

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.

2.1 *Acting In Animation*

Pendekatan akting dalam animasi 3D ini berfokus pada teori *Method Acting*, yang menekankan pengalaman emosional pribadi dalam menciptakan performa tokoh yang meyakinkan. Giesen dan Khan (2018) menekankan bahwa aktor yang memahami prinsip berakting memiliki peran penting sebagai sumber referensi realistis bagi animator (hlm. 17). Dalam pembuatan referensi akting untuk animasi 3D, penting untuk memperhatikan bagaimana aktor mengekspresikan kepribadian tokoh melalui detail seperti gestur tubuh, ekspresi wajah, dan elemen-elemen kecil yang tak terduga. Elemen-elemen inilah yang dapat membuat karakter animasi tetap dikenang bahkan setelah seratus tahun (hlm. xiv).

Referensi akting memungkinkan animator menangkap detail fisik dan emosional secara lebih akurat, seperti gerak halus wajah, gestur tubuh, hingga cara karakter menyampaikan pikiran dan perasaan secara nonverbal. Melalui analisis frame-by-frame, referensi ini membantu mentransfer nuansa ekspresi yang realistis ke dalam tubuh karakter animasi, sehingga performa terasa lebih meyakinkan (Kennedy, 2022, approx. para. 5–6).

2.2 **Teori Kedukaan**

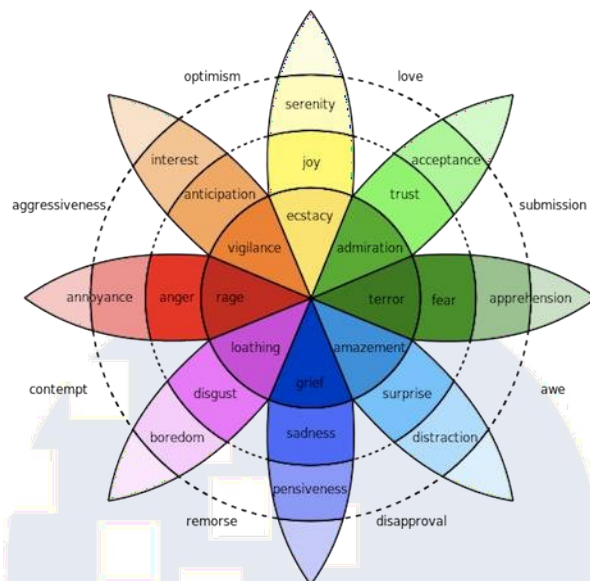
Penciptaan animasi ini akan difokuskan pada pergerakan tokoh Annie saat ia mengalami proses berduka serta setelah melewati masa kedukaannya. Menurut Kubler-Ross (1970), terdapat lima tahap dalam proses kedukaan yang biasanya dialami seseorang. Tahap pertama adalah penyangkalan / isolasi, dimana individu menolak kenyataan bahwa ia telah kehilangan seseorang yang berarti dalam hidupnya. Tahap kedua adalah kemarahan, saat individu mulai merasa iri terhadap orang yang tidak mengalami kehilangan tersebut dan mempertanyakan alasan mengapa dirinya harus mengalaminya. Tahap ketiga adalah penawaran, dimana individu berusaha menyangkal kenyataan dengan membuat harapan agar orang yang dikasihi dapat hidup kembali. Tahap keempat adalah depresi, dimana individu merasakan keputusasaan dan kesedihan yang mendalam sambil berusaha melepaskan perasaan dukanya. Tahap terakhir adalah penerimaan, saat individu

mulai menerima kenyataan bahwa orang yang disayang telah pergi dan berusaha menyesuaikan diri dengan keadaan baru tanpa kehadiran orang tersebut.

Menurut Kessler (2019), fase kedukaan tersebut berhenti saat individu yang berduka sudah dapat menceritakan kembali memori saat ia kehilangan orang tersebut tanpa ada reaksi sedih atau menderita. Dikarenakan faktor yang mempengaruhi proses setiap individu berbeda Kessler juga menyatakan bahwa, sebagaimana dijelaskan oleh Kübler-Ross, meskipun tidak semua orang mengalami lima tahap kedukaan secara berurutan, setidaknya dua tahap umumnya dialami oleh individu dalam proses berduka (Putri & Dewi, 2024, hlm. 936).

2.3 Teori Emosi

Plutchik (1980) membuat teori roda emosi yang memiliki 8 emosi dasar: marah, jijik, takut, senang, sedih, terkejut, antisipasi, percaya. Semua emosi tersebut disusun menjadi roda emosi yang memiliki hubungan dan saling berdampingan. Plutchik menekankan setiap emosi dasar dapat bercampur membentuk emosi yang kompleks dengan variasi yang intense. Setiap emosi memiliki fungsi adaptif yang esensial sehingga suatu emosi tidak sepenuhnya positif atau negatif. Contoh emosi marah dapat menjadi suatu dorongan untuk memperjuangkan keadilan, sedangkan rasa takut berperan untuk membuat individu menghindari ancaman. Dengan begitu pemahaman terhadap roda emosi dapat membuat individu lebih mampu menerima, mengenali dan mengelola emosi. (Radhwa, 2025, hlm 430).



Gambar 2. 1 Emosi Roda. Diadaptasi dari Robert Plutchik (1980).

