

menegur Regan karena mengira bahwa Regan hendak pergi di jam kerja. Regan yang kesal karena seharusnya ia bersantai di hari cutinya meluapkan emosinya. Setelah lift menunjukkan lantai *lobby*, Regan merasa lega dan langsung pergi untuk meninggalkan kantor.

Dalam pembahasan pada penulisan skripsi penciptaan ini, penulis membatasi masalah yaitu bagaimana perancangan gerakan untuk menunjukkan emosi atau ekspresi bosan dan marah pada karakter Regan. Ekspresi dan emosi marah yang ditunjukkan terdapat pada *shot* 02 dan *shot* 12 s/d 14 dimana jumlah total *shot* dari *bumper* ini adalah 16 *shot* dari 15 *scene*. Pada *shot* 02 akan membahas perancangan gerakan pada tokoh Regan untuk menciptakan emosi atau ekspresi bosan dan pada *shot* 12 s/d 14 akan membahas perancangan gerakan pada tokoh Regan untuk menciptakan emosi atau ekspresi marah. Penulis merancang gerakan berdasarkan teori *facial expression* dan gerakan tubuh dari Steve Robert. Penulis juga menerapkan teori 12 prinsip animasi menurut Thomas dan Johnston dalam menciptakan gerakan untuk menunjukkan emosi bosan dan marah.

## **2. TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1 Animasi 2D**

Animasi 2D atau animasi dua dimensi terkenal dengan istilah *hand-drawn animation* dikarenakan pengerjaannya yang dilakukan dengan proses menggambar setiap adegan satu per satu atau *frame by frame*. Menurut Purnomo dan Andreas (2013), animasi 2D atau animasi dua dimensi merupakan jenis animasi yang secara *visual* bersifat *flat*. Berdasarkan teknis pembuatan, animasi dua dimensi dapat dibuat melalui dua cara, yaitu dengan cara tradisional dan cara digital. Pembuatan animasi dua dimensi dengan cara tradisional dilakukan dengan menggambar pada lembar *celluloid*. Sedangkan untuk cara digital, pengerjaan animasi dua dimensi dilakukan dengan menggunakan bantuan komputer yaitu melalui bantuan *software* khusus. Meskipun begitu, kedua cara tersebut tetap mengabdikan kemampuan menggambar setiap adegan secara satu per satu atau *frame by frame*.

### **2.2 12 Prinsip Animasi**

Dalam pembuatan animasi, terdapat 12 prinsip. Menurut Thomas & Johnston (1981), adanya 12 prinsip animasi ini adalah sebagai sebuah terapan atau sebuah teknik dasar yang digunakan animator sebagai sebuah acuan untuk membuat animasi yang baik. Berikut merupakan penjelasan 12 prinsip animasi tersebut :

### 2.2.1 *Timing*

*Timing* merupakan salah satu aspek 12 prinsip animasi yang dimana digunakan untuk menentukan waktu dari sebuah gerakan yang akan dilakukan. Sedangkan *spacing* dilakukan untuk menentukan percepatan atau perlambatan dalam gerakan.

### 2.2.2 *Arc*

*Arc* merupakan sebuah pola atau jalur yang tidak nyata atau buatan (maya) yang digunakan dalam sistem gerakan tubuh pada makhluk hidup. Aspek ini digunakan agar gerakan objek lebih realistis.

### 2.2.3 *Squash and Stretch*



Gambar 2.2 (*Squash and Stretch*)  
(Sumber : *The Illusion of Life* – Frank Thomas dan Ollie Johnston)

*Squash and stretch* merupakan penambahan keelastisan pada sebuah gerakan yang dilakukan oleh objek sehingga memberikan kesan gerakan yang lebih hidup. Aspek ini diterapkan kepada benda hidup dan juga benda mati.

## 2.2.4 Anticipation



Gambar 2.2 (*Anticipation*)

(Sumber : *The Illusion of Life* – Frank Thomas dan Ollie Johnston)

*Anticipation* merupakan aspek berupa ancang-ancang atau persiapan sebelum gerakan dimulai.

