

### **3. METODE PENCIPTAAN**

#### **3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA**

Metode yang digunakan dalam penciptaan ini adalah metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui studi literatur dan observasi karya referensi. Studi literatur dilakukan untuk memahami teori-teori yang relevan seperti ekspresi visual dalam animasi, tahapan berduka Kubler-Ross, serta isu sosial terkait profesi animator. Observasi karya referensi dilakukan dengan menganalisis film-film animasi seperti *Naruto Shippuden* (2007-2017), *Frozen 2* (2019), *Up* (2009) dan *Fullmetal Alchemist: Brotherhood* (2009-2010) untuk memahami teknik penyampaian emosi melalui ekspresi karakter, gerakan tubuh, dan simbol visual. Pendekatan ini memberikan landasan konseptual dan visual yang kuat dalam proses penciptaan karya animasi *Lifeforms and Legacy*.

#### **3.2. OBJEK PENCIPTAAN**

Bentuk karya yang akan dibuat, termasuk medium yang digunakan film animasi pendek naratif 3D, perkiraan durasi 2-3menit, Strategi yang digunakan dalam produksi karya ini meliputi penyampaian cerita secara visual tanpa dialog, dengan fokus pada ekspresi karakter dan komposisi warna untuk memperkuat emosi. Dari sisi teknis, digunakan pendekatan visual bergaya stylized low-poly untuk mempercepat proses modeling dan rendering. Peralatan yang akan digunakan berupa laptop, mouse dan pen tablet. Aplikasi yang digunakan *Blender* dan *Adobe After Effect*.

Karya ini menyoroti peran seni sebagai jejak abadi yang ditinggalkan seniman, sekaligus warisan yang terus hidup meski penciptanya sudah tiada. Cerita berpusat pada sosok Annie, seorang anak perempuan yang kehilangan sahabatnya, Gendi, saat mereka berjuang mengejar mimpi di sekolah sihir. Dalam kesedihan yang mendalam, Annie menggunakan sihir kehidupannya menciptakan Huey boneka hidup yang lahir dari imajinasinya. Bersama Huey, Annie membangun kembali mimpinya melalui sebuah toko mainan, menjadikan kreativitas dan kenangan

sebagai warisan yang abadi. Pendekatan artistik yang digunakan bersifat simbolik dan reflektif, dengan penggambaran dunia visual yang mewakili kondisi emosional karakter. Beberapa elemen naratif disampaikan secara non-verbal, mengandalkan ekspresi visual, warna, dan musik untuk membangun suasana serta menyampaikan pesan secara implisit.

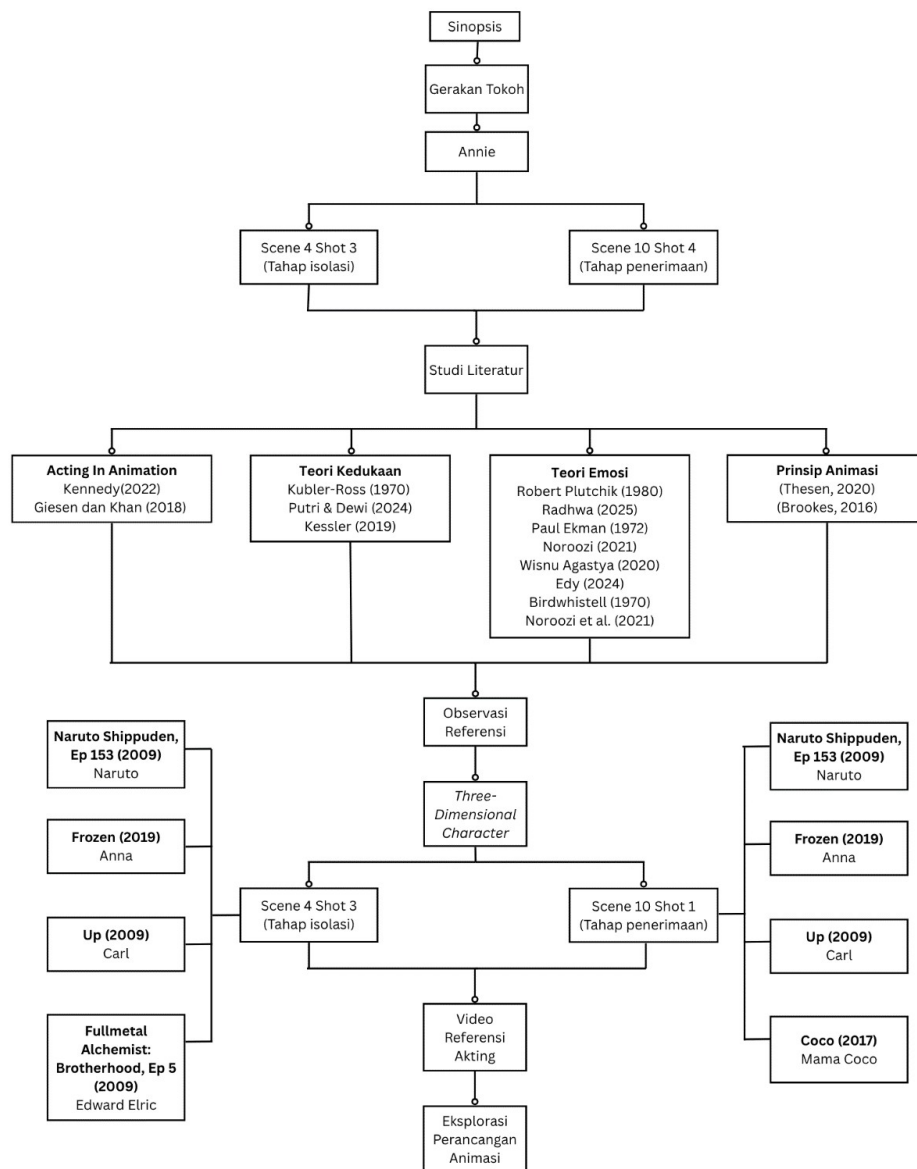
Secara visual, karya ini menggunakan animasi 3D bergaya *stylized low-poly*, dengan palet warna yang dikurasi untuk memperkuat atmosfer emosional. Narasi disusun secara linier, namun memuat unsur metaforis dan simbolik, yang memperkaya pesan tentang kehidupan, kehilangan, dan makna penciptaan sebagai bentuk pelampiasan emosi dan bentuk warisan kreatif. Pendekatan artistik yang digunakan bersifat simbolik dan reflektif, dengan penggambaran dunia visual yang mewakili kondisi emosional karakter. Beberapa elemen naratif disampaikan secara non-verbal, mengandalkan ekspresi visual, warna, dan musik untuk membangun suasana serta menyampaikan pesan secara implisit. Secara visual, karya ini menggunakan animasi 3D bergaya *stylized low-poly*, dengan palet warna yang dikurasi untuk memperkuat atmosfer emosional. Narasi disusun secara linier, namun memuat unsur metaforis dan simbolik, yang memperkaya pesan tentang kehidupan, kehilangan, dan makna penciptaan sebagai bentuk pelampiasan emosi dan bentuk warisan kreatif. Berikut referensi karya yang digunakan:

