



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

2. Sadness atau kesedihan, memberikan rasa duka kepada individu, individu cenderung memiliki kepribadian yang melankolis, mengalami depresi yang mengakibatkan kesepian, kekecewaan, dan keputusasaan.
3. Fear atau ketakutan, mempunyai definisi yang menyerupai rasa kesedihan tetapi rasa ketakutan mengutamakan perasaan cemas gugup dan kekhawatiran, sehingga individu mengalami rasa waspada yang berlebihan terhadap lingkungannya.
4. Enjoyment atau kenikmatan, yaitu memberikan rasa bahagia, gembira dan bangga, sehingga diakhiri dengan rasa kelegaan dan puas terhadap individu tersebut,
5. Love atau cinta, merupakan rasa yang menunjukkan adanya penerimaan, kepercayaan terhadap individu atau lainnya, dan kebaikan hati.
6. Surprise atau kejutan, yaitu saat individu bertemu rasa takjub dan shock.
7. Disgust atau jijik, dimana individu bertemu rasa tidak nyaman dan mengalami perubahan rasa ketidaksukaan atau kebencian.
8. Shame atau malu, saat individu mengalami rasa kekecewaan yang berujung pada rasa bersalah, dan tumbuh penyesalan.

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Film animasi puisi “Mejikuhibiniu” adalah sebuah karya animasi 2D dengan pembacaan puisi berdurasi 3 menit. Animasi puisi ini bercerita tentang seorang perempuan bernama yang Nala akan memasuki tahap pendewasaan dengan lingkungan sosialnya. Puisi ini akan memberikan pesan bahagia dan duka dengan bertemunya orang yang datang dan juga pergi.

Judul “Mejikuhibiniu” merupakan singkatan dari nama warna pelangi yang terdiri dari merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila, dan ungu. Alasan penulis menggunakan judul “Mejikuhibiniu” sebagai karya animasi puisi ini karena tema “people come and go”. Tema ini memberikan genre drama agar sesuai dengan

klimaks tokoh utama yaitu Nala untuk menerima duka kepergian orang-orang yang terlibat dalam hidupnya dalam tahap *emerging adults*. Pada tahap ini, karya ini memberikan pesan kepada penonton bahwa duka akan menjadi jejak pembelajaran dan memberikan warna ke dalam hidup tokoh utama seperti cerminan anak muda yaitu oleh tokoh Nala. Perancangan tokoh Nala akan menjadi topik utama pada pembahasan skripsi penciptaan ini.

Konsep Karya

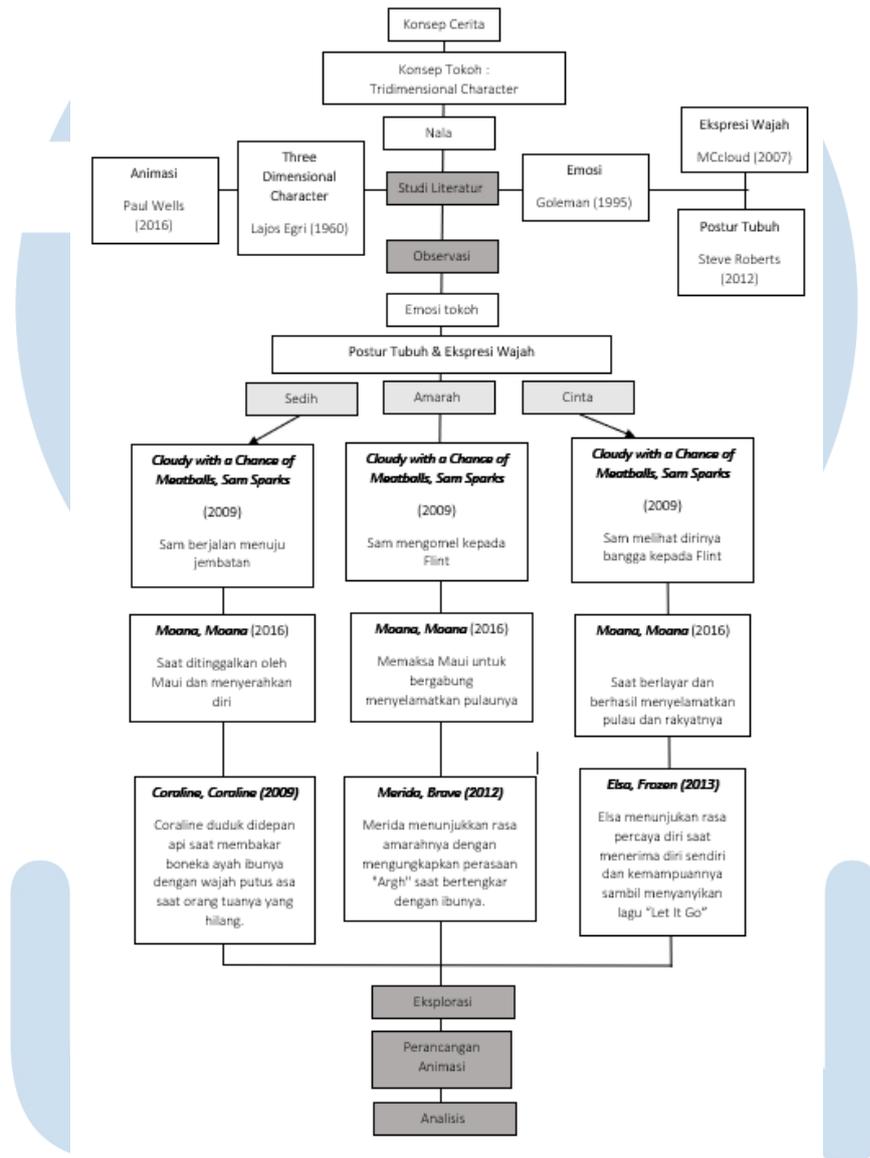
Dalam segi penciptaan penulis membuat film pendek animasi puisi yang menceritakan tentang ungkapan rasa bahagia dan duka dalam menghadapi kedatangan dan kepergian seseorang. Animasi puisi ini akan dibentuk dengan teknik 2D animation. Dalam penyajian konsep karya, Penulis memilih plot tokoh Nala akan menunjukkan beberapa tahap emosi yang ia lewati saat menghadapi kekhawatiran dengan lingkungannya. Tahap *Sadness* atau sedih, saat Nala merasa ada ruang jauh yang tumbuh dari teman, keluarga, dan kekasihnya, tahap *Anger* atau Amarah saat Nala tidak ingin menerima kenyataan tersebut, dan tahap *Joy* atau cinta saat Nala sudah menerima dan bangkit dari kesedihannya.