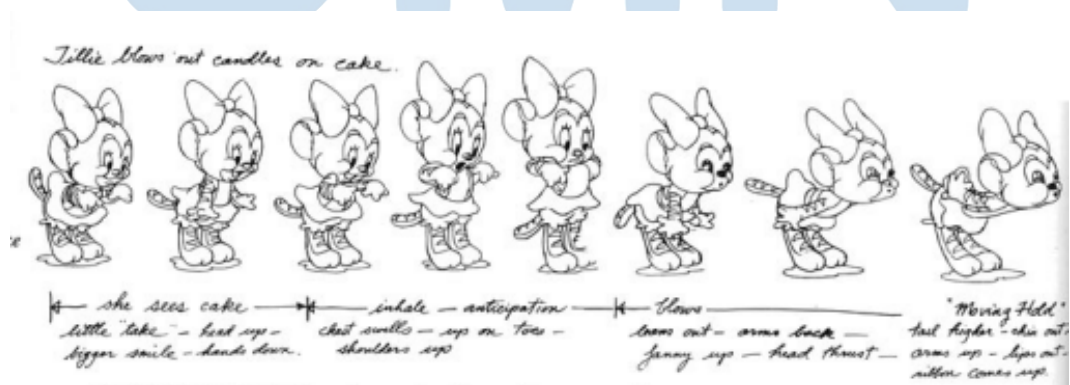
## 2.2.5 *Slow In and Slow Out*

Setiap objek yang bergerak memiliki percepatan dan perlambatan yang berbeda. *Slow in* digunakan saat objek yang bergerak dimulai dari lambat menjadi cepat dan *slow out* sebaliknya.

## 2.2.6 *Secondary Action*

Aspek ini diterapkan dengan menambahkan gerakan tambahan. Hal ini bertujuan untuk memperkuat gerakan utama agar gerakan terlihat lebih realistis.

## 2.2.7 *Follow Through and Overlapping*



Gambar 2.2 (*Follow Through and Overlapping*)  
(Sumber : The Illusion of Life – Frank Thomas dan Ollie Johnston)

*Follow Through* adalah aspek penambahan gerakan meskipun objek telah diam atau berhenti bergerak. Sedangkan *overlapping* adalah aspek gerakan yang saling mendahului. Misalnya saat berjalan, kaki dan tangan bergerak secara bersamaan.

#### 2.2.8 Staging



Gambar 2.2 (*Staging*)

(Sumber : The Illusion of Life – Frank Thomas dan Ollie Johnston)

*Staging* merupakan aspek yang dimana digunakan untuk membuat *mood* atau suasana lebih mendukung pada *scene* secara sebagian maupun secara keseluruhan..

#### 2.2.9 Straight Ahead Action and Pose to Pose Action

*Straight ahead action* adalah aspek dimana pembuatan animasi dilakukan dengan menggambar *frame by frame* dari awal sampai akhir. Sedangkan *pose to pose* merupakan aspek dimana pembuatan animasi dilakukan dengan hanya menggambar pada *keyframe* tertentu saja.

#### 2.2.10 Appeal

*Appeal* merupakan aspek yang dapat disebut sebagai gaya visual dalam sebuah animasi. Hal ini dapat dibilang sebagai ciri khas pada sebuah animasi.

#### 2.2.11 Exaggeration

*Exaggeration* adalah aspek dimana melebih lebihkan atau medramatisir gerakan sebuah animasi yang bersifat hiperbolis. Aspek ini memberikan tampilan ekstrim pada sebuah ekspresi tertentu yang biasanya dilakukan untuk membuat sebuah komedi.

#### 2.2.12 *Solid Drawing*

*Solid drawing* adalah aspek dimana penggambaran akan anatomi, komposisi, pencahayaan, dan lain sebagainya diterapkan dalam sebuah animasi sehingga menciptakan animasi yang lebih realistik.