1. *Paperman* (2012), dari segi penyampaian naratif tanpa dialog dan visual simbolik
2. *Inside Out* (2015), penggambaran emosi karakter, visualisasi psikologis dan tema kehilangan.
3. *Frozen 2* (2019), untuk referensi penggambaran ekspresi emosi kesedihan dalam kedukaan Annie.
4. *Wall-E* (2008), memiliki karakter dengan dialog minim tetapi sangat emosional dengan tema kesendirian dan harapan.

### 3.3. SKEMA PENCIPTAAN

Perencanaan yang jelas membantu penulis untuk menjalankan setiap tahap produksi secara lebih efisien, sekaligus menjaga konsistensi terhadap arah

konsep dan pesan artistik yang ingin disampaikan. Dengan adanya tahapan kerja yang sistematis, proses penciptaan menjadi lebih terkontrol dan fokus terhadap tujuan konseptual dan artistik yang ingin dicapai.



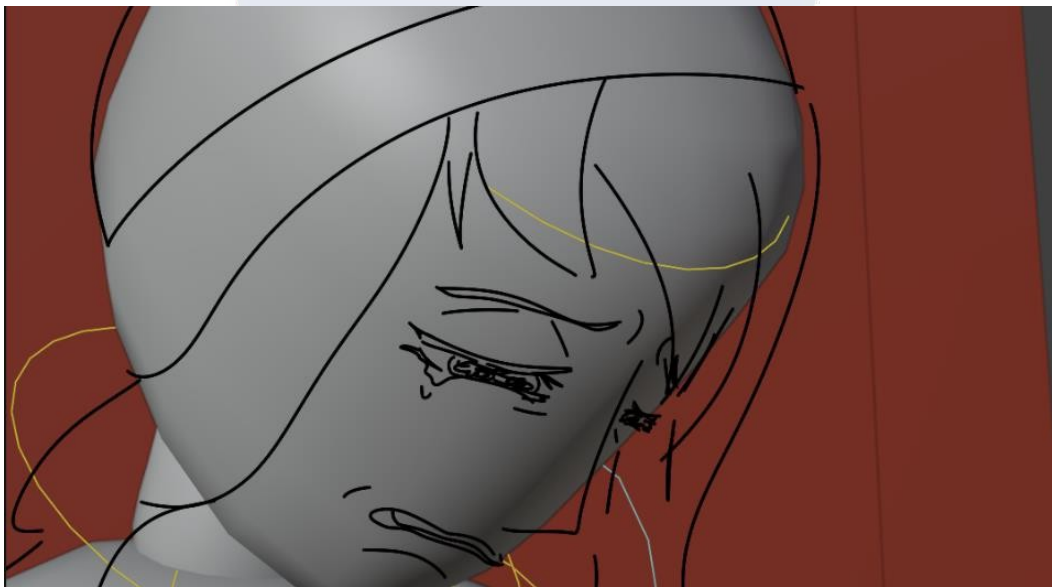
Gambar 3. 1 Bagan Skematika Penelitian

## 1. Sinopsis

*Lifeforms and Legacy* menceritakan kisah Annie dan Gendi, dua pengguna magis kehidupan yang berusaha membuktikan kekuatan mereka di tengah diskriminasi

