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.

Perpustakaan Univeristas Multimedia Nusantara

2. STUDI LITERATUR

2.1. Animasi 2D

Animasi 2D dapat dikerjakan dengan menggunakan medium tradisional (cel dan kertas) dan digital. Bentuk animasi ini akan menghasilkan animasi berbasis vektor dan animasi *frame by frame*. Animasi *frame by frame,* baik yang tradisional maupun digital, membutuhkan puluhan gambar tangan untuk menghasilkan 1 detik animasi. Sedangkan, animasi berbasis vektor menggunakan teknik digital yang membutuhkan pembuatan *rigs* terlebih dahulu dari beberapa bagian tubuh yang bergerak kemudian disambungkan (Kar, 2018). Dengan begitu, gerakan dapat dilakukan terpisah sesuai dengan kebutuhan karakter. Kemajuan teknologi yang mempengaruhi industri animasi membuat pengerjaan teknik tradisional berahli digital dengan penggunaan berbagai macam *software*.

2.2. Prinsip Animasi

Animasi tidak pernah lepas dari prinsip dasarnya yang dikembangkan oleh 2 *animator* Disney bernama Ollie Johnston dan Frank Thomas. Di tahun 1981, Johnston dan Ollie memperkenalkan hasil riset mereka mengenai prinsip dasar animasi pada bukunya yang berjudul *The Illusion of Life: Disney Animation*. Prinsip ini akan membuat animasi menjadi lebih menarik (Adiwijaya & Ihwanny, 2023). Di dalam bukunya, mereka memaparkan 12 prinsip animasi yang masih digunakan sampai sekarang. Kedua belas prinsip tersebut adalah: (1) *squash and stretch,* (2) *anticipation,* (3) *staging,* (4) *straight ahead and pose to pose,* (5) *follow through and overlapping action,* (6) *slow in and slow out,* (7) *arcs,* (8) *secondary action,* (9) *timing,* (10) *exaggeration,* (11) *solid drawing,* dan (12) *appeal.*

Dalam penelitian ini, salah satu prinsip yang akan menjadi fokus penulis dan akan membantu dalam pembuatan gerakan ketakutan adalah *anticipation. Anticipation* bisa dikatakan sebagai gerakan ekspektasi sebelum tokoh melakukan gerakan besar (*major action*). *Anticipation* dapat berupa gerakan kecil seperti perubahan ekspresi wajah ataupun gerakan besar yang memperngaruhi seluruh tubuh tokoh.

2.3. Gestur Tubuh

Secara umum, gestur merupakan gerakan yang dibentuk dari anggota tubuh dalam menyampaikan emosi. Ekspresi wajah sesungguhnya mengambil peran terpenting dalam penyampaian emosi, namun penggunaan gestur tubuh mengindikasikan emosi yang lebih ekspresif (Larsson, 2014). Larsson juga mengungkapkan bahwa dalam animasi, bahasa tubuh yang dihasilkan dari gestur menjadi alat yang tepat untuk mengekspresikan emosi.

Menurut Robert (2011), terdapat 4 postur dasar pada bahasa tubuh, yakni:

2.3.1. *Open Body Posture*

Postur ini menunjukkan kedua tangan dan kaki yang terbuka. Tubuh menghadap ke arah objek yang menarik perhatian. Posisi kepala tegak dan terangkat. Postur ini menandakan seseorang memberi balasan positif terhadap suatu keadaan.

2.3.2. Closed Body Posture

Postur ini berbanding terbalik dengan *open body posture*. Kedua tangan dan kaki tertutup atau bersilang. Kepala biasanya menghadap ke bawah. Postur ini menandakan balasan negatif terhadap sesuatu atau sebuah penolakan.

2.3.3. Forwards Body Posture

Pada postur ini, tubuh bersandar ke depan menunjukkan ketertarikan. Biasanya tangan ikut menunjuk terhadap sesuatu yang menarik. Postur ini bisa menandakan seseorang tertarik atau menerima pesan yang didapat. Postur ini juga mengindikasikan semangat akan keadaannya.

2.3.4. Backwards Body Posture

Postur tubuh akan bersandar ke belakang dengan perhatian ke arah atas atau sekitar. Postur ini bisa menandakan seseorang menolak suatu pemberian atau keadaan.

