

1. LATAR BELAKANG

Animasi merupakan salah satu medium dengan potensi yang sangat luas secara estetis, teknis, dan juga naratif. Dibalik banyaknya jenis yang berbeda, animasi pada dasarnya adalah kumpulan gambar yang disusun dengan sedemikian rupa dalam kecepatan tertentu untuk membuat sebuah ilusi gerak (Wells & Moore, 2016). Daya tariknya dalam membuat ilusi tersebut juga menjadikan animasi sebagai wadah dalam mengeksplorasi cara-cara untuk mengkomunikasikan sebuah cerita secara nonverbal. Sebuah animasi dapat dinilai sebagai animasi yang baik apabila dapat mewujudkan sebuah ide melalui gerakan pantomim tanpa keberadaan dialog (White, 1988). Meskipun sebuah film animasi memiliki elemen verbal dalam penyampaian ceritanya, terdapat bagian-bagian tertentu yang mengandalkan gerakan ataupun ekspresi berdasarkan emosi dari tokoh yang terpampang di layar.

Emosi dapat menjadi dasar dari keputusan yang diambil oleh animator dalam menentukan gerakan yang dilakukan sebuah tokoh animasi. Tentunya emosi ini datang dari emosi yang dialami oleh manusia dan juga dikenali secara umum seperti 6 jenis emosi dasar yaitu bahagia, sedih, rasa jijik, takut, terkejut, dan amarah (Matsumoto & Ekman, 2007). Ekspresi wajah adalah salah satu bentuk pengungkapan emosi secara nonverbal. Namun dalam membuat gerakan animasi yang utuh, emosi tersebut juga dapat dicerminkan pada seluruh bagian dari sebuah tokoh melalui penggunaan bahasa tubuh dan gestur tubuh. Kedua aspek tersebut bekerja sama dalam menggambarkan reaksi tokoh terhadap pemicu-pemicu yang mempengaruhinya melalui gerakan tokoh tersebut. Penerapan tersebut merupakan keunikan tersendiri bagi animasi dalam berkomunikasi secara nonverbal dan memberikan kehidupan pada sebuah tokoh animasi.

Film animasi pendek hybrid *To My Dearest Little Knight* mengisahkan seorang wanita bernama Wulan yang sedang menceritakan dirinya dan adiknya Lintang sebagai tokoh Peramu dan Satriya dalam sebuah dongeng fantasi. Dalam bagian dongeng pada cerita tersebut Satriya dipengaruhi oleh berbagai macam hal yang dapat memicu ekspresi maupun bahasa tubuh tertentu untuk menggambarkan

gejolak emosi yang dialaminya. Ekspresi wajah dan bahasa tubuh Satriya tidak hanya menjadi sarana utama dalam mengkomunikasikan satu emosi, tetapi juga perpindahan emosi tersebut ke bentuk emosi lainnya. Penulis akan memusatkan perhatian pada penggambaran perubahan emosi pada tokoh Satriya. Oleh karena itu, penulis akan menguraikan perancangan bahasa tubuh dan ekspresi yang dapat menunjukkan perubahan emosi Satriya dengan menerapkan prinsip animasi seperti *anticipation* dan *arcs*.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah yang ditentukan adalah sebagai berikut: Bagaimana perancangan gerakan animasi ekspresi dan bahasa tubuh dapat menunjukkan perubahan emosi pada tokoh Satriya?

1.2. BATASAN MASALAH

Pembahasan masalah akan diberikan pembatasan dengan sebagai berikut :

1. Perancangan gerakan perubahan ekspresi dan bahasa tubuh akan dibatasi pada tokoh bernama Satriya dalam film *To My Dearest Little Knight*.
2. Adegan yang akan menjadi fokus pembahasan adalah *scene 3 shot 3* dan *scene 5 shot 9*. *Scene 3 shot 3* memperlihatkan Satriya berjalan dengan emosi bahagia yang berubah menjadi terkejut ketika melihat seekor monster. Kemudian pada *scene 5 shot 9*, Satriya yang kesal dan hendak menarik pedang dari sarungnya merasakan ketakutan dikarenakan rasa sakit dari tanda kutukan yang ada pada tangannya.
3. Pembahasan akan meliputi teori ekspresi, bahasa tubuh dan prinsip animasi yaitu *anticipation* dan *arcs*.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk merancang gerakan ekspresi dan bahasa tubuh untuk menunjukkan perubahan emosi yang dialami oleh tokoh Satriya dalam beberapa adegan film animasi *To My Dearest Little Knight*. Perancangan tersebut dibuat dengan tujuan untuk mengkomunikasikan emosi yang dirasakan oleh tokoh secara