Penulis akan membawa bentuk visual gambar semi realis minimalis dan segi storytelling puisi di dalamnya. Visual tokoh akan dibentuk mempunyai hubungan dengan sifat tokoh, yaitu bentuk dominan mempengaruhi postur tubuh dan ekspresi wajah yang menunjukkan amarah, kesedihan, dan cinta.

Tahap perancangan ini dimulai pada saat penulis mencari ide konsep dan referensi jenis visual *art* yang dapat disesuaikan oleh *skill* penulis. Dengan ide dan konsep yang sudah siap yaitu dengan membawa animasi bertemakan puisi, penulis segera mencari referensi konsep dan ide pada segi karakter, dimana penulis sudah menentukan untuk membahas konsep penciptaan karya ini dengan karakter utama. Segi karakter yang akan dibahas untuk karakter utama “Nala” agar sesuai dengan representasi target penonton melalui *Three-dimensional character* untuk menunjukkan sisi persona karakter yang terdiri dari fisiologis, sosiologis, dan psikologis.

Tahapan Kerja

Berikut adalah skema perancangan tahapan kerja penulis.



Gambar 3.1 Skema Perancangan Penelitian
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023)

Setelah itu, berikut adalah perancangan script yang akan didasarkan untuk merancang tokoh utama Nala dalam animasi “Mejikuhibiniu”

MEJIKUHBINIU

Dikit kata-kata binatang sudah scissasi rooftop Jakarta.
Mungkin aku yang jawab atau terjawabnya kesat.

---[transisi ke isi cerita]---

Menjadi Arif lancar beramah baik saja
Maukah beramah baik.
Kalian scissasi scissasi scissasi
Pauu pado-pado dan madoh di randa
Kenapa ga mereka jadi kayak cait tsankah?

Jika dia bingung aku itu hanya minta kaitan 17 Jun 12
Aku scissasi eksistensi. Jelas tidak diarahat.
Ini scissasi pado dan kaitan dan tim danis dan scissasi
manana dan kucing tadi dan mereka yang berkahabaran.
Ibu batak yang... Jauh.
Scissasi tsankah-scissasi kas ini
scissasi gak sih sama masalah scissasi?

Katig kata bujak "Kanses Jajaja"
Dukan layer Figma yang scissasi-scissasi ini
Kambut merah lora Jajaja Kemasin
Sagang lagi fisis banting silana Kembang
Kawan lain yang lebih zilih madoh daranda aku
Papak madoh UI/UX yang adalah cait-cait
Reviewer CV tidak berbicara soal kesetian

Bilana kaitan dan utuk Jakarta
Kerjasama ini lintas halo dan first bony
Lahya, kita scissasi pado scissasi kaitan?
Bersemit Jamin atau Tulis masuk kaitan
Associate Dig 4. Azzlog. A+
At kaitan kaitan jangan not scissasi

Bilana ini tidak scissasi
Tahan kaitan scissasi bujak dan kecil
Pernama scissasi di kaitan scissasi scissasi
Juga scissasi yang kaitan dalam antrian kaitan
ID card kaitan untuk masa depan dan scissasi
Nama mereka kaitan scissasi

