**[Prinsip-Prinsip Animasi #5](tutorial.wanteknologi.com)**

Setelah memahami pengertian [animasi](tutorial.wanteknologi.com), tentunya kita juga perlu mengetahui; [Prinsip-prinsip](tutorial.wanteknologi.com) [animasi](wanteknologi.com) adalah pedoman dasar yang digunakan oleh animator untuk menciptakan gerakan yang alami, dinamis, dan menarik dalam animasi.

[Prinsip](tutorial.wanteknologi.com) ini dikembangkan oleh para pionir [animasi](wanteknologi.com) seperti Frank Thomas dan Ollie Johnston dari Walt Disney Studios, dan mereka masih menjadi landasan dalam pembuatan [animasi](wanteknologi.com) hingga saat ini. Berikut adalah beberapa [prinsip-prinsip](tutorial.wanteknologi.com) [animasi](wanteknologi.com) utama:

**1. Solid Drawing (Gambar Padat)**

Kemampuan untuk menggambar objek atau karakter dalam tiga dimensi yang kokoh, mengikuti [prinsip-prinsip](tutorial.wanteknologi.com) perspektif dan anatomi. Termasuk juga kemampuan dalam mengkomposisikan gambar sehingga terlihat lebih nyata.

**2. Menekan dan Melentur *(Squash and Stretch)***

Squash and Stretch adalah membuat objek hidup ataupun objek mati terlihat seolah-olah nyata sehingga terlihat bergerak secara realistis dan lebih hidup. Prinsip ini melibatkan merubah bentuk karakter atau objek saat bergerak untuk menambahkan kesan berat dan elastisitas.

Ketika objek bergerak cepat, bisa tampak seperti “terlalu elastis,” sedangkan ketika bergerak perlahan, mereka bisa tampak lebih “padat.” Prinsip ini membantu menciptakan ilusi gerakan yang lebih alami.

**3. Antisipasi *(Anticipation)***

Ini adalah gerakan persiapan yang dilakukan sebelum gerakan utama. Antisipasi membantu menyiapkan penonton terhadap apa yang akan terjadi selanjutnya dan membuat gerakan utama terasa lebih halus dan alami.

Prinsip anticipation adalah membuat gerakan pada sebuah objek secara berurutan sehingga penonton dapat memahami dan menikmati [animasi](wansolution.co.id) yang ditampilkan.

**4. Tata Gerak *(Staging)***

Staging adalah penataan gerak dengan membuat ekspresi pada karakter atau objek dalam [animasi](wansolution.co.id) sehingga penonton lebih mudah mengenalinya.

Prinsip ini berkaitan dengan cara objek atau karakter disusun dan ditempatkan di dalam adegan. Penyajian yang baik membantu fokus pada elemen penting dalam adegan dan memandu mata penonton untuk memahami apa yang terjadi.

**5. Bergerak Terus dan Pose ke Pose (*Straight Ahead and Pose to Pose)***

Ini adalah langkah seorang animator bekerja, yaitu dengan terencana dalam membuat gambar, membuat gerakan dan ukuran, yang dilakukan sejak awal membuat [animasi](wansolution.co.id).

Dalam pendekatan “straight ahead,” animator menggambar setiap frame dalam urutan berurutan untuk menciptakan gerakan yang alami dan spontan. Dalam pendekatan “pose to pose,” animator membuat beberapa pose kunci terlebih dahulu dan kemudian mengisi pose-pose di antara untuk menciptakan gerakan yang lebih terkontrol.

**6. Gerakan Mengikuti *(Follow Through and Overlapping Action)***

Prinsip ini mencakup gerakan berlanjut setelah gerakan utama berhenti dan gerakan yang berlapis pada bagian tubuh yang berbeda saat karakter berhenti bergerak. Ini menciptakan kesan bahwa berbagai bagian tubuh bergerak secara independen.

Ketika scene berhenti bergerak, karakter tidak berhenti secara tiba-tiba. Ini membuat sebuah animasi terlihat lebih realistis.

**7. Perlahan Masuk dan Perlahan Keluar (*Slow In and Slow Out)***

Ini adalah pengaturan staging dan timing dari satu scene ke scene lainnya dalam sebuah [animasi](wansolution.co.id). Ketika objek atau karakter memulai atau mengakhiri gerakan, mereka cenderung bergerak lebih perlahan, yang menciptakan perasaan lebih alami dan halus.

**8. Busur Gerakan *(Arcs)***

Gerakan alami dalam dunia nyata sering mengikuti pola busur. Menerapkan gerakan dalam pola busur dalam [animasi](wansolution.co.id) membantu menciptakan kesan alami dan meyakinkan.

Membuat pergerakan tubuh karakter/ objek [animasi](wansolution.co.id) terlihat lebih *smooth*. Misalnya gerakan mahluk hidup atau gerakan benda-benda dalam [animasi](wansolution.co.id) terlihat lebih realistis.

**9. Waktu dan Ruang *(Timing and Spacing)***

Prinsip ini tentang bagaimana *timing* (kecepatan pergerakan) dan *spacing* (jarak antara frame) mempengaruhi kesan gerakan. Pengaturan yang tepat dari kedua aspek ini sangat penting untuk menciptakan ilusi gerakan yang meyakinkan.

**10. Gerakan Pendukung *(Secondary Action)***

Aksi sekunder adalah gerakan tambahan yang mendukung gerakan utama dan menghasilkan lebih banyak ekspresi atau informasi. Ini bisa berupa gerakan rambut, pakaian, atau objek di sekitar karakter, membuat berbagai gerakan pendukung untuk melengkapi karakter pada ekspresi ataupun aksi agar terlihat lebih nyata.

**11. Eksagerasi *(Exaggeration)***

Ini merupakan upaya membuat suatu karakter terlihat lebih meyakinkan dalam aksinya, misalnya membuat sebuah karakter menjadi lebih lucu. Eksagerasi digunakan untuk memperbesar gerakan dan ekspresi agar lebih menarik dan menyenangkan. Ini sering digunakan dalam animasi kartun.

**12. Daya Tarik *(Appeal)***

Prinsip ini berbicara tentang cara karakter atau objek diberi daya tarik visual yang membuatnya menarik dan bisa terhubung dengan penonton. Ini merupakan kualitas dari animasi dimana penonton dapat menikmati gambar yang memikat, desain yang bagus, punya daya tarik, dan kelebihan lainnya.