

1. LATAR BELAKANG PENCiptaan

Animasi sering dianggap sebagai hiburan bagi anak-anak dan juga orang dewasa, namun sebenarnya film animasi memiliki potensi besar untuk menyampaikan topik-topik yang berat dan kompleks seperti perang, kemiskinan, kesehatan mental, identitas, dan ketidakadilan sosial. Melalui pendekatan visual simbolis dan gaya penceritaan yang fleksibel, animasi mampu mengekspresikan emosi, trauma, dan konflik secara mendalam bahkan lebih kuat dari film live-action. Dalam proses pembuatan film animasi, animator memiliki peran yang krusial. Mereka tidak hanya menciptakan ilusi gambar agar terlihat bergerak, tetapi juga menjadi aktor di balik layar yang menghidupkan pergerakan tokoh melalui ekspresi, gestur, dan timing yang tepat agar karakter tampak hidup. Ekspresi wajah, gestur tubuh, pergerakan mata, dan elemen visual lainnya merupakan alat komunikasi non-verbal yang membantu penonton merasakan apa yang dialami oleh tokoh, bahkan tanpa menggunakan dialog (Noroozi et al., 2021).

Karya ini mengangkat isu animator yang masih sering dipandang rendah. Kurangnya penghargaan terhadap proses kreatif menunjukkan minimnya pemahaman tentang kesulitan dan nilai emosional dalam animasi. Di Indonesia, tantangan serupa muncul akibat kebiasaan menonton film bajakan. Fahrizzal (2024) menemukan bahwa Gen Z cenderung lebih memilih untuk menonton dari *social media* dibanding bioskop atau *platform official* lainnya, hal tersebut menghambat apresiasi terhadap karya film local dan membuat sutradara kesulitan hingga merugikan produksi. Jeremy Fuster dalam artikel TheWrap (2024) menulis tentang tantangan pekerjaan animator di Los Angeles yang disebabkan oleh perkembangan AI.

Tim *Heliotropes Production* mengangkat isu ini dalam film animasi *Lifeforms and Legacy*. Dalam dunia magis yang dibangun dalam cerita, animator-animator digambarkan sebagai pengguna magis kehidupan, yaitu kekuatan untuk menghidupkan benda mati melalui karya. Tokoh utama, Annie, adalah seorang pengguna magis kehidupan yang berjuang menghadapi penggencatan dari pengguna magis lainnya. Kehilangan sahabat masa kecilnya, Gendi, membuat

Annie terpuruk hingga akhirnya boneka peninggalan Gendi menyadarkannya bahwa karya seseorang dapat terus hidup dan memberi makna, bahkan setelah penciptanya tiada. Annie menjadi terdorong untuk membuka toko mainan sebagai bentuk penghormatan sekaligus melanjutkan mimpiya bersama Gendi yaitu untuk membuktikan bahwa magis kehidupan tidak kalah penting dengan magis lainnya.

Penulis tertarik mengangkat kedukaan karena menggambarkan penggencetan yang serius sekaligus terdapat perubahan emosi kompleks serta pergerakan pada tokoh yang sangat berkontras dengan kondisinya sebelumnya, dengan memfokuskan kepada adegan 2 tahap saja dapat terlihat emosi tokoh Annie ketika ia melalui tahap penyangkalan dan tahap penerimaan. Film ini terinspirasi dari karya-karya Pixar seperti Inside Out (2015), Toy Story (2019), dan Wall-E (2008), yang menonjolkan pergerakan tubuh dan ekspresi wajah tokoh sebagai sarana utama dalam menyampaikan emosi. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan Giesen dan Khan (2018), yang menyatakan bahwa kekuatan animasi terletak pada detail ekspresi, gestur, dan elemen visual kecil yang mampu menciptakan kedalaman karakter bahkan tanpa dialog. Dalam penggambaran pergerakan tokoh, Annie juga akan melalui 5 tahap berduka Kubler-Ross (1970), yaitu menyangkal / isolasi, kemarahan, menawar, depresi, penerimaan. Sehingga proses penciptaan tokoh Annie akan diawali dengan teknik acting in animation sebagai referensi utama, agar gestur, respons, dan ekspresi tokoh dapat tergambar secara maksimal dan sesuai dengan latar belakang psikologisnya.

1.1 RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH

Berdasarkan latar belakang penulis menuliskan masalah seperti berikut :

Bagaimana merancang gerakan tokoh utama untuk memvisualkan tahapan kedukaan dalam animasi 3D *Lifeforms and Legacy*?

Untuk batasan pembahasan penulis memfokuskan masalah penelitian menjadi berikut:

1. Penelitian ini hanya berfokus pada perancangan gerakan tokoh Annie yaitu pengguna magis kehidupan.
2. Penelitian ini berfokus pada perbedaan gerakan Annie dalam dua tahap kedukaan. Tahap pertama penyangkalan / isolasi pada Scene 4 shot 3, dan tahap kelima penerimaan pada scene 10 shot 4.

Perancangan gerakan tokoh Annie akan difokuskan kepada pergerakan tubuh tokoh dan ekspresi wajah. Prinsip animasi akan difokuskan pada *Anticipation* dan *Timing* untuk lebih menunjukkan kehidupan emosi pada gestur tubuh tokoh.

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Tujuan penciptaan ini adalah mengeksplorasi perbedaan pergerakan emosi tokoh Annie saat mengalami duka atas kematian Gendi dan setelah melewati fase tersebut. Eksplorasi dilakukan melalui yang digambarkan melalui perbedaan pergerakan tubuh tokoh dan ekspresi wajah Annie dalam 2 tahap kedukaan. Tahap keempat pada Scene 4 shot 3 dan tahap kelima pada scene 10 shot 4. Penggambaran pergerakan tubuh dan ekspresi akan menggunakan referensi rekaman agar setiap detail pergerakan tubuh tokoh dan ekspresi wajah dapat dirancang untuk merepresentasikan transisi emosional secara akurat dan mendalam.

Karya ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan animasi 3D, khususnya dalam pembangunan tokoh yang kompleks dan meyakinkan. Selain itu, penciptaan ini juga bertujuan memperkaya pendekatan visual yang lebih bermakna dan relevan bagi audiens, serta menjadi referensi bagi animator, peneliti, maupun institusi pendidikan dalam memahami pergerakan emosional dalam animasi.

2. LANDASAN PENCIPTAAN

Berikut uraian buku dan jurnal yang penulis gunakan sebagai dasar penelitian.