

“Abandoned Skies” yang dipilih dapat menyampaikan kepribadian seseorang secara beda.

2. STUDI LITERATUR

2.1 Animasi

Menurut Williams (2001), animasi adalah seni membuat sesuatu bergerak dalam waktu, musik, suara atau narasi. Definisi ini menekankan pentingnya pengaturan waktu dan gerakan dalam animasi, serta peran musik, suara, dan narasi dalam menciptakan animasi yang kohesif dan menarik. Williams (2001) juga menekankan pentingnya menggambar, menyatakan bahwa "kualitas gambar adalah inti dari animasi". Animasi dapat didefinisikan dalam banyak cara, tetapi umumnya melibatkan penciptaan ilusi gerakan melalui serangkaian gambar statis.

Menurut Mayer dan Moreno (2002), animasi adalah jenis presentasi visual, dan dapat didefinisikan sebagai film yang dihasilkan komputer, yang menampilkan hubungan antar figur yang tergambar. Hal tersebut bisa juga dijelaskan sebagai *motion picture* yang menggambarkan gerakan dari benda nyata. Menurut Martinez (2015), ia menjelaskan bahwa animasi dapat didefinisikan sebagai kumpulan gambar yang disusun sesuai urutan dan diproduksi satu per satu atau disebut juga *frame-by-frame*, yang menggunakan berbagai pendekatan bergambar dan menekankan keterlibatan animator. Di media digital, *software* animasi tertentu yang hanya mengotomatiskan bingkai di antara dan memungkinkan animator menentukan bingkai kunci, seperti Adobe Flash berbasis Maya atau vektor, dapat dikategorikan dalam kategori ini.

Pada buku *Animating Film Theory*, Leslie (2014) menjelaskan bahwa animasi memiliki sifat *other nature* atau alam yang berbeda. Ia menjelaskan bahwa animasi itu sendiri menggambarkan alam yang paralel dengan kehidupan kita, dimana animasi itu menunjukkan sifat yang dapat kita kenali melalui proses konsep, imajinasi, dan teknologi.

2.2 Prinsip Animasi

Menurut Johnston dan Thomas (1995), terdapat 12 prinsip dasar dalam animasi, hal tersebut dijadikan acuan untuk memproduksi animasi yang realistis sesuai tokohnya. Prinsip tersebut mencakup mulai dari hukum dasar fisika sampai hal yang lebih abstrak seperti emosi. 12 prinsip dasar ini antara lain adalah *Squash and Stretch*, *Anticipation*, *Staging*, *Straight Ahead Action and Pose to Pose*, *Follow Through and Overlapping Action*, dan *Slow In and Slow Out*.

Singkatnya, enam prinsip pertama animasi melibatkan teknik untuk menciptakan gerakan yang realistis dan dinamis dalam animasi. Dalam enam prinsip berikutnya, lebih difokuskan pada cara untuk memberikan tokoh dan objek kepribadian dan daya tarik. Enam prinsip berikutnya adalah *Arcs*, *Secondary Action*, *Timing*, *Exaggeration*, *Solid Drawing*, dan *Appeal*. Kesimpulannya, 12 prinsip animasi memberikan kerangka komprehensif untuk membuat animasi yang dapat dipercaya dan menarik secara visual. Meskipun prinsip-prinsip tersebut pertama kali diperkenalkan dalam konteks animasi gambar tangan tradisional, prinsip tersebut masih digunakan secara luas di bidang animasi komputer saat ini.

2.3 Kepribadian

Kepribadian mengacu pada karakteristik psikologis, sifat, dan pola perilaku yang menentukan cara berpikir, merasakan, dan berperilaku yang berbeda dari individu. Kepribadian sering dikonseptualisasikan sebagai aspek diri yang relatif stabil dan tahan lama, dan dianggap dibentuk oleh kombinasi faktor genetik, biologis, dan lingkungan (American Psychological Association, 2017). Menurut McCrae dan Costa (1997), ada banyak teori kepribadian yang berbeda, tetapi satu model yang diterima secara luas adalah Model Lima Faktor (FFM), yang berpendapat bahwa kepribadian dapat dijelaskan dalam lima dimensi luas: ekstraversi, kesesuaian, kesadaran, neurotisisme, dan keterbukaan terhadap pengalaman. Menurut model

ini, individu berbeda satu sama lain dalam hal sejauh mana mereka memiliki kelima ciri tersebut.