Dari keempat postur dasar tersebut, dapat menghasilkan berbagai kombinasi gestur yang lebih detail. Kombinasi gestur tersebut meliputi:

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

3.4.1. Responsive

Merupakan kombinasi dari *open body posture* dengan *forwards body posture*. Postur ini menciptakan gestur dengan mood yang senang, tertarik, dan menyukai akan sesuatu.

3.4.2. Reflective

Gestur ini menggabungkan *open* dengan *backwards body posture*. Gestur ini memberi kesan seseorang sedang memikirkan sesuatu atau sedang bingung.

3.4.3. Fugitive

Gestur *fugitive* memberi kesan bosan, lelah, ingin menghindari sesuatu atau merasa dalam penolakan. Gestur ini menggabungkan *closed* dan *backwards body posture.*

3.4.4. Combative

Gestur ini mengkombinasikan *closed* dan *forwards body posture*. Seseorang pada gestur ini memungkinkan untuk mengalami perasaaan marah atau menentang sesuatu. Memungkinkan pula seseorang ingin berargumen atau menyampaikan sesuatu dengan paksa.

2.4. Ekspresi Wajah

Menurut Faigin (1990) dalam bukunya yang berjudul *The Artist's Complete Guide to Facial Expression,* wajah merupakan penggambaran pusat dari segala emosi yang dirasakan manusia. Pergerakan kecil dari fitur-fitur wajah dapat menimbulkan berbagai macam sugesti bagi orang lain. Wajah manusia dapat membuat berbagai macam ekspresi berdasarkan ekspresi dasar manusia (Ekman dalam Faigin, 1990). Ekspresi dasar tersebut terdiri dari 6 kategori, yaitu: *happiness* (kebahagiaan), *sadness* (kesedihan), *surprise* (terkejut), *fear* (ketakutan), *anger* (amarah), dan *disgust* (jijik).

Ketika merasakan emosi tertentu, otot-otot wajah akan merubah penampilan wajah, seperti otot sekitar mulut dan otot alis yang berkontraksi ketika mengalami emosi negatif. Emosi yang akurat ditunjukkan pada perubahan wajah secara cepat (*rapid facial signal*) (Ekman, 2003). *Rapid facial signal* menunjukkan perubahan

penampilan wajah sementara, seperti seringai dan cemberut. Selain itu, perubahan bentuk mata dan pupil juga dapat menyampaikan emosi tertentu. Ketika mengalami emosi negatif, pupil akan berkontrasi menjadi kecil (Pease & Pease, 2004).

2.5. Ketakutan

Ketakutan merupakan emosi respon yang dirasakan terhadap bahaya dan biasanya akan emosi ini akan mereda ketika bahaya tersebut hilang. Sebagian rasa takut yang dimiliki manusia ada karena dipelajari (Shiota & Kalat, 2012). Emosi takut yang dirasakan berkaitan juga dengan beberapa emosi, seperti khawatir dan cemas yang kerap kali membuat seseorang merasa takut (Faigin, 1990). Alasan yang berbeda ketika merasa takut juga membedakan ekspresi dan gestur yang dibuat seseorang.

Salah satu aspek pengukur seseorang merasa takut adalah dari ekspresi wajahnya. Ekspresi wajah takut dan terkejut sebenarnya hampir sama, namun ada beberapa hal yang membedakanya. Menurut Shiota & Kalat (2012), ketika terkejut, alis akan terangkat dan mata akan membesar. Namun, ketika seseorang merasa takut, otot alis akan berkontraksi, mata melebar, otot sudut bibir berkontraksi dan pipi bagian bawah akan bergerak. Biasanya, mulut akan sedikit terbuka juga. Aspek pengukur yang lain dapat dilihat dari gerakan. Aulia & Aditya (2017) juga menambahkan bahwa dahi serta hidung akan mengkerut ke atas. Pada umumnya, manusia menunjukkan respon takut terhadap suara keras yang tiba-tiba datang. Pada kondisi ini, otot menjadi tegang, bahu terangkat mendekati leher, serta lengan yang tertarik ke arah kepala. Respon ini terjadi otomatis yang disebut *startle response*.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA