

1. LATAR BELAKANG

Animasi adalah bentuk medium hiburan yang sudah ada sejak lama, mengubah gambar mati menjadi hidup alias bergerak. Animasi tradisional *frame by frame* adalah teknik animasi paling dasar dalam sebuah animasi, dan untuk membuat animasi terasa hidup, diperlukan yang namanya gerakan tubuh dan wajah agar karakter tersebut bisa terlihat lebih meyakinkan bahwa mereka hidup di dunia itu.

Komik Raruurien awalnya diterbitkan sebagai salah satu dari tiga komik dalam Antologi Komik Kroma pada tahun 2016. Buku tersebut memenangkan Pakoban Award 2016 sebagai Kompilasi Terbaik dan TGR Award 2016 sebagai Komik Lokal Terbaik. Raruurien juga secara mandiri memenangkan Perunggu di Penghargaan Manga Internasional Jepang ke-10 2017 (Maulina, 2017).

Membawa suatu animasi menjadi hidup dan lebih manusiawi itu membuatnya lebih relevan terhadap kita. Itu adalah suatu keharusan untuk membuat sebuah karakter yang bagus. Animasi yang bagus adalah ketika kita merasakan apa yang dirasakan karakter tersebut, sesuatu yang memotivasi mereka untuk melakukan apapun yang mereka sedang lakukan (Meroz, 2014).

Peran dari penulis adalah animator 2D yang merupakan pekerjaan yang bertanggung jawab atas semua pergerakan karakter dari ujung rambut sampai ujung kaki dan animasi dari objek-objek yang berinteraksi dengan karakter tersebut. Penulis bertanggung jawab atas *keyframing* dan *in-between* beserta dengan ekspresi wajah dan gerakan tubuh untuk membuat karakter tersebut terasa hidup.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana cara perancangan ekspresi wajah dan gerakan tubuh untuk mengadaptasi karakter yang ada di film animasi pendek *Raruurien*?

1.2 BATASAN MASALAH

Penelitian ini dibatasi oleh;

1. Pembahasan mengenai rancangan ekspresi wajah dan gerakan tubuh pada ketiga karakter Ra, Ruu, dan Rien.

2. Pembahasan terhadap *scene 3 shot 13* dan *scene 3 shot 14*, mengenai gestur tubuh dan ekspresi wajah serta korelasinya terhadap 2 dari 12 prinsip animasi yaitu adalah *anticipation* dan *secondary action*.

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian adaptasi komik *Raruurien* menjadi film animasi pendek ini adalah untuk menjelaskan rancangan ekspresi wajah dan gerak tubuh pada film komik tersebut agar pembaca dapat memahami komik *Raruurien* secara mendalam dan dapat melihat komik tersebut menjadi hidup dalam medium berbentuk animasi, salah satu bentuk media yang mudah dikonsumsi dan dimengerti oleh massa.