Niscaya scissasi bisa scissasi
Bahwa aku individu dengan Jajaja-Jajaja scissasi
Mohon kaitan scissasi scissasi scissasi scissasi
Roa utuk kaitan scissasi scissasi scissasi
Tembak kos kaitan kaitan scissasi
Paksi scissasi ini masih bisa scissasi
Aku kaitan dengan scissasi kaitan

Utuk Nala yang scissasi scissasi-scissasi

Gambar 3.2 Script “Mejikuhibiniu”
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023)

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan

Penulis melakukan perancangan tokoh kepribadian karakter diawali dan didasari cerita script. Setelah itu, penulis merancang adanya tokoh yang membawa cerita dan membuat dasar kepribadian tokoh Nala untuk memperkuat peran karakter dalam menunjukkan sifat emosi. Penulis menggunakan teori Three-dimensional character oleh Lagos Egri (1960) sebagai berikut :

Gambar 3.1 tabel *three-dimensional character* tokoh Nala

Tokoh	Fisiologi	Sosiologi	Psikologi
Nala	<ul style="list-style-type: none"> • Kelamin : Perempuan • Umur : 19 • Tinggi & berat: 150cm • Warna rambut : hitam 	<ul style="list-style-type: none"> • Kelas : menengah keatas • Agama : Katolik • Edukasi : Mahasiswa S1 	<ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan Pribadi yang kreatif : bercita cita menjadi UI/UX Designer. • Ramah dan menghindari

	<p>setengah pirang</p> <ul style="list-style-type: none"> • Warna mata : coklat • Warna kulit : sawo matang • Postur : tubuh yang agak membungkuk • Etnis : Pribumi 	<ul style="list-style-type: none"> • Hobi : menggambar • Aktif, peduli dan empati merupakan nilai utama yang diajarkan oleh keluarga Nala. 	<p>konflik disaat merasakan amarah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sensitif dan peka terhadap sendiri dan orang lain • Mempunyai rasa kepedulian yang tinggi, dan akan merasa sedih jika ditinggalkan oleh orang yang dipedulikan • MBTI : ISFP. Dengan pribadi yang introvert, Nala mempunyai nilai yang kuat dalam mendukung orang lain dan lingkungannya.
--	---	--	--

b. Observasi

Pada tahap observasi, penulis melakukan pengamatan acuan referensi terdiri dari foto, gambar dari berbagai film atau animasi, dan dokumentasi pribadi untuk merancang tokoh Nala. Didalam “Mejikuhibiniu” tokoh Nala merupakan seorang mahasiswa dengan sifat yang pendiam tetapi mempunyai semangat yang tinggi. Nala anak yang ceria dengan orang

tuanya tetapi sulit untuk dirinya bisa mengandalkan orang lain. Dengan berkuliah ke Jakarta, Nala harus memberanikan diri untuk keluar dari zona nyamannya dan bisa bertemu dengan lingkungan baru.

a. Postur tubuh

Berdasarkan script “Mejikuhibiniu” emosi yang dilalui oleh tokoh Nala dimulai dari tahap awal dengan *sadness* atau kesedihan, setelah itu *anger* atau marah, , lalu tahap akhir dengan *love* atau cinta. Penulis menggunakan referensi dari beberapa film animasi dengan tokoh karakternya karena sesuai dengan bentuk dasar pribadi karakter utama Nala dan emosi postur oleh Roberts (2012). Dalam emosi *sadness* atau kesedihan penulis menggunakan acuan referensi gerakan pada film animasi “Coraline” (2009), “Cloudy with a Chance of Meatballs” (2009) dan “Moana” (2016). Tokoh Caroline yang sedang menunjukkan rasa sedih, muram, dan kesepian. Caroline mempunyai kepribadian yang sangat keras tetapi saat melalui rasa kesepiannya, Caroline memberikan gerakan sedih yang dialami dengan gerakan kepala yang menunduk, ekspresi wajah yang murung kebawah, badan membungkuk kebawah, dan kaki yang menyilang seperti tidak berdaya. Tokoh Sam Sparks merasakan kesedihan saat gagal melakukan siaran dan berjalan menuju jempatan dengan gerakan tubuh bahu menunduk ke bawah dan memberikan kesan tertutup dengan tangan kanan yang memegang pergelangan tangan kiri. Tokoh Moana merasakan kesedihan saat dirinya tunduk dan menyerah dari tanggung jawabnya untuk melanjutkan petualangannya dengan tubuh yang bungkuk kebawah dan melipat kaki berlutut. Bentuk postur tubuh dari Coraline, Sam Sparks dan Moana mempunyai kesamaan dengan bentuk *combative* yaitu gabungan dari *closed body posture* dan *forward*. *Closed body postures* pada tokoh acuan yaitu digambarkan dengan kakinya yang menyilang dan tubuh mengarah ke objek yang dituju. *Forward* yang dimaksud yaitu melalui tubuh tokoh yang condong ke depan dan ke bawah.



