

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

frame. Istilah ini kemudian dipakai dalam *frame by frame*, yang mengacu pada teknik untuk membuat animasi dengan menggambar satu persatu untuk menciptakan sebuah pergerakan. Animasi dibuat lewat sebuah proses menghidupkan gambar dengan merekam dan mengulanginya kembali sehingga tercipta sebuah ilusi pergerakan yang berkelanjutan (Fernandez, 2002). Definisi untuk menghidupkan ini muncul karena gambar yang dipakai merupakan benda mati yang tidak bergerak.

2.2. PRINSIP ANIMASI

Prinsip animasi pertama kali diperkenalkan oleh Ollie Johnston dan Frank Thomas, dua orang animator yang bekerja di Walt Disney Studios. Terdapat 12 prinsip, 2 di antaranya adalah *timing* dan *pose to pose*. Prinsip *timing* membahas mengenai durasi dari pergerakan tokoh, sementara prinsip *pose to pose* membahas mengenai pose-pose yang digunakan untuk menunjukkan gestur dan ekspresi dari tokoh secara berurutan. Prinsip-prinsip ini digunakan dalam upaya membuat pergerakan sebuah karakter atau objek yang lebih realistis. Prinsip animasi juga dianggap sebagai dasar untuk menciptakan ilusi kehidupan dari tokoh animasi. Ilusi ini diciptakan supaya audiens dapat lebih mempercayai, memahami, dan ikut berempati terhadap tokoh yang terdapat dalam animasi.

2.3 EMOSI

Emosi merupakan reaksi atas sesuatu yang kemudian menyebabkan adanya perubahan perilaku. Menurut Manizar (2017), emosi menjadi salah satu faktor pendorong bagi manusia dalam bertindak. Emosi lahir sebagai akibat perubahan dalam persepsi terhadap lingkungan sekitar individu. Adanya persepsi terhadap lingkungan ini juga akan mempengaruhi perasaan dalam diri individu, sehingga melahirkan emosi.

Menurut Plutchik (1980), emosi berguna sebagai pembangkit energi manusia. Energi yang dibangkitkan oleh emosi dapat berupa energi positif dan negatif dan dapat mempengaruhi suasana hati manusia. Energi yang positif seperti

kasih sayang akan menimbulkan semangat. Sebaliknya, energi yang negatif seperti rasa duka akan membuat manusia merasa suram dalam kehidupan yang dijalaninya.

Duka (*grief*) dan ikhlas (*acceptance*) adalah dua bentuk emosi yang dijabarkan oleh Plutchik dalam *Wheel of Emotions* miliknya. Menurut Plutchik, duka merupakan sebuah emosi yang didasari oleh peristiwa hilangnya sosok penting dalam hidup manusia. Individu yang mengalami emosi ini akan merasa kesulitan dalam melakukan aktivitas karena masih terpaku pada peristiwa kehilangan tersebut.

Sementara itu, ikhlas adalah sebuah emosi yang muncul ketika seseorang sudah menerima kenyataan yang sebenarnya terjadi. Pada umumnya, emosi ini dikaitkan dengan duka karena menjadi akhir dari adanya rasa kehilangan. Emosi ikhlas yang terjadi setelah duka berakhir tidak akan secara langsung membuat individu merasakan kebahagiaan, melainkan akan diajak beradaptasi dengan situasi baru.

2.4 GESTUR TUBUH

Menurut Ghani & Syed Omar (2019), bahasa tubuh merupakan perwujudan dari suasana hati setiap individu yang terbagi ke dalam beberapa karakter. Bahasa tubuh diperlukan dalam animasi supaya dapat menghidupkan karakter yang ditampilkan. Salah satu unsur yang membentuk adanya bahasa tubuh dalam diri manusia adalah gestur tubuh.

Gestur tubuh merupakan salah satu cara berkomunikasi secara nonverbal yang juga dipakai dalam pembuatan gerakan tokoh animasi. Menurut Smith & Neff (2017), permainan gestur tubuh memberikan pengaruh yang besar bagi persepsi individu terhadap kepribadian tokoh. Pemberian gestur ini diawali dengan mengubah pergerakan gestur tubuh yang dilakukan manusia ke dalam versi animasi. Pergerakan versi animasi ini kemudian akan disesuaikan lagi dengan kepribadian yang ada dalam diri tokoh, sehingga antara pergerakan gestur tubuh dan kepribadian tokoh tidak akan saling bertabrakan.

2.5 EKSPRESI

Ekspresi merupakan sebuah bentuk penyampaian perasaan yang tengah dialami oleh seseorang. Ekspresi juga menjadi bagian dalam pembentukan bahasa tubuh yang dimiliki oleh manusia dan sering dikaitkan dengan perubahan emosi. Menurut Darwin (Ekman, 2007), ekspresi emosi merupakan suatu bentuk perilaku manusia yang terdiri atas gabungan antara suara, postur, gestur, pergerakan otot, dan respon fisiologis lainnya. Ekspresi dapat disampaikan dalam berbagai cara, salah satunya adalah dengan wajah.

Menurut Larsson (Ghani & Syed Omar, 2019), perubahan ekspresi sebuah tokoh animasi di antara emosi ke emosi lainnya dapat menampilkan emosi sesungguhnya dari tokoh tersebut. Permainan ekspresi juga dapat memberikan kontras yang terdapat dalam perubahan gestur tubuh. Hal ini menjadi sangat krusial apabila terdapat perubahan gestur tubuh yang sangat drastis. Dalam menanggapi situasi ini, seorang animator perlu menyisipkan gerakan tubuh agar menjadi jembatan antara gerakan tubuh yang berbeda drastis, sehingga hasil gerakan yang dihasilkan akan nampak alami. Misalnya, dalam keadaan tenang, seseorang yang dikejutkan oleh sebuah suara akan langsung membulatkan mata dan menoleh ke sumber suara yang ia dengar. Perubahan ekspresi tidak hanya dapat dilihat lewat pergerakan alis, namun juga lewat fitur wajah lainnya seperti mulut dan garis senyum (Duchenne de Boulogne, 1990). Ketiga fitur wajah ini bekerja saling melengkapi untuk menampilkan bentuk ekspresi yang dialami individu.

Ekspresi merupakan salah satu unsur yang penting dalam menyampaikan emosi pada animasi *non-dialog* (Adis & Widiastomo, 2019). Ekspresi dalam animasi merupakan bentuk penyampaian emosi dan pikiran tokoh lewat pergerakan tubuh dan wajah. Menurut Goldberg (2008), ekspresi dalam animasi dapat diciptakan dengan mengobservasi referensi yang dibuat oleh manusia. Contohnya adalah dalam bentuk video. Dengan memanfaatkan video referensi, animator menjadi dimudahkan dalam menciptakan bentuk ekspresi tokoh yang tampak nyata dan dapat dipercaya.