2.3.1 Ekspresi Wajah

Agastya (2020) menyatakan bahwa dalam berbahasa, percakapan dapat ditunjukkan melalui ekspresi muka seseorang berdasarkan emosi pada wajahnya, hal tersebut dapat membuat tokoh seolah berkomunikasi secara nonverbal dan sesuai dengan pemetaan emosi dari kalimat bahasa yang sesuai. Pada tahun 1972 Ekman membuat teori enam emosi universal yaitu marah, jijik, takut, senang, sedih dan terkejut. (Agastya, 2020, hlm 171-172). Menurut Noroozi (2021), pada tahun 1978, Ekman dan Friesen mengembangkan Facial Action Coding System (FACS) sebagai kerangka sistematis untuk mengidentifikasi ekspresi emosional melalui pengamatan pergerakan otot-otot wajah. Dalam konteks animasi dan visualisasi karakter, teori-teori emosi seperti milik Plutchik dan Ekman memberikan panduan penting bagi animator dalam merancang ekspresi wajah dan gestur tubuh yang sesuai. emosi yang divisualisasikan dengan tepat dapat memperkuat narasi, meningkatkan empati penonton, serta membantu karakter terasa lebih hidup dan otentik.

Edy (2024, hlm 117-118) melakukan analisis pada setiap ekspresi emosi tersebut dan menemukan seperti berikut. Ekspresi marah biasanya terlihat orang membuka

mulutnya seolah berteriak dengan mata yang menatap ke lawan bicara. Ekspresi jijik digambarkan dengan mata yang menatap dan memperhatikan objek yang membuatnya jijik dan sudut bibir yang ditarik ke bawah. Ekspresi takut ditandai dengan keraguan saat menatap objek tertentu, matanya terlihat ketakutan. Terkadang reaksi mulut terbuka seolah-olah teriak tetapi ada juga reaksi kedua yaitu reaksi terdiam berpikir. Ekspresi Bahagia menunjukkan senyuman dengan mata dan pipi yang terangkat. Ekspresi netral menunjukkan ekspresi datar seolah tidak merasakan emosi apapun. Ekspresi Sedih memiliki mata yang tidak fokus dan sudut bibir yang sedikit ketarik kebawah. Terakhir untuk ekspresi terkejut cenderung memiliki mata yang terbuka lebar namun tajam melihat ke suatu objek dengan mulut yang menganga. Berikut perbedaan emosi pada ekspresi wajah.



Gambar 2. 2 Tujuh ekspresi emosi dari citra asli MUG facial expression dataset.

Diadaptasi dari Zhao et al. (2022, sec. Figure 6).

2.3.2 Gestur Tubuh

Birdwhistell (1970, sebagaimana dikutip dalam Noroozi, 2021) menyatakan dalam teori kinesiknya bahwa hanya sekitar 35% dari pesan yang disampaikan melalui kata-kata, sementara sisanya, sekitar 65%, disampaikan melalui sinyal nonverbal seperti bahasa tubuh dan ekspresi wajah. Ia juga menemukan bahwa dalam konteks negosiasi, bahasa tubuh dapat menentukan hasil akhir dalam 60% hingga 80% kasus. Gestur tubuh berfokus pada ekspresi wajah, postur, gestur, pergerakan mata, sentuhan, dan ruang pribadi. Kondisi emosional seseorang tercermin melalui arah pandangan, posisi tangan dan kaki, serta cara duduk, berdiri, dan bergerak. Tangan menjadi salah satu sumber sinyal nonverbal yang penting; misalnya, tangan terbuka

[illegible]

ur 2. 3 Gestur Tubuh. Diadaptasi dari Noroozi (2021,

2.4 Prinsip Animasi

Menurut Thesen (2020), prinsip anticipation dan timing yang pertama kali dirumuskan oleh Thomas dan Johnston dalam buku *The Illusion of Life: Disney Animation* (1981) merupakan pijakan utama dalam pengembangan animasi karakter yang meyakinkan. Anticipation berfungsi untuk mempersiapkan penonton terhadap aksi yang akan terjadi, sehingga menciptakan ekspektasi dan memperjelas narasi visual. Sedangkan timing menentukan durasi dan bobot emosional dari setiap gerakan, yang sangat berperan dalam menggambarkan karakter dan suasana hati.

Thesen menekankan bahwa meski prinsip-prinsip ini awalnya ditujukan untuk animasi tradisional tangan, pembaruan dan penyesuaian diperlukan agar relevan dengan berbagai teknik animasi modern yang lebih kompleks, termasuk digital dan eksperimental. Prinsip anticipation dan timing tetap menjadi kunci utama dalam menciptakan animasi yang tidak hanya realistis secara fisik, tetapi juga mampu menyampaikan emosi dan sifat karakter dengan kuat (Thesen, 2020).

Prinsip anticipation dan timing tidak hanya menjadi landasan dalam animasi tradisional, tetapi juga relevan dalam praktik animasi digital modern. Brookes (2016, hlm. 78) menekankan bahwa anticipation dapat dibangun tidak hanya melalui gerakan eksplisit, tetapi juga lewat pengurangan tinggi lompatan dalam animasi bola pantul, yang secara visual membuat penonton mengekspektasi pemikiran seperti “Apa yang akan terjadi saat mencapai dasar?” Penurunan tinggi secara bertahap tersebut dapat menciptakan ketegangan visual yang secara tidak langsung membangun momentum menuju aksi berikutnya, sekaligus menjadi bentuk antisipasi terhadap titik akhir. Brookes juga menekankan bahwa penggunaan variasi timing, squash and stretch, dan perubahan energi gerakan dapat memperkaya narasi visual dengan memberi penekanan pada momen-momen penting. Ini menunjukkan bahwa anticipation tidak selalu harus berbentuk besar atau dramatis, bahkan sedikit detail seperti perubahan ritme atau penurunan energi pun dapat menyampaikan kesan emosi dan memperkuat penyampaian cerita dalam animasi (Brookes, 2016).