

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk membantu Penulis agar dapat mengetahui bagaimana kesedihan dapat disalurkan melalui animasi. Penulis juga berharap penelitian ini bisa menjadi sebuah sarana bagi mahasiswa/mahasiswi sebagai referensi pada topik yang sama dalam penelitiannya.

2. STUDI LITERATUR

2.1. TEORI ANIMASI 2 DIMENSI

Animasi 2 Dimensi merupakan salah satu teknik dari animasi yang terbagi diantaranya yaitu animasi 2 Dimensi, 3 Dimensi, *Motion Graphic*, animasi tradisional, dan *stop motion*. Menurut Munir (2013:327), animasi 2 Dimensi merupakan animasi yang dikenal dengan nama *flat animation*. Animasi 2 Dimensi dihasilkan dari 2 sumbu, yaitu sumbu X dan sumbu Y atau yang dikenal dengan tinggi x lebar. Animasi 2D ini dibuat dengan cara digambar di atas sebuah media yang datar. Media datar ini lah yang menjadikan animasi 2 Dimensi (Rijal Rahmat, 2017).

2.2. PRINSIP ANIMASI

Prinsip animasi merupakan dasar daripada sebuah animasi. Prinsip animasi pertama kali disampaikan oleh animator Disney yang bernama Ollie Johnston dan Frank Thomas dalam bukunya yang berjudul "*The Illusion of Life: Disney Animation*". Berikut adalah 12 prinsip animasi, yaitu:

1. *Solid Drawing*
2. *Squatch & Stretch*
3. *Timing & Spacing Timing*
4. *Anticipation*
5. *Slow In & Slow Out*
6. *Secondary Action*
7. *Arc*

8. *following Through & Overlapping Action*
9. *Straight Ahead & Pose to Pose*
10. *Staging*
11. *Exaggerration*
12. *Appeal*

Pada penelitian ini, Penulis hanya berfokus pada beberapa penelitian, yaitu *Anticipation* dan *Staging*.

2.2.1. *Anticipation*

Teori *Anticipation* merupakan persiapan dari gerakan awal yang dibagi menjadi 3 bagian, yaitu bagian awal (antisipasi), bagian gerakan, dan bagian gerakan akhir (*follow through*). Prinsip antisipasi ini bisa juga dikatakan sebagai gerakan persiapan/ ancang-ancang. Contohnya seperti gerakan ketika orang yang hendak berdiri, akan ada gerakan ia membungkuk diantara gerakan saat orang sedang duduk dan berdiri



2.2.2. *Straight Ahead and Pose to Pose*

Straight ahead and pose to pose merupakan salah satu dari prinsip animasi. *Straight ahead* merupakan prinsip yang mengharuskan animator untuk menggambar satu per satu atau *frame by frame*. Prinsip ini lebih memakan waktu dan juga tenaga bagi animatornya, namun gerakan yang dihasilkan lebih natural. Sedangkan *pose to pose*

merupakan prinsip menggambar animasi dengan cara membuat *keyframe* dari gerakan lalu dilanjutkan dengan membuat *in between*.



Gambar 2. Contoh gerakan *Straight Ahead and Pose to Pose*

Sumber: <https://www.gamelab.id/news/3264-12-prinsip-animasi-calon-animator-handal-perlu-mengetahui>

2.3. EMOSI MANUSIA

Emosi diartikan oleh Prezz (1999) bahwa emosi merupakan reaksi terhadap situasi tertentu oleh tubuh. Hal ini merupakan hasil berpikir tentang kondisi yang khusus, yang mana ada keterkaitan antara aktivitas berpikir dan hasil dari persepsi terhadap kondisi. Berikut merupakan sumber-sumber yang menjadi pemicu adanya emosi, yaitu (1) kualitas tidur, (2) kepribadian, (3) olahraga, (4) suasana hari dalam seminggu dan waktu dalam sehari, (5) stress, (6) gender, (7) usia, (8) aktivitas sosial.

Emosi adalah suatu hal yang manusiawi dan manusia tidak dapat terpisahkan dengan emosi dan perasaan. Syamsuddin (2004:114) menggolongkan emosi menjadi beberapa bagian, yaitu malu, jengkel, terkejut, cinta, kenikmatan, rasa takut, kesedihan, dan marah.

2.3.1. Emosi Kesedihan

Pada penelitian ini, Penulis hanya akan membahas mengenai emosi kesedihan. Goleman (1999:412) menyatakan bahwa sedih merupakan emosi yang muncul pada diri seseorang disebabkan oleh suasana hati yang muram, pedih, mencintai diri sendiri, kesepian, ditolak, putus asa, dan depresi (lima tahap kesedihan). Kesedihan

merupakan emosi yang terbentuk karena adanya peristiwa yang menyakitkan atau mengecewakan. Pada karya yang dibuat oleh Penulis, kesedihan diperlihatkan dengan representasi air sebagai rasa kesedihan.

2.4. EKSPRESI WAJAH

Menurut Carol Wade & Carol Tavris (2007), pengertian ekspresi adalah berhubungan dengan gerak tubuh seseorang dan bisa disampaikan melalui bahasa. Berdasarkan pengertian menurut ahli dapat disimpulkan bahwa ekspresi merupakan salah satu cara manusia mengungkapkan suatu perasaan. Menurut Paul Ukman (2003), ada bermacam macam ekspresi, diantaranya yaitu ekspresi (1) marah, (2) sedih, (3) senang, (4) penghinaan, (5) jijik, (6) takut, dan (7) kaget.

Dalam ekspresi wajah, ada beberapa bagian tubuh yang penting dalam menyampaikan perasaan atau apa yang sedang dirasakan oleh manusia. Perasaan manusia dapat dilihat dari gerakan matanya. Mata merupakan jendela hati dari perasaan seseorang. Contohnya seperti ketika orang yang sedang cemas, maka matanya akan cenderung melihat kesana kemari. Lalu, bagian lainnya adalah bibir. Jika orang yang sedang khawatir atau cemas maka cenderung orang tersebut akan menggigit bibir bawahnya. Jika bibir turun ke bawah maka itu menunjukkan bahwa orang tersebut sedang sedih. Bagian terakhir adalah alis. Perasaan manusia dapat dibaca dari gerakan alis. Contohnya jika alis mengerut kebawah, berarti orang tersebut sedang marah atau kesal. Sebaliknya, jika alis naik ke atas berarti orang tersebut sedang sedih atau merasa khawatir.

Dari ketiga bahasa tubuh ini menjadi kunci penting dalam ekspresi wajah karena ketiganya memiliki fungsi penting dalam mendukung perasaan manusia.

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Animasi *Hybrid* 2D dan 3D dari *music video* “*To The Prettiest Girl*” menceritakan tentang emosional dari karakter Matthew selama ia sedang patah hati. Perancangan