dalam sekolah magis. Namun, kekerasan yang terjadi membuat Gendi kehilangan nyawanya. Duka mendalam membawa Annie menciptakan Huey, boneka hidup dari air matanya, yang menjadi teman setia dan sumber semangatnya. Bersama Huey, Annie membangun toko mainan, mewujudkan impian masa kecil yang dulu ia rajut bersama Gendi, hingga akhirnya ia menemukan makna dalam kehilangan dan harapan. Emosi di antara saat Annie patah semangat dengan saat ia mendapatkan semangat serta harapan balik sangat kontras. Oleh karena itu, Penulis ingin memvisualisasikan perbedaan pergerakan tubuh dan ekspresi antara tahap penyangkalan / isolasi dengan tahap penerimaan dalam berduka menggunakan prinsip animasi yang mendukung.

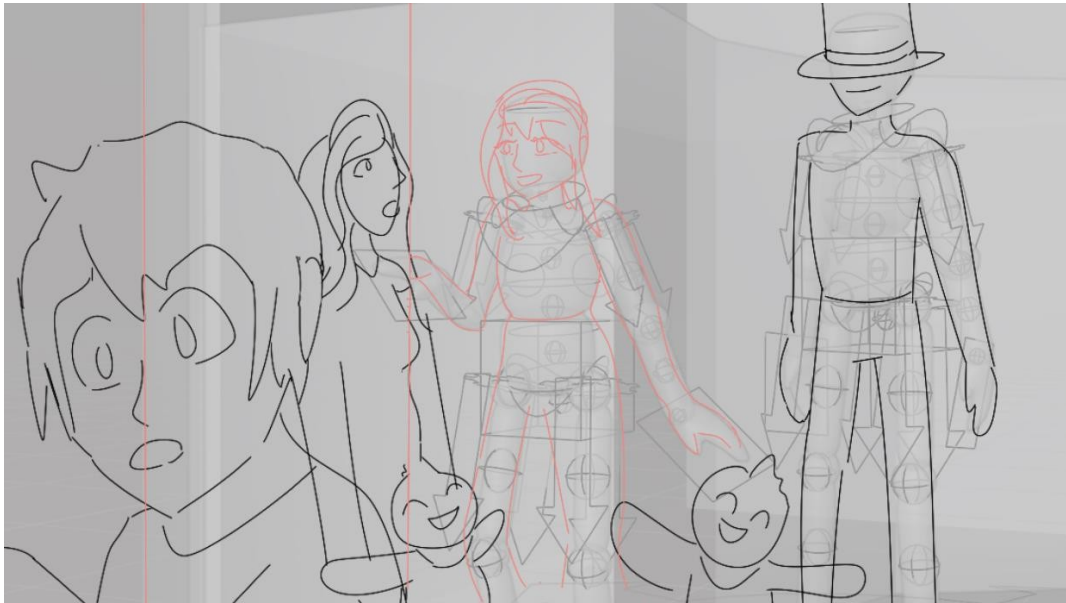
## 2. Gerakan Tokoh



Gambar 3. 2 Pose Emosi (*Hybrid*) *Scene 4 Shot 3* (Dokumen pribadi)

Sebelum *Scene 4 Shot 3*, terdapat tahapan untuk memperlihatkan emosi Annie dalam pergerakan gestur badan dan ekspresi, diawal cerita Annie terlihat bahagia karena dapat masuk ke sekolah magis bersama Gendi. Dari sana membangun kontras dimana Annie terlihat sedih dan murung karena Gendi di *bully* oleh magis lainnya hingga saat Gendi menghilang Annie tidak sanggup lagi menahan emosinya. Ia terburu-buru balik ke dalam kosnya untuk bersandar pada pintu sambil melihat ke jaket Gendi hingga perlahan air matanya keluar. Penulis ingin menyoroti visualisasi ekspresi menyesal, kebingungan dan

ketidakyakinan Annie terhadap kekuatannya sendiri tanpa Gendi sehingga ia lari balik ke tempat awal ia berinteraksi dengan Gendi saat mendapatkan surat terima ke sekolah magis tersebut. *Shot* tersebut berfokus pada ekspresi Annie dan pergerakan kepala yang perlahan menunduk saat menangis.



Gambar 3. 3 Storyboard (Hybrid) Scene 10 Shot 4 (Dokumen pribadi)

Kebalikannya sebelum *Scene 10 Shot 4*, Tahapan emosi Annie yang baru kehilangan Gendi menciptakan Huey sebagai titik kebangunannya kembali untuk membuka toko mainan. Dalam scene tersebut penulis ingin memperlihatkan Annie yang baru membuka pintu toko terkaget dan juga *excited* oleh banyaknya orang yang sudah mengantri di luar dugaannya. Shot ini memperlihatkan bahwa Annie sudah bisa berada dalam keramaian dengan senyuman pada mukanya, Huey berada di sebelahnya melambangkan kesetiaannya terhadap Annie membantunya dalam tahap penerimaan ini. Hati Annie menjadi gembira melihat orang dewasa dan anak-anak tertarik akan karya mainan magis kehidupannya yang berterbangan. Ekspresi Annie berubah dari kehilangan harapan menjadi bersemangat kembali. Penulis ingin menyoroti ekspresi muka bahagia Annie dan muka pengunjung yang terlihat terpesona, begitu juga dengan postur tubuh Annie yang lebih terbuka dibandingkan dengan wajah yang menunduk dan muram di *Scene 4 Shot 3*.