### 2.3 Emosi

Emosi diangkat dari bahasa latin yakni *emovere* yang artinya gerak menjauh. Menurut Daniel Goleman (2002), emosi ditunjukkan kepada keadaan biologis atau psikis oleh suatu perasaan atau pikiran yang menimbulkan sebuah kecenderungan untuk bertindak. Menurut Rakhmat (2001) emosi adalah sebuah aspek yang ditunjukkan dengan perubahan perilaku secara fisiologis oleh perubahan organisme.

Menurut Sudarsono (1993), emosi merupakan keadaan kompleks yang terjadi karena perasaan yang terganggu dimana diikuti dengan pergerakan tubuh. Emosi sendiri menurut Ekman (1993) terbagi menjadi 6 dasar yaitu :

#### 2.3.1 *Happiness*

*Happiness* atau kebahagiaan diartikan sebagai sebuah emosi senang. Emosi ini menandakan perasaan gembira, dan lain sebagainya. Karakteristik dari emosi ini sendiri adalah mulu yang tersenyum, tubuh yang relaks, juga intonasi suara yang ceria.

#### 2.3.2 *Sadness*

*Sadness* atau kesedihan adalah kondisi emosi untuk menandakan perasaan sedih, kecewa, dan sebagainya yang menggambarkan suasana hati yang buruk. Sedih ditunjukkan dengan menangis, diam, atau lesu.

### *2.3.3 Anger*

*Anger* atau marah adalah kondisi emosi untuk menandakan permusuhan, sifat antagonisme, atau frustrasi. Emosi ini diperlihatkan dengan ekspresi kening yang mengerut atau mata yang melotot, tubuh yang berpaling, dan intonasi suara berteriak atau mengeluarkan kata kata kasar.

### *2.3.4 Fear*

*Fear* atau takut merupakan keadaan emosional yang ditunjukkan saat seseorang menghadapi bahaya. Emosi ini dapat ditunjukkan dengan ekspresi wajah berupa mata yang melebar dan dagu yang tertarik ke bawah dan juga bahasa tubuh bersembunyi dari ancaman.

### *2.3.5 Surprise*

*Surprise* merupakan keadaan emosional yang ditunjukkan saat seseorang menghadapi sesuatu yang mengejutkan. Emosi ini ditunjukkan dengan ekspresi wajah berupa alis yang naik, mata yang melebar, dan mulut yang terbuka. Kebalikan dari emosi ini adalah emosi bosan.

### *2.3.6 Disgust.*

*Disgust* atau jijik merupakan keadaan emosional yang ditunjukkan saat orang merasa tidak suka dengan rasa, apa yang ia lihat, atau apa yang ia cium. Emosi ini ditunjukkan dengan bahasa tubuh yang berbalik arah dari objek yang tidak disukai atau dirasa jijik.

## **2.4 Facial Expression**

Ekspresi wajah dapat menunjukkan emosi yang sedang dirasakan oleh seseorang. Menurut Chaplin (2006) emosi ekspresi merupakan perubahan fisiologis yang berasosisasi dengan emosi. Menurut Robert (2011), ekspresi seseorang akan muncul dari wajahnya saat mendengar, mencium, merasakan, melihat, dan

memikirkan sesuatu. Ia membagi *facial expression* menjadi 8 ekspresi dasar, yaitu sebagai berikut :

#### 2.4.1 Happiness



Gambar 2.4 (*Happiness Expression*)

(Sumber : Character Animation Fundamental – Steve Robert)

Ekspresi *happiness* atau bahagia dapat divisualisasikan dengan posisi alis dan kedua ujung bibir naik keatas. Posisi bibir sendiri bisa tertutup ataupun terbuka. Dengan begitu akan membentuk senyuman.

#### 2.4.2 Sadness



Gambar 2.4 (*Sadness Expression*)

(Sumber : Character Animation Fundamental – Steve Robert)

Ekspresi *sadness* atau sedih ditunjukkan berkebalikan dengan ekspresi *happiness*. Dimana, ujung alis luar, kelopak mata, dan kedua ujung bibir posisinya turun kebawah. Saat menangis, kelopak mata bisa menutupi sebagian mata atau bisa juga menutup semua bagian mata.