Gambar 3.3 Bentuk Postur Sadness Coraline, Sam Sparks, dan Moana
(Sumber : Youtube, 2023)

Pada tahap *anger* atau amarah, penulis mengambil referensi film animasi “Brave” (2012), “Cloudy with a Chance of Meatballs” (2009) dan “Moana” (2016). Tokoh Merida saat dirinya geram dan jengkel terhadap ibunya yang tidak mau mendengarkannya. Pada adegan tersebut tokoh Merida menggunakan gerakan kepala yang menekan keatas, tubuh pada bahu yang mengangkat dan menurun dengan tekanan yang kuat, ekspresi wajah yang mengkerut dan kepalan tangan yang menggenggam untuk menunjukkan ekspresi amarah. Tokoh Sam Sparks berada pada adegan saat dirinya menggerutu kegagalan siarannya karena Flint. Sam menunjukkan amarah dengan bahu yang terangkat keatas dan mengarah kebawah, kaki yang terbuka lebar dan tangan yang terangkat keatas. Tokoh Moana menunjukkan amarah pada saat ia kesal kepada Maui dengan tubuh bahu, lengan dan kaki yang terbuka. Bentuk postur tubuh dari ketiga tokoh tersebut serupa dengan ciri ciri teori postur Roberts (2012) yaitu postur *responsive*, gabungan dari *open body posture* dan *forward*. *Open body postures* pada Sam dan Moana dengan kakinya yang terbuka lebar dengan menapak tanah dan mengarah ke objek. *Forward* yang dimaksud yaitu melalui tubuh Sam, Merida, dan Moana yang condong ke depan seperti menerima respon yaitu perbincangan debat antara dirinya dan lawan bicara.



Gambar 3.4 Bentuk Postur Anger Sam Sparks, Merida, Moana
(Sumber : Youtube, 2021)

Tahap akhir dengan emosi *love* atau cinta, penulis melakukan observasi dengan acuan dari film animasi “Frozen” (2015), “Cloudy with a Chance of Meatballs” (2009) dan “Moana” (2016). Pada adegan tokoh Elsa sedang mengekspresikan dirinya dengan bernyanyi tentang penerimaan diri terhadap kekuatannya. Tokoh Elsa mengekspresikan emosinya dengan menggunakan gerakan tubuh bahu yang terangkat elegan, kedua lengan yang terlentang ke samping, ekspresi wajah yang terangkat dan melebar sambil melakukan gerakan memutar. Tokoh Sam Sparks juga menunjukkan rasa bahagia dengan tubuh yang tegak dan kepala yang mengarah keobjek. Tokoh Moana juga menunjukkan rasa bangga dengan kerja kerasnya dengan postur bahu yang ditarik kebelakang untuk menunjukkan tubuh yang tegak mengarah objek didepannya. Ketiga acuan tersebut menunjukkan postur yang memberikan rasa bangga dan kebahagiaan terhadap penerimaan diri seperti yang akan dialami oleh karakter utama “Mejikuhibiniu” yaitu Nala. Bentuk postur tubuh dari Elsa, Sam Sparks, dan Moana sesuai dengan bentuk teori postur *reflective* yaitu gabungan dari *open body posture* dan *backward*. *Open body postures* pada Elsa yaitu digambarkan dengan kakinya yang terbuka lebar dan menunjukkan pesan positif yaitu bahagia. *Backward* pada postur ini yaitu tubuh bagian atas Elsa yang menarik kebelakang sambil arah kepala yang sedikit menuju keatas.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

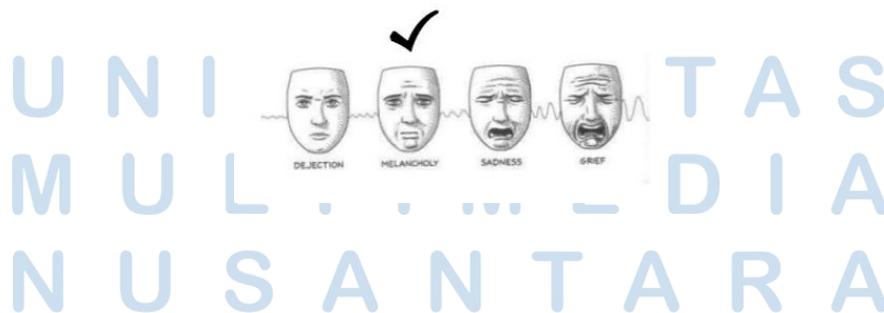


Gambar 3.5 Bentuk Postur Love Elsa, Merida, Moana
(Sumber : Youtube, 2014)

b. Ekspresi

Dalam acuan ekspresi Nala, penulis menggunakan referensi dari tokoh film animasi yang sama pada bagian postur tubuh agar menunjukkan visual yang serupa dan berhubungan. Penulis mengambil acuan yang sesuai dengan teori MCcloud (2007) mengenai pengaturan intensitas dari ekspresi dasar. Penulis juga hanya mengambil tiga ekspresi dasar yaitu ekspresi kesedihan, ekspresi amarah, dan kebahagiaan.