### 3. Studi Literatur

Berikut tabel daftar teori yang digunakan sebagai dasar dalam merancang pergerakan dan ekspresi emosi tokoh Annie dalam film animasi 3D *Lifeforms and Legacy*. Teori-teori ini mencakup nama penulis serta penjelasan penggunaan masing-masing teori dalam konteks penciptaan animasi ini.

Table 1. Tabel Keterkaitan Teori

Teori	Penulis	Penggunaan Teori
<i>Acting In Animation</i>	Kennedy, J. (2022) Giesen & Khan (2017)	Membantu merancang gerakan dan ekspresi tokoh secara emosional dan realistis melalui pendekatan <i>method acting</i> dan referensi akting.
Teori Keduakaan	Kubler-Ross (1970), Kessler (2019), Putri & Dewi (2024)	Digunakan untuk merancang pergerakan tokoh berdasarkan lima tahap keduakaan menurut Kübler-Ross, serta tahap pencarian makna dari Kessler sebagai bagian dari transformasi emosional Annie.
Teori Emosi	Robert Plutchik (1980) Radhwa (2025) Paul Ekman (1972) Noroozi (2021) Wisnu Agastya (2020) Edy (2024)	Mengidentifikasi perbedaan emosi dalam ekspresi wajah dan badan hingga menciptakan pergerakan yang sesuai dan realistis.



	Birdwhistell (1970) Noroozi et al. (2021)	
Prinsip Animasi	Thesen (2020) Brooks S(2016)	Menciptakan animasi yang tidak hanya realistis secara fisik, tetapi juga mampu menyampaikan emosi dan sifat karakter dengan kuat.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

#### 4. Three-Dimensional Character Annie

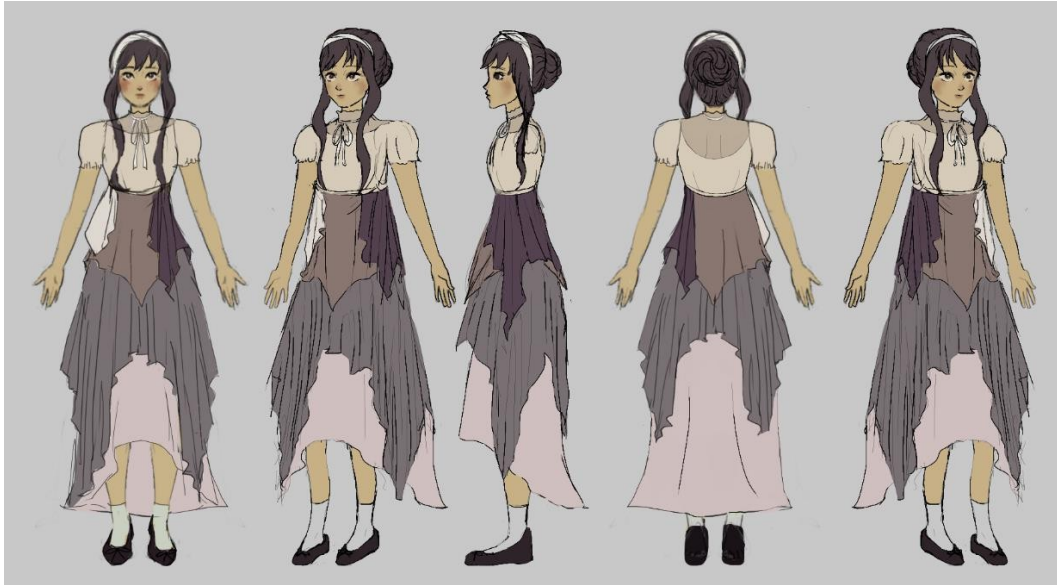
Table 2. Tabel *three-dimensional character* Annie

Fisiologis	Psikologis	Sosiologis
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Umur 19</li> <li>- Perempuan</li> <li>- Tinggi 162 cm</li> <li>- Berat normal-ramping</li> <li>- Ras campuran (Human x Dwarf)</li> <li>- Kulit tan/olive</li> <li>- Rambut coklat gelap</li> <li>- Rambut bergelombang</li> <li>- Mata coklat</li> <li>- Kuku pendek</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pekerja keras</li> <li>- Motivasi internal</li> <li>- Emosional tertutup</li> <li>- Suka bunga</li> <li>- Kreatif terarah</li> <li>- Magis sebagai hobi (bermain dengan magis kehidupan menciptakan mainan hidup, etc)</li> <li>- Magis sebagai pelarian (Menyalurkan emosi lewat berkarya)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ekonomi menengah</li> <li>- Diskriminasi magis</li> <li>- Sahabat Gendi</li> </ul>

(Sumber: *Heliotropes Production*, 2025)