Namun, menurut Barlow dan Durand (2015), kepribadian dianggap memainkan peran penting dalam membentuk perilaku, sikap, dan hubungan individu dengan orang lain. Individu dengan sifat kepribadian tertentu mungkin lebih cenderung terlibat dalam jenis perilaku tertentu, atau memiliki preferensi dan kecenderungan tertentu. Kepribadian juga dianggap sebagai faktor penting dalam kesehatan mental dan kesejahteraan, dengan beberapa ciri kepribadian dikaitkan dengan peningkatan risiko kondisi kesehatan mental tertentu, seperti kecemasan atau depresi. Secara keseluruhan, kepribadian adalah konstruksi yang kompleks dan multifaset yang merupakan aspek penting dari pengalaman manusia. Memahami sifat dan fungsi kepribadian adalah bidang penelitian penting dalam psikologi dan bidang terkait, dan berimplikasi pada banyak aspek kehidupan manusia, termasuk interaksi sosial, kesehatan mental, dan kesejahteraan.

2.4 Perubahan Kepribadian

Perubahan kepribadian merujuk pada perubahan yang signifikan dalam pola pikir, perilaku, dan karakteristik individu yang melibatkan pergeseran dari yang sebelumnya stabil ke yang berbeda, biasanya dipengaruhi oleh pengalaman hidup atau faktor-faktor psikologis (American Psychiatric Association, 2013). Trull (2017) berpendapat, bahwa perubahan kepribadian dapat terjadi dalam berbagai tingkatan dan dapat bervariasi dalam bentuk dan dampaknya. Beberapa perubahan kepribadian yang signifikan dapat melibatkan pergeseran yang mendasar dalam identitas, nilai-nilai, dan preferensi individu, sementara yang lain mungkin lebih terbatas dalam cakupan dan berfokus pada pola perilaku tertentu.

Perubahan kepribadian dapat disebabkan oleh faktor-faktor seperti perubahan lingkungan, pengalaman traumatis, perubahan fisiologis, atau kondisi

psikologis tertentu. Selain itu, perubahan kepribadian juga dapat terjadi sebagai hasil dari intervensi terapeutik atau upaya sadar untuk mengubah perilaku atau pola pikir yang tidak diinginkan (Millon & Davis, 1996). Penting untuk memahami bahwa perubahan kepribadian dapat memiliki konsekuensi yang signifikan bagi individu yang mengalaminya dan orang-orang di sekitarnya. Pemahaman yang baik tentang perubahan kepribadian dapat membantu dalam diagnosis, perencanaan intervensi, dan dukungan bagi individu yang terlibat (American Psychological Association, 2009). Dalam kesimpulannya, perubahan kepribadian merujuk pada pergeseran signifikan dalam pola pikir, perilaku, dan karakteristik individu. Hal ini dapat dipicu oleh berbagai faktor dan memiliki dampak yang signifikan pada kehidupan individu tersebut. Studi lebih lanjut dalam bidang ini penting untuk memahami proses, penyebab, dan implikasi dari perubahan kepribadian.

2.5 Ekspresi

Ekspresi dapat mengacu pada berbagai bentuk komunikasi, seperti isyarat verbal atau nonverbal, yang menyampaikan pikiran, perasaan, atau niat seseorang. Kamus Merriam-Webster menjelaskan bahwa ekspresi mengacu pada tindakan membuat pikiran, perasaan, atau ide yang diketahui, baik melalui ucapan, tulisan, atau perilaku. Itu juga bisa merujuk pada cara sesuatu disampaikan atau dikomunikasikan, seperti ekspresi wajah seseorang. Meskipun definisi ini tidak spesifik untuk animasi, konsep ekspresi masih relevan dengan bidang tersebut.

Dalam animasi, ekspresi mengacu pada cara emosi dan pikiran tokoh disampaikan melalui gerakan, gerak tubuh, dan ekspresi wajah. Menurut Goldberg (2008), animator menggunakan berbagai teknik, seperti *exaggeration* dan *timing*, untuk membuat tokoh ekspresif yang melibatkan dan beresonansi dengan penonton. Membuat ekspresi yang efektif dalam animasi membutuhkan pengamatan yang cermat dan perhatian terhadap detail. Animator harus dapat secara akurat menyampaikan emosi dan pemikiran tokoh melalui gerakan,

sekaligus memastikan bahwa animasi tersebut menarik secara visual dan memikat penonton (Williams, 2001). Secara keseluruhan, ekspresi adalah elemen penting dari animasi yang membantu menghidupkan tokoh dan melibatkan penonton pada tingkat emosional. Dengan menggunakan berbagai teknik dan memperhatikan detail, animator dapat menciptakan tokoh ekspresif dan mudah diingat yang meninggalkan kesan abadi.

2.6 Motion Capture

Motion Capture, juga dikenal sebagai *mocap*, adalah teknik yang digunakan dalam animasi komputer, robotika, dan *virtual reality* untuk merekam dan melacak pergerakan objek atau makhluk hidup. Magnenat-Thalmann dan Thalmann (2006), berpendapat bahwa teknologi ini melibatkan penempatan penanda pada tubuh subjek, dan menggunakan kamera dan sensor untuk menangkap dan merekam gerakan penanda tersebut dalam ruang 3D. Data ini kemudian digunakan untuk membuat model dan animasi digital yang mereplikasi gerakan subjek dengan tingkat akurasi dan realisme yang tinggi.