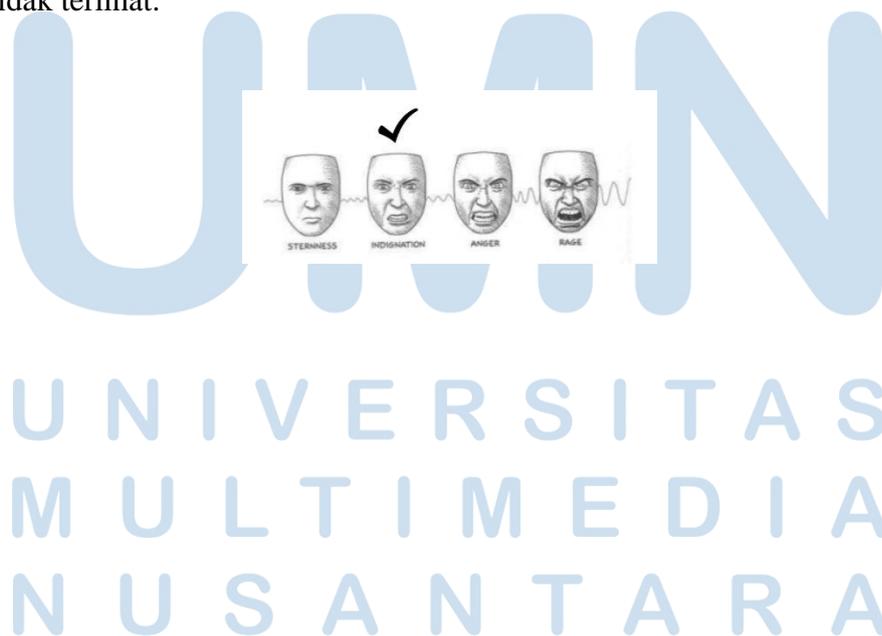
Penulis menggunakan acuan film animasi “Coraline” (2009) “Cloudy with a Chance of Meatballs” (2009) dan “Moana” (2016), untuk menunjukkan ekspresi wajah kesedihan. Ekspresi sedih yang dimulai dengan ekspresi kekesalan atau *dejection*, lalu ekspresi melankolis atau *melancholy*, hingga ekspresi kedukaan atau *grief*, tokoh Coraline, Sam Sparks dan Moana menunjukkan ekspresi untuk menyatakan kesedihannya dengan intensitas raut wajah melankolis atau pada urutan kedua. Lalu, wajah ekspresi sedih ketiga karakter tersebut menunjukkan mata yang setengah tertutup, alis yang mengkerut keatas dan kerutan mulut yang kebawah.





Gambar 3.6 Bentuk Ekspresi Sadness Coraline (Coraline) dengan teori MCcloud (2007)
 (Sumber : Youtube, 2023)

Pada ekspresi amarah atau *anger*, penulis menggunakan acuan film animasi “Brave” (2012) “Cloudy with a Chance of Meatballs” (2009) dan “Moana” (2016). Ekspresi amarah tersebut akan melewati urutan ekspresi tegas atau *sterness*, amarah ringan atau *indignation*, hingga amarah besar atau *rage*. Tokoh Merida dan Sam Sparks, menunjukkan ekspresi amarahnya pada intensitas amarah besar atau *anger* pada tahap kedua yaitu *Indignation*, sedangkan Moana mempunyai intensitas amarah tingkat pertama *Sternness* karena mulut yang masih tertutup dan kerutan yang tidak terlihat.

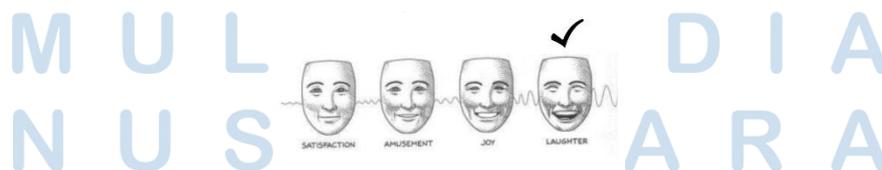




Gambar 3.7 Bentuk Ekspresi Anger Merida (Brave) dengan teori McCloud (2007)
 (Sumber : Youtube, 2021)

Tahap akhir yaitu *love* atau cinta, penulis masih menggunakan acuan dari film animasi “Frozen” (2013), “Cloudy with a Chance of Meatballs” (2009), dan “Moana” (2016). Berdasarkan Teori Goleman (1995), beliau menyatakan bahwa rasa emosi Love atau cinta, merupakan rasa yang menunjukkan adanya penerimaan, kepercayaan terhadap individu dan juga lainnya, dan rasa kebaikan hati. Berdasarkan jurnal oleh Deiner,dkk (1999) menyatakan bahwa dengan istilah penerimaan diri dan kebaikan hati dapat meningkatkan kesejahteraan psikologis dan memberikan rasa bahagia dan puas terhadap hidup individu. Oleh karena itu penulis menggunakan ekspresi *joy* atau bahagia oleh Mccloud (2007) dengan tingkat intensitas keempat yaitu *laughter* sebagai ekspresi cinta bahagia tokoh Nala.

