

1. LATAR BELAKANG

Animasi merupakan salah satu media yang digunakan manusia untuk menyampaikan sebuah informasi. Animasi dibuat dengan memanfaatkan pergerakan dan perubahan bentuk melalui metode tertentu, sehingga menciptakan sebuah ilusi yang nampak nyata (Singh, 2018). Dalam membuat suatu animasi, terdapat beberapa teknik yang dapat dilakukan, salah satunya adalah *frame by frame*. Teknik ini memanfaatkan beberapa gambar yang disatukan sehingga membentuk sebuah ilusi pergerakan (Alhumaidi, 2020).

Dengan memanfaatkan teknik *frame by frame*, animator menjadi lebih leluasa dalam mengkreasikan gaya dan bentuk serta pergerakan yang diinginkan (Frank, 2019). Animasi yang dihasilkan juga akan menjadi lebih dinamis dan natural. Selain memanfaatkan teknik ini, animator juga dapat memainkan ekspresi dan gestur tubuh dari karakter yang akan dianimasikan. Permainan ekspresi dan gestur tubuh ini akan membuat karakter dalam animasi tampak lebih hidup layaknya seorang manusia pada umumnya.

Gestur tubuh merupakan salah satu unsur dari pembentuk bahasa tubuh (Ghani & Syed Omar, 2019). Bahasa tubuh sendiri adalah sebuah bentuk komunikasi non-verbal melalui pergerakan bagian tubuh, meliputi beberapa aspek seperti ekspresi wajah, postur tubuh, gestur, gerak mata, sentuhan, dan ruang (Knapp et al., 2012). Pembentukan gestur tubuh dipengaruhi oleh keinginan, perilaku, kepribadian, dan emosi individu. Untuk mendukung terciptanya gestur tubuh yang natural, animator menggunakan prinsip-prinsip animasi sebagai fondasi dalam membuat sebuah pergerakan.

Dalam film animasi 2D berjudul “Lost Steps”, diceritakan bahwa tokoh Rahel mengalami kesedihan karena nenek yang tinggal bersamanya sejak masih kanak-kanak kini telah tiada. Rasa kehilangan ini membuat Rahel terlarut dalam kedukaan yang tidak berujung. Namun, setelah ia bertemu dengan seekor capung yang membawanya kembali menyaksikan memori bahagia dirinya bersama sang nenek, Rahel dapat keluar dari kesedihan itu dan kembali ceria. Adanya perubahan

emosi ini menjadi tumpuan penulis untuk melakukan perbandingan di antara beberapa shot yang masing-masing mewakili dua bentuk emosi tersebut.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Bagaimana perancangan gestur tubuh tokoh Rahel terhadap perubahan emosi dalam film animasi 2D “Lost Steps”?

1.2. BATASAN MASALAH

Penelitian ini akan dibatasi pada:

1. Gestur dan ekspresi dari emosi duka dan ikhlas untuk tokoh Rahel
2. Shot yang akan dipilih sebagai pembanding adalah shot 9 scene 2, dan shot 6 scene 4. Pada shot 9 scene 2, ditunjukkan bahwa Rahel menangis tersedu-sedu di depan kamar neneknya. Sementara itu, pada shot 6 scene 4 ditunjukkan bahwa Rahel terlihat lebih rileks dan sudah tersenyum karena sudah mengikhhlaskan kepergian neneknya. Adanya perbedaan signifikan di antara shot-shot ini membuat penulis memilih shot-shot tersebut sebagai pembanding untuk menunjukkan adanya perubahan gestur tubuh yang disertai perubahan emosi pada tokoh Rahel.
3. *Timing* dari setiap pose yang dibuat Rahel untuk menyampaikan emosi.

1.3.TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang gestur tubuh tokoh Rahel yang disertai perubahan emosi pada film animasi 2D “Lost Steps”. Analisis ini dilakukan supaya pembaca dapat lebih memahami perancangan gestur tubuh tokoh Rahel yang mengalami perubahan emosi secara signifikan.

2. STUDI LITERATUR

2.1. ANIMASI

Animasi merupakan sebuah gambar yang bergerak. Menurut Munir (2013), animasi merupakan serangkaian gambar yang disusun berurutan, yang dapat disebut sebagai