#### 2.4.3 Surprise



Gambar 2.4 (*Surprise Expression*)

(Sumber : Character Animation Fundamental – Steve Robert)

Ekspresi *surprise* atau terkejut dapat ditunjukkan dengan kedua alis yang naik keatas dimana menyebabkan adanya kerutan di dahi. Hal ini juga diterapkan bersamaan dengan bola mata yang tampak lebih besar seperti melotot dengan rahang mulut bawah yang turun.

#### 2.4.4 Fear



Gambar 2.4 (*Fear Expression*)

(Sumber : Character Animation Fundamental – Steve Robert)

Ekspresi *fear* atau takut dapat ditunjukkan dengan pertengahan dari kedua alis yang bertemu naik keatas dengan pupil mata yang membesar serta mulut yang terbuka namun berbeda dengan ekspresi *surprise*. Dalam ekspresi *fear*, mulut terbuka juga namun dengan ujung mulut yang turun.

#### 2.4.5 Anger



Gambar 2.4 (*Anger Expression*)

(Sumber : Character Animation Fundamental – Steve Robert)

Ekspresi *anger* atau marah dapat ditunjukkan dengan posisi ujung alis luar naik dan ujung alis dalam turun. Kedua alis akan membuat posisi mata tertekan hersamaan dengan lubang hidung yang membesar dan posisi mulut yang terbuka menampakkan gigi yang terkatup.



#### 2.4.6 *Disgust / contempt*

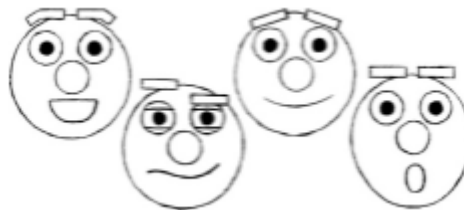


Gambar 2.4 (*Disgust Expression*)

(Sumber : Character Animation Fundamental – Steve Robert)

Ekspresi *disgust* atau jijik dapat ditunjukkan dengan posisi alis yang sama dengan ekspresi *anger*, namun naik turunnya secara tidak simetris. Salah satu alis naik dan satunya turun. Ujung bibir keduanya dapat naik atau salah satu juga bisa. Jika mulut tertutup maka bibir atas dan bawah akan menekan dengan kuat.

#### 2.4.7 *Interest / Bored*



Gambar 2.4 (*Interest and Bored Expression*)

(Sumber : Character Animation Fundamental – Steve Robert)

Ekspresi *interest* atau tertarik dapat ditunjukkan dengan posisi kedua alis naik secara bersamaan atau bisa juga hanya salah satu yang naik. Saat melakukan ekspresi ini biasanya dilakukan bersamaan dengan mulut yang tersenyum. Kebalikan dari ekspresi ini akan membentuk ekspresi bosan.

#### 2.4.8 *Pain and Distressed*



Gambar 2.4 (*Pain and Distressed Expression*)

(Sumber : Character Animation Fundamental – Steve Robert)

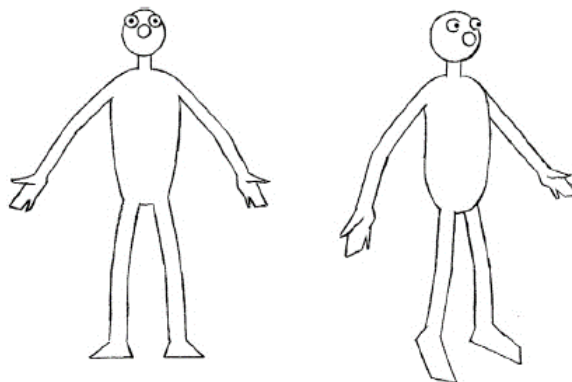
Ekspresi *pain* atau sakit dapat ditunjukkan dengan alis bagian dalam naik dan alis bagian luar turun. Kelopak mata biasanya menutupi mata. Mulut bisa mengatup erat atau juga terbuka membentuk kotak dengan rahang mengatup.

