

1. LATAR BELAKANG

Animasi merupakan seni yang menghidupkan ilustrasi sebuah benda mati atau tokoh. Asal kata animasi sendiri berasal dari bahasa latin ‘animare’ yang berarti menghidupkan atau mengisi dengan napas. Animasi memerlukan tokoh dan cerita yang menarik, namun tidak kalah penting dengan animasinya. Seorang *animator* Disney pernah berkata bahwa *animator* tidak seharusnya menganimasikan gambar, namun menganimasikan emosi atau perasaan (Johnston, 1912). Ekman (1999) menjelaskan dalam bukunya *basic emotion* bahwa emosi terdiri dari lima emosi utama, yang di dalamnya mempunyai perbedaan level emosi.

Setiap emosi memiliki beberapa respons untuk menunjukkan emosi yang dirasakannya. Emosi tidak lepas dengan ekspresi muka, ekspresi akan selalu berubah sebagai reaksi emosi internal. Emosi memiliki dua jenis yaitu *mood* dan *momentary emotions*. *Momentary emotions* merupakan suatu emosi yang diproses dengan cepat karna adanya pemicu sedangkan *mood* merupakan emosi yang selalu menambah perlahan lahan dan akan bertahan lebih lama. Ekspresi emosional sangat penting untuk pengembangan dan pengaturan hubungan interpersonal. Jika adanya perubahan emosi baik secara singkat maupun lama, maka ekspresi dan gerakan tubuh akan selalu berubah mengikuti emosi tersebut. Ekspresi yang baik ialah di saat penonton mengetahui emosi apa yang dirasakan oleh tokoh itu meski hanya melihat sebagian dari ekspresi (Ekman, 1999).

Dalam animasi, hal yang perlu mendapat perhatian lebih ialah bagaimana gerakan dapat menyampaikan emosi (Aditya & Aulia, 2017). Saat berbicara, *gesture* atau gerakan tubuh akan terjadi mengiringi percakapan agar menunjukkan emosi yang ingin disampaikan (Ekman, 1999). Manusia mudah terikat dengan suatu yang menggambarkan emosi manusia, maka tokoh animasi diciptakan semirip mungkin dengan manusia agar merasakan emosi yang dialami tokoh tersebut. Maka gerakan tubuh, emosi dan ekspresi muka sangat berdampak untuk membuat tokoh tersebut terlihat hidup di depan penonton. Seperti di dalam animasi tugas akhir penulis berjudul *Core Conflict*, menceritakan tentang dua orang dari sebuah desa bernama Raksa dan Kaliyan ke dalam hutan untuk mencari sebuah *core* agar

dapat menyelamatkan desanya dari krisis. Masalah muncul saat mereka mendapatkan *core* tersebut, Raksa dan Kaliyan memiliki perbedaan pendapat sehingga adanya perdebatan di antaranya. Pada saat ini, salah satu makhluk tidak sengaja terluka oleh raksa sehingga emosi Kaliyan berubah.

Penulisan ini akan membahas tentang emosi apa yang dirasakan oleh tokoh, spesifiknya pada Kaliyan dan akan didukung oleh perancangan ekspresi muka dan emosi sebagai teori utama dan ditambah dengan *gesture* dan *three-dimensional character* sebagai teori pendukung penulisan ini.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Diringkas dari latar belakang di atas, penulis merumuskan masalah untuk laporan ini yaitu bagaimana penggambaran respon emosi tokoh Kaliyan saat terjadi konflik dalam animasi *Core Conflict?*

1.2. BATASAN MASALAH

Penelitian ini akan dibatasi oleh penokohan perubahan emosi Kaliyan dari takut hingga marah kepada Raksa saat ia menyakiti Kiki di *Scene 3*. Penelitian ini akan dibantu dengan teori emosi dan *facial expression* milik Paul Ekman, serta teori *gesture* oleh McNeill dan *three-dimensional character* oleh Tillman sebagai teori pendukung.

1.3.TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penulisan penelitian ini adalah:

1. Merancang perubahan ekspresi tokoh Kaliyan untuk menggambarkan emosi yang dirasakan oleh tokoh Kaliyan.
2. Merancang *gesture* yang digunakan untuk membantu mengekspresikan emosi tokoh Kaliyan.