Ekspresi yang diawali dengan ekspresi kepuasan atau *satisfaction*, lalu ekspresi terhibur atau *amusement*, hingga ekspresi tertawa atau *laughter*. Tokoh Sam Sparks, Elsa dan Moana memperlihatkan ekspresi kebahagiaannya dengan ekspresi yang menunjukkan adanya alis yang terangkat, mata yang terbuka lebar, kerutan yang membuat pipi terangkat keatas, dan mulut terbuka yang memperlihatkan gigi sehingga menunjukkan tawa atau *laughter* pada raut wajah urutan keempat.





Gambar 3.8 Bentuk Ekspresi Love Elsa, Sam Sparks, Moana dengan teori MCcloud (2007)
(Sumber : Youtube, 2014)

c. Studi Pustaka.

Berikut adalah tabel teori yang digunakan dalam perancangan karya animasi tokoh.

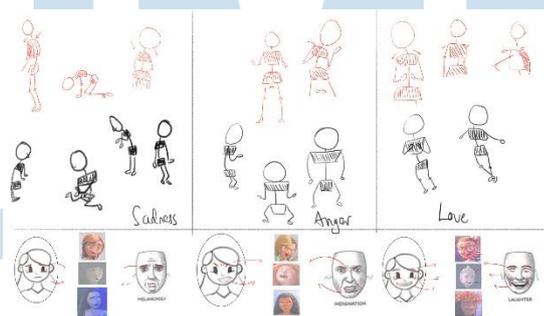
Gambar 3.2 Tabel penggunaan teori.

	Teori	Penulis	Penggunaan
1.	Three-dimensional Character	Egri (1960)	Three-dimensional karakter yang terdiri dari psikologi, sosiologi dan fisiologi sebagai dasar perancangan sifat tokoh Nala.
2.	Emosi	Goleman (2005)	Acuan utama sebagai perancangan bentuk postur, ekspresi, dan warna untuk menggambarkan emosi yang akan dilalui oleh Nala yaitu <i>anger</i> atau amarah, <i>sadness</i> atau kesedihan, dan <i>love</i> atau cinta.
3.	Postur tubuh	Roberts (2012)	Pembentukan karakter mengekspresikan respon emosi terhadap gaya postur tubuh

				<i>responsive, reflective, combative, dan fugitive.</i>
4.	Ekspresi wajah	Mc (2004)	Cloud	Menunjukkan respon emosi dengan enam ekspresi raut wajah dan tekanan intensitas ekspresi.

d. Eksplorasi Bentuk dan Teknis

Setelah observasi, penulis melakukan eksperimen berupa sketsa gambaran kasar dari penggabungan referensi postur ekspresi karakter acuan dan teori pada studi pustaka. Pada emosi sedih penulis menggunakan referensi acuan postur tubuh gambar 3.3 dengan penyesuaian teori postur oleh Roberts (2012) yaitu penggabungan *closed* dan *forwards* atau disebut *combative*. Emosi amarah dengan acuan gambar 3.4 menggabungkan posisi serupa dengan teori pada postur emosi sedih yaitu *combative*. Emosi cinta sesuai acuan gambar 3.5 menggunakan teori postur *responsive*. Penulis juga melakukan eksplorasi terhadap ekspresi dengan menggambar sketsa setiap tingkat emosi dan disesuaikan dengan setiap acuan pada gambar 3.6, 3.7, dan 3.8. Eksplorasi ini membantu penulis untuk mengatur gambaran visual dari sumber referensi dan teori, sehingga mampu menghasilkan sketsa gambar untuk perancangan gerak pada tokoh Nala.

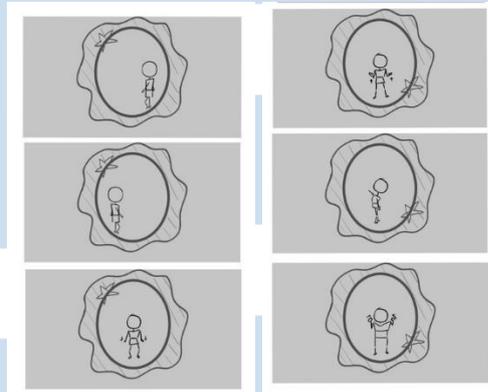


Gambar 3.9 Eksplorasi postur dan ekspresi
(Sumber : dokumentasi pribadi, 2023)

2. Produksi :

a. Postur tubuh

Pada shot storyboard ini penulis menunjukkan tokoh Nala sedang berjalan kekiri lalu kekanan dan mulai mengeluarkan amarah disaat posisi berada disisi tengah.



Gambar 3.10
Shot Storyboard Nala berjalan didalam cermin
(Sumber : dokumentasi pribadi, 2023)

Dalam menunjukkan postur tubuh dengan emosi sedih, penulis menggunakan referensi postur tubuh karakter Merida dan Sam Sparks yang sedang marah. Merida dan Sam Sparks menggunakan posisi tubuh bagian atas yaitu pundak, lengan, dan tangan yang akan menggenggam sama sama ditarik keatas. Penulis juga membuat foto referensi menunjukkan postur tubuh yang sama dengan karakter Moana, untuk menunjukkan penyesuaian posisi tubuh bagian bawah yaitu lutut kaki terbuka yang menekuk.



