

## 2 STUDI LITERATUR

Ekspresi adalah alat dari tubuh untuk menyampaikan sebuah pesan tanpa harus berbicara lewat lisan. Ekspresi dapat mencakup ekspresi wajah dan ekspresi tubuh dan kedua hal tersebut bekerja dengan harmoni untuk menciptakan sebuah emosi yang dapat memperkuat sebuah pesan, selain dari ekspresi wajah dan tubuh, emosi dapat berperan besar dalam menyampaikan pesan. Emosi muncul dari dalam diri sebagai sebuah bentuk respon dari situasi yang dihadapi oleh seseorang. Salah satu contohnya adalah ketika seseorang sedang marah, maka orang tersebut akan membuat ekspresi wajah yang geram dan berperilaku sedikit lebih agresif.

### 2.1 ANIMASI *FRAME BY FRAME*

Teknik animasi *frame by frame* adalah di mana setiap frame atau gambar tambahan dari sebuah animasi digambar secara individual sehingga menciptakan ilusi pergerakan. Menurut Gumelar (2024), animasi adalah penerapan gerak pada benda mati, menciptakan gerakan pada gambar tersebut. Pada umumnya satu gambar itu bisa disebut sebagai satu *frame*, dan *frame* tersebut tidak bergerak. Ketika animator menggambar beberapa gambar dan disatukan untuk menciptakan ilusi gerakan, istilah tersebut disebut sebagai *frame by frame*.

Teknik *frame by frame* tidak bisa asal dibuat, diperlukan teknik lain yang namanya *timing* dan *spacing*. Menurut Williams (2009), *timing* dan *spacing* merupakan elemen yang paling penting dalam membuat animasi, karena dua hal itu adalah sesuatu yang dapat membuat animasi terlihat tidak kaku, contohnya adalah animasi bola memantul, maka *timing* bola tersebut terletak saat bolanya menyentuh lantai, dan *spacing* terletak saat sedang melambung di udara. Ketika sedang mengudara, maka frame dari bola tersebut harus diberi jarak agar visual dari gravitasi bisa dilihat dan dirasa oleh mata, dan *timing* adalah ritme ketika bola menyentuh lantai.

### 2.2 GERAK TUBUH

Setiap orang memiliki gerak tubuh masing-masing dan hal tersebut merupakan hal yang sedikit subjektif, namun ada beberapa gerakan tertentu yang semua orang secara tidak langsung pakai, dan hal tersebut merupakan sesuatu yang bersifat

universal seperti mengangkat bahu ketika merasa tidak tahu. Gerakan tubuh merupakan salah satu cara seseorang dapat berinteraksi dan menyampaikan pesan dibalik gerak tersebut.

Menurut Navarro (2018), semua perilaku dan pergerakan berasal dari kepala. Bahasa tubuh mengacu pada sinyal nonverbal yang digunakan manusia untuk berkomunikasi, termasuk gerakan dan postur. Perilaku ini dapat diartikan untuk lebih memahami perilaku manusia dan meningkatkan komunikasi secara personal.

### **2.3 EKSPRESI WAJAH**

Ekspresi wajah dan perubahan yang terkait dalam pola wajah memberi tahu orang-orang tentang keadaan emosional orang-orang di sekitar kita dan membantu mengatur interaksi sosial dan percakapan lisan. Ekspresi wajah bisa membantu untuk menyampaikan pesan tanpa harus berbicara, membuat ekspresi sedih, marah, bingung merupakan salah satu bentuk berkomunikasi. Mikroekspresi merupakan salah satu bentuk dari komunikasi nonverbal wajah. Menurut Rouse (2020), kita bisa melihat mikroekspresi orang lain atau petunjuk nonverbal ketika mereka sedang menyembunyikan emosi mereka, sebaik apapun orang dalam menyembunyikan perasaan mereka, mikroekspresi akan tetap bocor dan terlihat orang lain.