Motion Capture telah menjadi alat penting dalam industri hiburan, khususnya untuk pembuatan karakter yang realistis dan nyata dalam film dan *video game*. Mocap juga digunakan dalam bidang medis untuk melacak dan menganalisis pergerakan manusia, dan dalam olahraga untuk meningkatkan performa atletik dan mencegah cedera (Bradley & Boyle, 2017). Meskipun mocap adalah teknologi canggih untuk membuat animasi yang realistis, alat ini memiliki keterbatasan. Keakuratan data penangkapan gerak dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti kondisi pencahayaan, penempatan penanda, dan oklusi. Selain itu, teknologinya cenderung mahal dan memakan waktu untuk disiapkan dan dioperasikan (Kshirsagar & Kulkarni, 2015).

2.7. Gestur Tubuh

Menurut Knapp & Hall (2010), gestur tubuh adalah isyarat nonverbal yang melibatkan gerakan, posisi, dan tindakan tubuh. Gestur tubuh memainkan peran penting dalam komunikasi dan dapat menyampaikan berbagai pesan, emosi, dan niat. Mehrabian (1972) juga menyatakan bahwa melalui gerakan tubuh, individu dapat menyampaikan emosi seperti kebahagiaan, kesedihan, kemarahan, atau kejutan. Gerakan yang digunakan, bersama dengan isyarat nonverbal lainnya, berkontribusi pada keseluruhan pesan dan pemahaman antar individu.

Studi tentang gestur tubuh berperan penting dalam berbagai bidang, termasuk studi psikologi, antropologi, sosiologi, dan komunikasi. Peneliti menganalisis berbagai aspek bahasa tubuh dan gerak tubuh untuk memahami maknanya, variasi budaya, dan peran yang dimainkannya dalam komunikasi antarpribadi (Ekman & Friesen, 1969). Singkatnya, gerakan tubuh melibatkan gerakan nonverbal, posisi, dan tindakan tubuh yang mengkomunikasikan pesan, emosi, dan niat. Oleh karena itu, gestur tubuh adalah bagian integral dari komunikasi nonverbal dan memainkan peran penting dalam interaksi interpersonal.

2.8. Lima Tahap Kesedihan

Lima tahap kesedihan, juga dikenal sebagai model Kübler-Ross, menggambarkan kerangka kerja untuk memahami respons emosional dan psikologis yang mungkin dialami individu saat menghadapi kehilangan atau kehilangan yang signifikan. Penting untuk dicatat bahwa tahapan-tahapan ini tidak harus linier atau dialami secara universal oleh semua orang, karena kesedihan adalah proses yang sangat individual dan dapat bermanifestasi berbeda untuk setiap orang. Berikut adalah lima tahap kesedihan menurut Kübler-Ross (1969):

1. Penyangkalan: Tahap awal di mana individu mungkin berjuang untuk menerima kenyataan kehilangan. Mereka mungkin merasakan rasa tidak

percaya atau mati rasa, berusaha menghindari emosi menyakitkan yang terkait dengan kehilangan.

2. Kemarahan: Saat realita mulai terasa, individu mungkin mengalami kemarahan dan frustrasi. Kemarahan ini dapat diarahkan pada diri sendiri, orang lain, atau bahkan pada situasi atau kekuatan yang lebih tinggi.
3. Tawar-menawar: Tahap ini melibatkan upaya untuk bernegosiasi atau membuat kesepakatan dalam upaya membalikkan atau mengubah keadaan yang menyebabkan kerugian. Ini sering melibatkan pemikiran "bagaimana jika" atau "seandainya" untuk mencari hasil yang berbeda.
4. Depresi: Perasaan sedih, hampa, dan kesedihan yang mendalam dapat muncul selama tahap ini. Individu dapat menarik diri, mengalami kehilangan minat pada aktivitas yang sebelumnya dinikmati, dan kesulitan menemukan makna atau harapan.
5. Penerimaan: Tahap terakhir melibatkan pencapaian tingkat penerimaan dan pemahaman tentang kehilangan. Penerimaan tidak menyiratkan kebahagiaan atau resolusi penuh, melainkan pengakuan bahwa kehilangan adalah bagian dari kehidupan seseorang yang perlu diakui dan diintegrasikan.

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Film animasi 3D “Abandoned Skies” adalah film bergenre drama *sci-fi* yang menceritakan mengenai seorang pria berumur 32 tahun yang merupakan seorang kurir luar angkasa bernama Jack Nelson. Jack terperangkap di pesawat luar angkasanya akibat sebuah peperangan nuklir yang tiba-tiba terjadi di bumi, sehingga membuat bumi tidak bisa dijadikan tempat hidup dan memutuskan seluruh koneksi antariksa yang ada. Akibatnya, Jack harus bertahan hidup di kekosongan ruang angkasa di dalam pesawat kargo luar angkasanya sendirian.