Gambar 3.11
referensi postur amarah
(Sumber : dokumentasi pribadi, 2023)

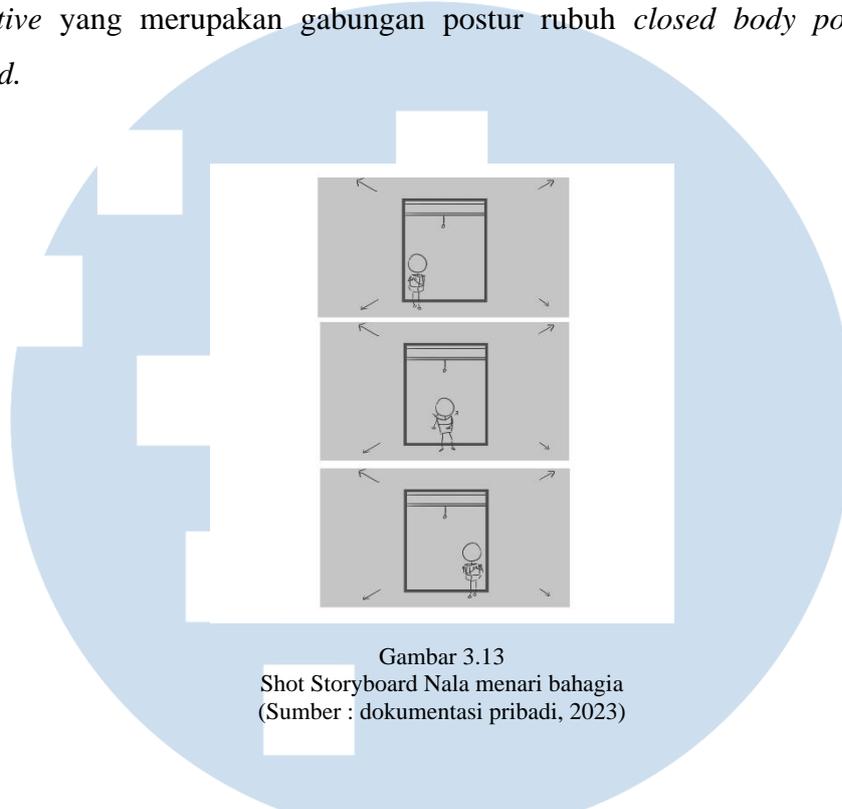
Jika disatukan, postur tubuh yang ditunjukkan yaitu bentuk *combative* yang merupakan satuan dari *closed body postures* dan *forward*. Dengan postur tersebut, penulis menemukan bahwa diperlukan aba-aba untuk mengeluarkan amarahnya dengan menekuk kaki kebawah, mencengkeram tangan, bahu yang ditarik ketas, dan leher yang ditarik kedalam. Lalu amarah akan dilepaskan dengan kaki yang sudah diangkat, bahu yang diturunkan, dan bahu yang diturunkan kebawah.



Gambar 3.12
Shot Storyboard Nala jatuh duduk
(Sumber : dokumentasi pribadi, 2023)

Pada shot Nala menunjukkan emosi sedih, Nala menggunakan posisi tubuh yang berdiri lalu duduk dengan tubuh bagian atas yang membungkuk kebawah dan kaki yang menekuk lipat. Pada shot berikut Nala merasakan rasa kesepian dan kesedihan. Penulis menggunakan referensi karakter Coraline saat duduk melihat api membakar boneka palsu bentuk orang tuanya dan karakter Moana saat berdiri lalu terjatuh. Pada situasi tersebut, Coraline merasa sedih karena merindukan orang tuanya dan Moana yang menyerah terhadap dirinya dengan postur tubuh yang menunduk condong kedepan, kepala dengan arah menunduk kebawah, bagian bawah tubuh dengan kaki yang tertutup dan dilipat. Dari bentuk postur tersebut

akhirnya penulis menggunakan gerakan yang serupa untuk tokoh Nala yaitu *combative* yang merupakan gabungan postur rubuh *closed body posture* dan *forward*.