Menurut Pedersen (2023) Ekspresi wajah memberikan informasi tambahan secara nonverbal, tentang hal-hal yang kita katakan, dan terutama tentang yang kita tidak katakan. Melalui ekspresi wajah, kita memanifestasi keadaan emosional kita secara eksternal, dengan mengubah pandangan kita, tersenyum, atau menggunakan mikroekspresi lain yang spesifik untuk membuat sebuah emosi agar lawan bicara dapat memahami pesan yang disampaikan.

### **2.4 PRINSIP ANIMASI**

Istilah 12 prinsip animasi pertama kali muncul pada tahun 1981 oleh kedua animator legendaris Ollie Johnston dan Frank Thomas. 12 prinsip tersebut sudah menjadi dasar bagi para animator dan sangat dianjurkan bagi yang ingin membuat karakter mereka terasa bahwa mereka hidup di dunia itu. Prinsip-prinsip animasi ini dapat digunakan untuk membuat pergerakan karakter menjadi lebih halus sampai memiliki

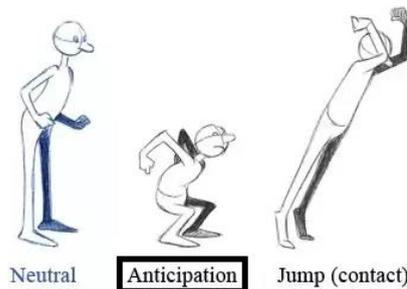
karakterisasi tersendiri. Menurut Johnston dan Thomas (1995) 12 prinsip animasi inilah yang merupakan sebuah fondasi dan panduan yang dapat membantu animator baru dan lama membuat suatu animasi yang realistis, ekspresif, dan menonjol.

Ke 12 prinsip animasi 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. *Arc*
8. *Secondary Action*
9. *Timing*
10. *Exaggeration*
11. *Solid drawing*
12. *Appeal*

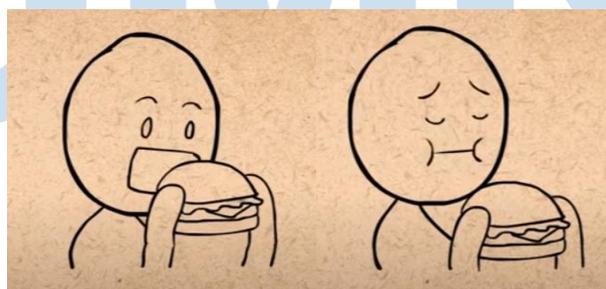
### **2.5 ANTICIPATION DAN SECONDARY ACTION**

2 prinsip animasi dari 12 total prinsip yaitu *anticipation* dan *secondary action*, dimana *anticipation* adalah prinsip dimana seorang karakter akan membuat gerakan kecil yang biasanya berbentuk ancang-ancang sebagai isyarat untuk audiens bahwa karakter tersebut akan melakukan gerakan utama yang lebih menonjol, Menurut Becker (2017), *anticipation* adalah ketika seorang karakter mempersiapkan sebuah gerakan untuk memberikan petunjuk mengenai apa yang akan terjadi selanjutnya, contohnya seperti ingin melompat maka karakter tersebut harus jongkok terlebih dahulu.



Gambar 1 Contoh gerakan *anticipation*  
(Sumber: Williams (2001))

Untuk gerakan *secondary action*, maka perlu dua gerakan atau lebih yang akan dilakukan karakter secara bersamaan, gerakan tersebut adalah gerakan utama dan gerakan pembantu. Menurut Koch (2017), prinsip *secondary action* adalah suatu aksi yang karakternya lakukan secara sengaja atau tidak disengaja, prinsip ini bergantung kepada sebuah gerakan aktif lainnya, seperti menggoyangkan kepala lalu rambut ikut bergerak. Prinsip animasi ini cenderung mengarah kepada gestur yang dapat membantu gerakan utama. Sebagai contoh ketika sedang memakan, gerakan utamanya adalah mengigit makanan tersebut, namun untuk menambahkan dimensi dan kedalaman kepada karakter, maka perlu ditambahkan gerakan pembantu yang dapat membuat audiens berpikir bahwa makanan tersebut sangatlah enak, seperti menambahkan ekspresi wajah pada berikut ini.



Gambar 2 Contoh gerakan *secondary action*  
(Sumber: Becker (2017))