*Three-Dimensional Character* didapatkan dari *Character Designer*. Berdasarkan psikologinya, Annie adalah sosok pekerja keras dengan emosi yang tertutup, sehingga bukan orang yang mudah menangis atau terbuka. Namun, kehilangan Gendi membuatnya meneteskan air mata. Dengan memahami hal ini, penulis menambahkan kesan antisipasi dan kebingungan saat Annie akhirnya meneteskan air mata, seolah ia tak mampu menahannya, tapi juga merasa aneh karena tidak

terbiasa. Annie juga memiliki sifat suka berkarya, sehingga saat sedih, ia terinspirasi menciptakan boneka yang mirip dengan Gendi sebagai cara melampiaskan emosinya. Karena ini adalah pengalaman berduka pertamanya, penulis juga menampilkan adegan saat Annie membuat Huey, ia masih menangis lagi ketika teringat Gendi.



Gambar 3. 4 *Character Sheet Annie*

(Sumber: *Heliotropes Production*, 2025)

## 5. Observasi Referensi

Setelah memahami kepribadian tokoh Annie, penulis mencari beberapa referensi film dan serial animasi yang menampilkan tahap kedukaan berupa tahap penyangkalan / isolasi dan penerimaan, agar pergerakan tokoh serta ekspresi emosi Annie dapat tergambarkan dengan baik. Penulis merujuk pada *Naruto Shippuden* (2007-2017), *Frozen 2* (2019), *Up* (2009), dan *Fullmetal Alchemist: Brotherhood* (2009-2010) sebagai referensi untuk *Scene 4 Shot 3*, yang menampilkan ekspresi kehilangan dan kesendirian tokoh Annie. Sementara itu, untuk penggambaran tahap penerimaan pada *Scene 10 Shot 4*, penulis menggunakan referensi dari *Naruto Shippuden* (2007-2017), *Frozen 2* (2019), *Up* (2009), dan *Coco* (2017). Beberapa referensi tersebut membantu penulis dalam merancang gerak dan ekspresi emosi tokoh Annie secara lebih mendalam.



1. *Scene 4 Shot 3* (Tahap penyangkalan / isolasi)

Adegan ini menampilkan Annie yang perlahan menunduk dan meneteskan air mata sambil memeluk jaket sahabatnya. Berdasarkan teori lima tahap kedukaan, penulis merujuk pada tokoh Edward Elric yang baru saja kehilangan seseorang yang sangat berarti baginya akibat percobaan eksperimen. Edward melewati masa kedukaannya pada tahap penyangkalan atau isolasi, di mana ia masih terus mengenang masa lalu dan mempertanyakan kebenaran di balik tujuan negaranya.



Gambar 3. 5 Adegan Edward menyendiri mempertanyakan kebenaran  
(Sumber: *Fullmetal Alchemist: Brotherhood*, 2009-2010)

*Close-up shot* dari adegan tersebut dapat dijadikan referensi untuk menggambarkan antisipasi kesan emosi kebingungan dan penyangkalan dalam *Scene 4 Shot 3*. Dapat dilihat berdasarkan emosi kebingungan dan penyangkalan, mata dan alis Edward menjadi lebih turun menciptakan kerutan wajah, seolah ia menyesali sesuatu sekaligus merasa kehilangan. Muka Edward terlihat sama dalam gambar pertama selama 6 detik karena dirinya sedang mempertanyakan kenyataan baru saat ia mengingat memori ibunya yang terbunuh, mukanya berkerut menjadi kesan seolah ia tersakiti digambar kedua. Timing tersebut membuat antisipasi

kepada penonton menunggu apa yang akan terjadi dan bagaimana reaksi tokoh selanjutnya terhadap masalah tersebut. Dapat dilihat dari postur tubuhnya Edward sedang menunduk seolah bahasa badannya tertutup.



Gambar 3. 6 Adegan Naruto menyendiri karena kehilangan Jiraya  
(Sumber: *Naruto Shippuden*, 2007-2017)

Terlihat antisipasi dan timing adegan pertama dimana tokoh Naruto duduk di atas tempat tidur selama 15 detik baru ia menggerakkan kepalanya dan berdiri untuk meninggalkan ruangan. Postur tubuh Naruto dalam 15 detik tersebut adalah hanya membungkuk dengan kepala yang tertunduk, dan lengan yang menutupi wajahnya. Bahasa tubuhnya yang menutup diri ini dapat diinterpretasikan sebagai bentuk isolasi, salah satu mekanisme yang muncul pada tahap kedukaan. Individu cenderung menarik diri dari lingkungan luar, mencari ruang privat untuk memproses emosi yang dirasakan. Naruto seakan menutup diri dari dunia sekitar, menunjukkan bahwa ia masih berada pada fase penyangkalan dengan cara menghindari interaksi sosial. Visualisasi tersebut menggambarkan kondisi psikologis kesendirian dan keheningan.

Pada adegan kedua terlihat ekspresi wajah Naruto yang menangis tanpa mampu menahan air matanya. Tetesan air mata yang mengalir deras dengan wajah yang tidak begitu berkerut menunjukkan bentuk pelepasan emosi yang selama ini ia

pendam. Ekspresi tersebut menyimbolkan tahap kedukaan, khususnya penyangkalan yang mulai runtuh. Pada tahap ini individu seringkali masih berusaha terlihat kuat, namun kenyataan kehilangan atau tekanan mental yang dialami akhirnya menimbulkan letupan emosi. Dalam konteks ini, tangisan Naruto tidak hanya merepresentasikan kesedihan, tetapi juga ketidakberdayaan atas kenyataan pahit yang sulit ia terima sepenuhnya.

Tentunya penetesannya air mata perlu perhitungan timing yang tepat, sama seperti prinsip timing dalam animasi yang menentukan seberapa kuat emosi tersampaikan. Jika air mata turun terlalu cepat, momen bisa terasa tergesa dan kehilangan makna tetapi sebaliknya, jika terlalu lambat, emosi bisa terkesan tertahan dan kurang menyentuh. Di sinilah prinsip *anticipation* berperan, yaitu memberikan tanda-tanda kecil sebelum tangisan benar-benar jatuh, dibawah ini dapat terlihat muka Anna yang sedang memeluk sebuah kain karena sedih. Raut wajahnya menegang, alisnya mengerut rapat, matanya berkaca-kaca, dan bibirnya bergetar menahan emosi seolah sulit dikendalikan. Penulis ingin memasukan detail yang dikatakan oleh Agastya (2020) yang menyatakan bahwa percakapan dapat ditunjukkan melalui ekspresi muka seseorang berdasarkan emosi pada wajahnya.



Gambar 3. 7 Adegan Anna menangisi kematian Elsa

(Sumber: *Frozen 2*, 2019)

Selain itu, postur tubuh Anna juga mendukung kesan antisipasi ini. Dalam gambar keempat Anna berada dalam posisi tubuh dan mata tertutup seperti itu sampai detik ke 21 baru ia membuka matanya, timing tersebut membuat kesan kepada penonton bahwa dirinya begitu rindu akan Elsa dan Olaf. Ia terlihat seakan memeluk dirinya sendiri, bahunya merunduk, dan perlahan tubuhnya bersandar ke dinding batu seakan mencari sandaran di tengah rasa putus asa. Menyimbolkan dirinya yang rapuh dan tertekan, menunjukkan bahwa secara refleks ia menutup diri sambil menahan kesedihan. Kombinasi ekspresi wajah dan bahasa tubuh inilah yang membuat penonton ikut merasakan beratnya emosi yang sedang dialami, bahkan sebelum tangisan itu benar-benar jatuh, bagus untuk digunakan dalam *Scene 4 shot 3* dimana Annie juga sedang memeluk jaketnya Gendi.



Gambar 3. 8 Adegan Carls kehilangan istrinya

(Sumber: *Up*, 2009)

Dalam film *Up* (2009), Carl sudah tidak lagi memiliki istri, namun dirinya masih tidak dapat menerima kenyataan tersebut dan tetap menjalani hidup seolah istrinya masih ada. Hal ini terlihat dari bagaimana ia mempertahankan rutinitas lama, duduk di kursi favoritnya dengan kursi kosong milik istrinya tetap ada di



sampingnya, seakan-akan menunggu sang istri kembali. Carl juga enggan melepaskan barang-barang yang penuh kenangan, karena setiap benda menyimpan potongan kisah hidup mereka berdua.

Tidak hanya itu, rumah menjadi simbol terkuat dari keterikatannya dengan masa lalu. Bagi Carl, rumah bukan sekadar bangunan, melainkan wujud cinta dan perjalanan hidupnya bersama sang istri. Gambar ketiga menunjukkan rumahnya di tengah-tengah pembangunan Gedung lainnya, timing shot tersebut adalah 6 detik untuk menekankan ketika lingkungan sekitar rumahnya mulai berubah drastis akibat pembangunan modern, Carl tetap bersikeras mempertahankan rumahnya, menolak tawaran untuk pindah, dan menolak meninggalkan tempat yang baginya masih hidup dengan memori sang istri. Sikap keras kepala Carl menunjukkan betapa ia belum bisa melepaskan dan masih dalam tahap penyangkalan / isolasi bahwa istrinya sudah tiada. Keras kepala tersebut dapat digunakan bagi referensi pergerakan psikologis Annie yang kemudian memilih pelarian dengan menciptakan Huey saat kehilangan sahabatnya Gendi.

Bisa dilihat ekspresi wajah tokoh Carl digambar pertama terlihat sangat sedih seakan ia merasa sendirian dan putus asa. Begitu juga gestur badan yang memegang balon tersebut ia terlihat sendirian di ruangan yang besar dan gelap dimana dirinya terlihat kecil. Cara tokoh Carl berjalan di adegan tersebut juga terlihat lesu seakan menambahkan antisipasi kesedihan tokoh dari gambar pertama dimana ia kehilangan istrinya lalu ke gambar kedua dimana ia memutuskan untuk pulang saja sendirian dengan balon tersebut.

## 2. *Scene 10 Shot 4* (Tahap penerimaan)

Pada adegan ini terlihat bagaimana Naruto mulai memasuki tahap penerimaan atas kematian gurunya, Jiraiya. Iruka *Sensei* dan teman dekatnya Shikamaru hadir untuk menemaninya, menunjukkan adanya dukungan sosial yang penting dalam proses pemulihan emosional. Gestur tubuh Naruto yang lebih santai dan berani serta senyuman semangat yang kembali muncul menandakan bahwa ia tidak lagi berada dalam fase penolakan atau kemarahan, melainkan sudah bisa menerima kenyataan pahit tersebut.





Gambar 3. 9 Adegan Naruto mulai menerima kenyataan ditemani temannya Shikamaru  
(Sumber: *Naruto Shippuden*, 2007-2017)

Dalam gambar pertama terlihat interaksi adegan Naruto yang sedang sendirian didatangi oleh Iruka *sensei*, ia diingatkan kembali akan kebanggaan Jiraya *sensei* terhadapnya dan disemangatkan untuk jangan bersedih tapi menjadi murid yang dibanggakannya itu karena pastinya Jiraya *sensei* tetap akan melihatnya dari atas. Naruto terharu mengambil es krim tersebut dengan ekspresi kaget penuh harapan lalu berubah menjadi senyuman yang terharu. Antisipasi gerak gerik dan juga perkataan Iruka *sensei* yang digunakan dari adegan gambar 1-2 sangat mendukung timing 7 detik yang digunakan untuk menyoroti ekspresi Naruto yang menunjukkan emosi dan juga reaksi Naruto terhadap perkataan Iruka *sensei*. Dalam adegan gambar 5-7 terlihat Naruto bersama Shikamaru, di adegan tersebut Shikamaru memberi semangat kembali ke Naruto dengan berbagi pengalaman kehilangan gurunya namun ia memilih untuk tidak merasa sedih melainkan menjadi dewasa dan berusaha menjadi seperti gurunya sehingga Naruto dapat memiliki muka dengan penuh semangat lagi.

Posisi Shikamaru yang konsisten berada di dekat Naruto juga memperkuat makna bahwa kehadiran teman mampu menjadi jembatan bagi Naruto untuk berdamai dengan kehilangan. Dengan demikian, shot ini tidak hanya menampilkan

percakapan sederhana, tetapi juga merepresentasikan transisi emosional dari kesedihan mendalam menuju penerimaan. Begitu juga dengan hubungan di antara Annie dengan Huey dalam *Scene 10 Shot 4* dimana Huey tetap berdiri di sebelah Annie untuk membantunya menerima kenyataan Gendi.



Gambar 3. 10 Adegan Anna menerima kematian Elsa  
(Sumber: *Frozen 2*, 2019)

Pada rangkaian adegan ini terlihat bagaimana Anna melewati tahap penerimaan (*acceptance*) atas kehilangan Elsa. Walaupun bagi penonton tidak langsung ditampilkan secara gamblang bahwa Elsa sudah mati, ekspresi Anna mampu menyampaikan kesedihan yang mendalam. Matanya memancarkan rasa kehilangan, dengan alis berkerut dan wajah yang menunduk, menandakan bahwa ia masih merasakan beban emosional tersebut. Namun, berbeda dari fase sebelumnya, raut wajah Anna kini lebih tenang, tidak lagi diliputi kepanikan atau penolakan, melainkan menerima kenyataan dengan terbuka.

Adegan terakhir kali mereka berpelukan sebelum Anna berpisah kembali ke Arendelle adalah pada gambar 2, pelukan tersebut berlanjut selama 6 detik meninggalkan kesan dan pesan kepada penonton bahwa keduanya akan berpisah. Namun Anna akan terus menjalankan kehidupannya di Arendelle, dengan muka yang sekarang sudah tersenyum dan siap. Antisipasi dari shot tersebut ke shot berikutnya saat Anna berjalan keluar sebagai ratu sangat meninggalkan kesan bahwa dirinya sudah siap hidup dan memimpin tanpa kakaknya. Bahasa tubuhnya

yang lebih tegak serta senyum yang perlahan muncul merepresentasikan proses transisi dari kesedihan menuju penerimaan. Ia tetap membawa ingatan tentang Elsa, tetapi tidak lagi membiarkan duka menguasai dirinya. Dengan begitu, shot ini menjadi simbol bahwa kehilangan tidak menghapus harapan, melainkan membuka ruang bagi Anna untuk melangkah maju sambil menghormati kenangan yang telah ada.



Gambar 3. 11 Adegan Carls kehilangan istrinya  
(Sumber: *Up*, 2009)

Tahap penerimaan Carl terlihat dari perubahan signifikan saat ia menemukan anak yang ia dapat anggap sebagai keluarganya sendiri sehingga ia dapat melepaskan kedukaannya terhadap istrinya. Dalam shot gambar 3 mereka saling berpelukan selama 5 detik mengantisipasi untuk shot berikutnya yang memperlihatkan banyak orangtua Russel dengan orang tua lainnya serta anjing-anjing yang mereka selamatkan merayakan penghargaan mereka, seolah memberi kesan bahwa bukan hanya Carl namun Russel juga sudah menang.