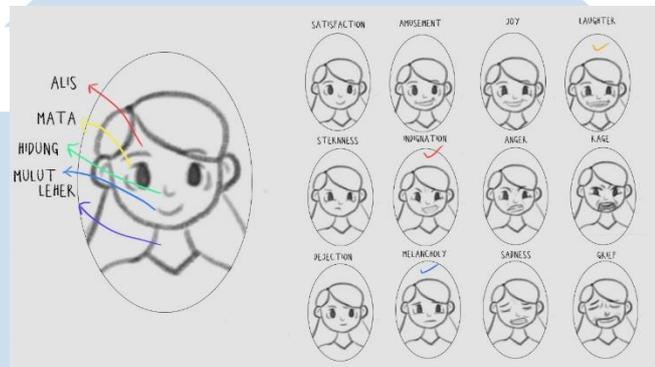
Gambar 3.13
Shot Storyboard Nala menari bahagia
(Sumber : dokumentasi pribadi, 2023)

Dalam menunjukkan emosi cinta atau love bahagia, tokoh Nala sedang berdiri dan memutarakan badannya dengan posisi tangan yang tertutup lalu terbuka untuk merasakan penerimaan diri. Penulis juga menggunakan posisi yang serupa pada referensi postur tubuh oleh karakter Elsa, Sam Sparks, dan Moana yang juga merasakan penerimaan diri melalui kekuatannya agar lepas dari masa lalu. Penulis menggunakan bentuk postur tubuh *responsive* yang menggunakan gabungan dari postur tubuh *open body posture* dan *forward*.

b. Ekspresi wajah

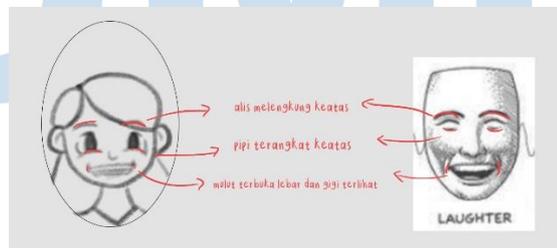
Pada tahap ekspresi wajah, penulis memutuskan untuk membuat wajah tokoh dari indra indra yang perlu diperhatikan dalam merancang ekspresi berdasarkan teori Bancroft (2012). Lalu penulis melakukan eksplorasi dalam merancang wajah wajah ekspresi karakter Nala berdasarkan teori McCloud (2007) yang menyatakan bahwa terdapat 6 dasar ekspresi yang mampu manusia lakukan, yaitu *anger*, *disgust*, *fear*, *joy*, *sadness*, *surprise*. Dari keenam ekspresi dasar tersebut, akhirnya penulis

memutuskan untuk mengaplikasikan ekspresi Nala dengan intensitas ekspresi yang berbeda yaitu terdiri dari bermacam macam intensitas ekspresi *anger*, *joy*, dan *sadness*.

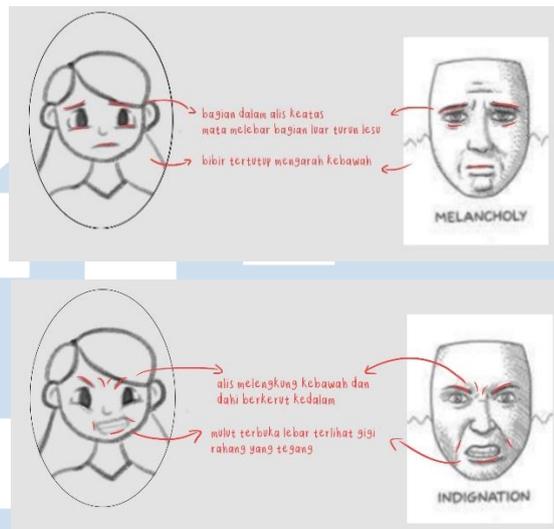


Gambar 3.14
Ekspresi Nala dengan teori MCcloud (2017)
(Sumber : dokumentasi pribadi, 2023)

Dari referensi observasi ekspresi yang serupa dengan postur, penulis menggunakan teori ekspresi dengan intensitas yang terdiri dari *anger*, *sad*, dan juga *surprise*. Untuk menunjukkan emosi sedih Nala penulis menggunakan bagian kedua yaitu *melancholy*, yaitu bagian dalam alis yang ditarik keatas, mata bagian luar yang menurun kebawah, dan bibir yang tertutup rapat dengan ujung luar menurun kebawah. Pada emosi anger penulis menggunakan ekspresi sesuai *indignation* dengan alis melengkung kebawah dan mulut yang terbuka, sedangkan pada emosi bahagia penulis menggunakan ekspresi wajah *laughter* dengan alis melengkung atas, pipi yang terangkat keatas, dan mulut yang terbuka lebar.



U N I T
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.15 Ekspresi *melancholy*, *indignation*, dan *laughter*
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023)

3. Pascaproduksi:

Pada tahap ini, tokoh karakter Nala akan dibentuk dengan jenis gambar vector melalui Adobe Illustrator, lalu digerakan atau *animate* dengan Adobe After Effects untuk menunjukkan pergerakan pergerakan yang sesuai dengan scene atau lirik narasi pada puisi. Setelah itu penulis akan membuat animasi dari berbagai property yang dapat mendukung tiap scene dan penyampaian lirik puisi menggunakan Adobe Photoshop. Lalu animasi yang sudah diaplikasikan dengan tokoh Nala akan di *compositing* dengan memasukan beberapa music *sound background* dan *voice over* sesuai pembacaan puisi dengan Adobe Premier pro.

4. ANALISIS

4.1. HASIL KARYA