## 2.5 Bahasa Tubuh

Bahasa tubuh adalah bahasa yang digunakan untuk menggambarkan kondisi emosional yang dilalui oleh seseorang. Kartini (2013), menyatakan bahwa untuk melakukan komunikasi tidak hanya dilakukan dengan berkata kata namun juga menggunakan bahasa tubuh. Setiap gerakan tubuh memiliki makna untuk menyampaikan perasaan yang sedang dirasakan seseorang. Oleh karena itu, bahasa tubuh menjadi salah satu aspek terpenting dalam animasi. Hal ini bertujuan agar apa yang dirasakan dan dipikirkan oleh karakter dapat disampaikan kepada penonton.

Steve Robert dalam bukunya yaitu Character Animation Fundamental (2011) menyatakan bahwa bahasa tubuh terbagi menjadi empat, yaitu sebagai berikut :

### 2.5.1 Open Body Posture



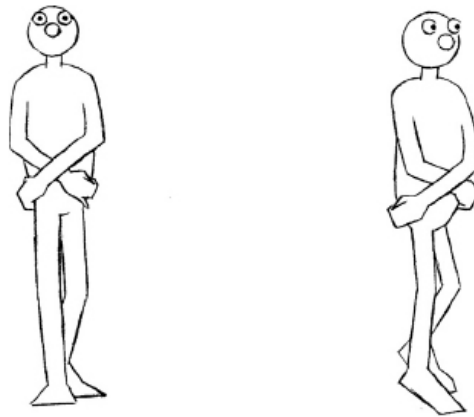
Gambar 2.5 (*Open Body Posture*)

(Sumber : Character Animation Fundamental – Steve Robert)

Bentuk tubuh *open body posture* bertujuan untuk menggambarkan karakter yang menerima hal atau pesan yang diberikan (reaksi positif). Postur yang digambarkan

kepada karakter adalah posisi tubuh dengan tangan dan kaki yang terbuka menghadap objek.

### 2.5.2 *Close Body Posture*

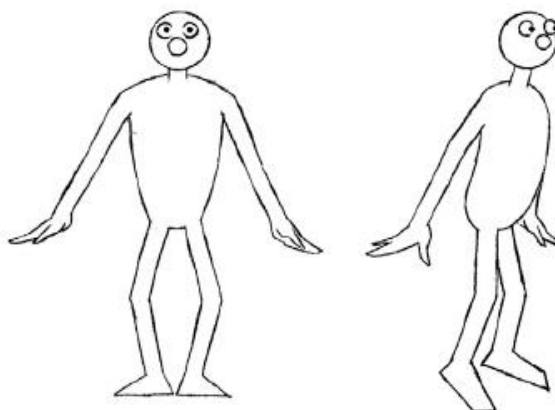


Gambar 2.5 (*Close Body Posture*)

(Sumber : Character Animation Fundamental – Steve Robert)

Karakter dengan bentuk tubuh ini bisa menolak dan bisa juga menerima hal atau pesan yang diberikan. Posisi tubuh digambarkan berlawanan dengan objek dengan tangan terkepal atau kaki yang menyilang. Biasanya digunakan saat seseorang berada sedang merasa terancam.

