

Film *Take Me Home* (2013) dan *Lady and the Tramp* (1955) menyertakan tokoh dengan ekspresi wajah sedih yang berlebihan. Dengan mata setengah tertutup, alis diturunkan, dan telinga ditarik ke belakang. Ciri-ciri tersebut akan tercakup dalam ekspresi wajah Cepuk dalam adegan ini. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya dalam “*12 Principle of Animation*”, untuk lebih mendorong gerakan untuk menambah daya tarik pada ekspresi, dalam hal ini ekspresi wajah Cepuk yang sedih membuat ekspresi wajah Cepuk yang sedih menjadi semakin sedih.

5. KESIMPULAN

Pada saat merancang pergerakan tokoh anjing Cepuk dalam dua *shot*, yaitu *scene 5 shot 2* dan *scene 10 shot 13* pada animasi pendek 3D “Sayangku, Lasmaya” penulis sampai pada suatu kesimpulan. Setelah mengaplikasikan referensi dan teori pada perancangan gerakan Cepuk, penulis dapat membuat animasi Cepuk yang dapat dipercaya, menarik pada penonton dan berkualitas.

Pada *scene 5 shot 2*, *shot* tersebut menggambarkan Cepuk mencoba mengalihkan perhatian Mia dari mengenang kenangannya tentang Lasmaya. Bahasa tubuh yang diinginkan untuk *shot* ini adalah Cepuk yang sedang merayu pemiliknya. Meletakkan kedua kakinya di pangkuan Mia dan Cepuk menggaruk pangkuan Mia untuk menarik perhatiannya. Ekspresi wajah pada *shot* ini adalah Cepuk yang sedang gembira dengan mulutnya terbuka dan terlihat lidahnya. Untuk *exaggeration* akan ditambahkan pada ekor dan ekspresi wajah Cepuk. Mendorong gerakan ekor yang mengibas dan ekspresi wajah Cepuk yang gembira dengan lidahnya yang menjulur.

Pada *scene 10 shot 13*, *shot* tersebut menampilkan Cepuk yang berusaha memberikan kenyamanan fisik dengan meletakkan kepalanya di sisi pangkuan Mia. Bahasa tubuh untuk *shot* ini adalah Cepuk berbaring di samping Mia dengan kepalanya menyandar di sisi paha Mia dan mengusapkan wajahnya pada sisi paha Mia sebagai tanda kenyamanan fisik. Ekspresi wajah dalam *shot* ini adalah Cepuk

dengan ekspresi sedih karena ikut merasakan emosi Mia. Terakhir, yang di *exaggerate* dalam *shot* ini adalah ekspresi wajah sedih yang mendorong wajah sedih menjadi lebih sedih. Dengan mata setengah tertutup, alisnya *downcasted*, dan telinganya agak tertarik ke belakang.

Namun, penulis menemukan keterbatasan ketika menganimasikan tokoh anjing selama prosesnya. Sulit untuk menemukan gerakan atau gestur yang tepat dalam referensi video atau kehidupan nyata karena anjing tidak dapat diinstruksikan untuk bergerak dengan cara tertentu. Penulis harus mengandalkan pembagian referensi video menjadi beberapa bagian untuk bahasa tubuh, ekspresi wajah, dan *exaggeration*. Alternatifnya, menggunakan imajinasi penulis untuk mengubah referensi video. Penulis tidak bisa hanya mengandalkan imajinasi saja karena animator memerlukan referensi untuk menghayati gerak dan perasaan yang dialami tokoh. Hal ini memungkinkan animator menghasilkan animasi dan/atau ekspresi yang realistis dan akurat.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA