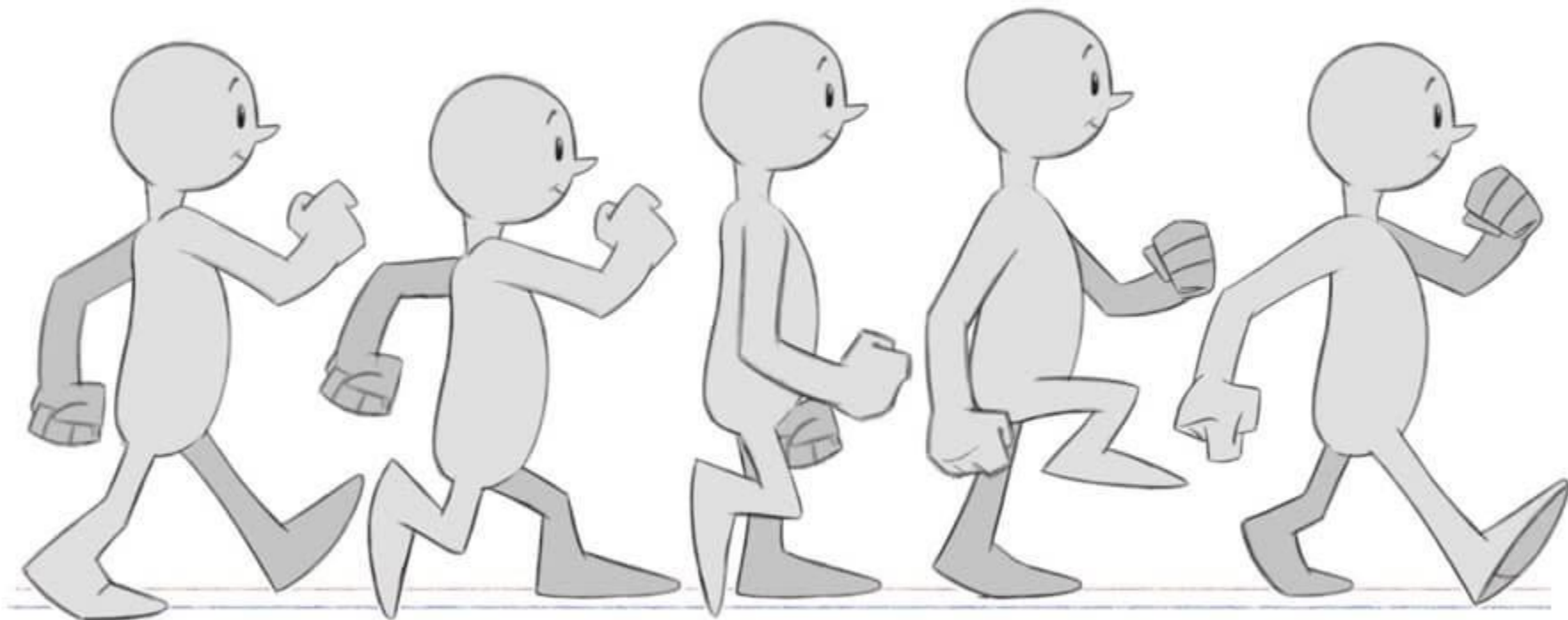
Dalam animasi, sistem pergerakan tubuh pada manusia, binatang, atau makhluk hidup lainnya bergerak mengikuti pola yang disebut Arcs. Hal ini memungkinkan mereka bergerak secara 'smooth' dan lebih realistis, karena pergerakan mereka mengikuti suatu pola yang berbentuk lengkung



Secondary Action

Secondary action adalah gerakan-gerakan tambahan yang dimaksudkan untuk memperkuat gerakan utama supaya sebuah animasi tampak lebih realistik.

Contoh : Ketika seseorang sedang berjalan, gerakan utamanya tentu adalah melangkahkahi kaki sebagaimana berjalan seharusnya. Tetapi seorang animator bisa menambahkan secondary action untuk memperkuat kesan hidup pada animasinya. Misalnya, sambil berjalan 'seorang' figur atau karakter animasi mengayun-ayunkan tangannya atau bersiul-siul.



CONTACT

LOW

PASSING

HIGH

CONTACT

Timing

Prinsip ini bertujuan untuk menentukan waktu kapan sebuah gerakan harus dilakukan.



Solid Drawing

Kemampuan menggambar sebagai dasar utama animasi memegang peranan yang menentukan “baik proses maupun hasil” sebuah animasi, terutama animasi klasik.

Sebuah obyek dibuat sedemikian rupa sehingga memiliki : volume, pencahayaan dan kualitas).