### 2.5.3 *Forward Body Posture*

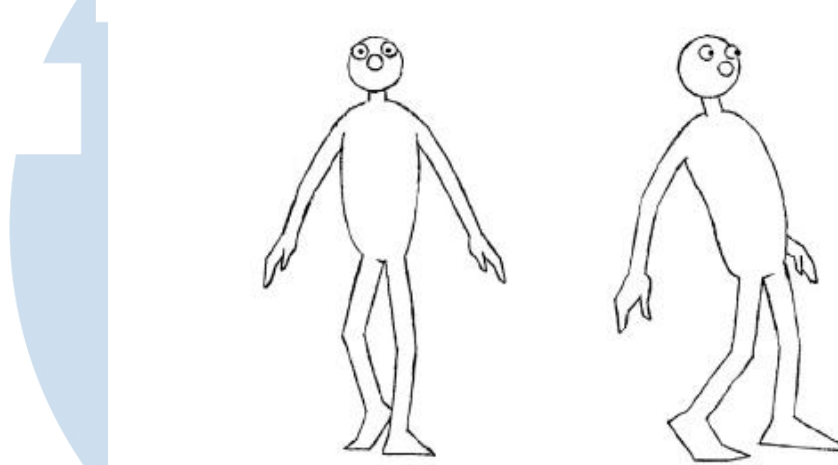


Gambar 2.5 (*Forward Body Posture*)

(Sumber : Character Animation Fundamental – Steve Robert)

Pada bahasa tubuh ini, karakter berpostur agak condong ke depan dan mengarah ke objek. Posisi ini dapat menunjukkan karakter menerima atau karakter menolak hal yang diberi.

#### 2.5.4 *Backward Body Posture*



Gambar 2.5 (*Backward Body Posture*)

(Sumber : Character Animation Fundamental – Steve Robert)

Posisi tubuh pada bahasa tubuh ini menyampaikan bahwa karakter mengabaikan pesan yang ia terima. Deskripsi dari posisi ini adalah tubuh karakter yang sedikit menyender ke belakang.

Tidak hanya itu, menurut Steve Robert empat dari bentuk bahasa di atas dapat dikombinasi lagi menjadi bahasa tubuh yang lain. Hal ini menghasilkan empat bentuk dasar lainnya, yaitu :

#### 2.5.5 *Responsive*

Merupakan gabungan dari bentuk bahasa *open* dan *forward body posture* diatas. Bahasa tubuh ini menggambarkan karakter sedang menyukai sesuatu. Posisi badan yaitu terbuka dan menghadap ke objek yang ia sukai. Tangan lurus kebawah dan tangan menghadap atas.

#### 2.5.6 *Reflective*

Merupakan gabungan dari *open* dan *backward posture*. Bahasa tubuh ini menggambarkan karakter yang sedang berpikir atau kebingungan.

#### 2.5.7 *Fugitive*

Merupakan gabungan dari *close* dan *backward posture*. Bahasa tubuh ini menggambarkan karakter yang merasa ditolak, sedih, tidak percaya diri, ingin melarikan diri, dan lain sebagainya. Karakter digambarkan dengan menunduk atau bahkan membungkuk dengan tangan bergelantung dan kepala yang menunduk ke bawah.

#### 2.5.8 *Combative*

Merupakan gabungan antara *close* dan *forward posture*. Bahasa tubuh ini menggambarkan karakter yang sedang marah atau menginginkan sesuatu secara paksa dan terlibat dalam sebuah pertengkaran.

### 3. METODE PENCIPTAAN

#### 3.1 GAMBARAN UMUM

Karya yang diciptakan oleh penulis merupakan sebuah *bumper* dengan judul “My Day Off”. *Bumper* ini berdurasi 49 detik yang dibuat dengan mengangkat konsep *surrealis*. Pada penulisan skripsi penciptaan ini, penulis memfokuskan masalah yaitu perancangan gerakan pada karakter utama bernama Regan untuk menciptakan emosi bosan dan marah. Emosi bosan yang akan dibahas terdapat pada *shot 2* yang dimana menggambarkan adegan tokoh Regan yang sedang berjalan di koridor menuju lift agar dapat segera keluar dari kantor dan menghabiskan hari cutinya. Sedangkan emosi marah ditunjukkan pada *shot 12 s/d 14* dimana menggambarkan adegan tokoh Regan yang marah. Regan meluapkan emosinya kepada atasannya yang menuduhnya telat, padahal ia sedang cuti dan terpaksa ke kantor di hari itu. Parameter yang diterapkan untuk menciptakan gerakan ini adalah berdasarkan teori *facial expression* dan gerakan tubuh menurut Steve Robert. Penulis juga menggunakan teori 12 prinsip animasi menurut Thomas dan Johnston dalam menciptakan gerakan.