Terlihat perubahan dalam ekspresi dan gestur tubuh tokoh Carl. Dimana sebelumnya ia digambarkan cenderung kaku, cemberut, dan tertutup, kini menampilkan sikap yang lebih terbuka dan hangat. Perubahan gestural tersebut mengindikasikan transformasi emosional bahwa ia tidak lagi hidup dalam kesendirian maupun terikat pada masa lalu. Sebaliknya, ia mulai menerima



kehadiran keluarga baru yang dapat ia sayangi sebagai anak, melepaskan keterikatan terhadap properti lamanya, serta membuka diri terhadap kehidupan baru melalui usaha yang ia jalankan.

Dulu Carl juga tidak suka bergaul dan lebih memilih untuk menyendiri, namun kini ia bahkan berdiri di depan panggung bersama Russell. Hal ini menunjukkan bahwa ia telah bertransformasi dari pribadi yang tertutup menjadi sosok yang lebih terbuka, percaya diri, dan bangga berada di tengah orang lain.



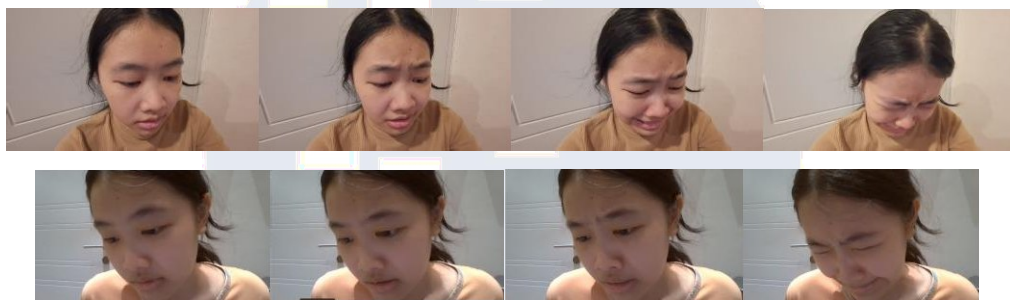
Gambar 3. 12 Adegan Mama Coco mengingat ayahnya kembali  
(Sumber: *Coco*, 2017)

Adegan pada film *Coco* ini memperlihatkan bagaimana ekspresi wajah, gestur tubuh, dan simbol visual menjadi penanda tahap penerimaan serta rekonsiliasi keluarga. Saat Miguel memainkan gitar dan menyanyikan lagu untuk Coco, raut wajah Coco yang awalnya kosong dan kehilangan fokus perlahan berubah menjadi penuh senyum dan kehangatan. Di sini prinsip *anticipation* dan *timing* dimanfaatkan dengan baik, di mana penonton terlebih dahulu diperlihatkan tatapan kosong dan diamnya tubuh mama Coco selama 34 detik dengan lagu tersebut sebelum akhirnya ia ikut bernyanyi lalu senyum itu muncul sehingga momen tersebut menjadi lebih emosional dan menyentuh, menghadirkan ketegangan kecil sekaligus harapan yang membuat penonton semakin terikat secara emosional.

Gestur tubuh Coco juga ikut berganti, dari posisi diam dan kaku menjadi lebih terbuka, bahkan tangannya terangkat seolah ingin meraih kenangan yang kembali. Senyum tipis dan sorot matanya yang berbinar menandakan ia kembali mengingat

sosok ayahnya. Selain itu, momen foto keluarga yang sobek akhirnya dipersatukan kembali menjadi simbol keluarga yang utuh dan tidak lagi terpecah. Simbol ini menegaskan penerimaan keluarga besar terhadap musik dan leluhur mereka. Dengan ekspresi wajah bahagia dan gestur tubuh yang lebih hidup, adegan ini menutup konflik dengan gambaran penerimaan serta kesatuan keluarga.

#### 6. Referensi Akting



Gambar 3. 13 Referensi *Scene 4 Shot 3*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

*Scene 4 Shot 3*, Annie melihat ke arah Jacket Gendi hingga ekspresinya mulai berubah dari neutral menjadi tangisan. Dalam referensi akting ini terlihat 4 tahap yang penulis coba untuk menunjukkan ekspresi Annie yang awalnya terlihat neutral, bengong dan kosong untuk menambahkan timing serta antisipasi untuk tangisan yang muncul di kemudian ekspresi. Menggunakan referensi Edward dari Fullmetal Alchemist dan Naruto dari series Shippuden dimana tangisan diawali dengan muka yang bingung / neutral menjadi emosi sedih, dengan kerutan pada alis, mulut lalu mata yang menutup karena tidak tahan. Begitu juga dengan gestur tubuh yang di kemudian saat menangis menunduk seakan tertutup.





Gambar 3. 14 Referensi *Scene 10 Shot 4*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

*Scene 10 Shot 4*, Annie baru membuka toko mainannya pertama kali, mukanya terlihat dari tidak mengekspektasi apapun menjadi terkejut dan gugup. Dalam 3 referensi akting tersebut bisa dilihat gambar pertama memiliki gestur yang berhati-hati kesannya untuk menambah antisipasi dan timing namun dalam gambar kedua dan tiga ia terlihat kaget dan senang dengan gestur tubuh yang terbuka lebar. Annie sebagai orang yang cukup perfectionist, langsung berdiri agak tegak dengan senyumannya yang besar seolah masih terkejut namun terlalu bahagia untuk dapat menutup mulutnya.

## 7. Eksplorasi Perancangan Animasi

Penulis melakukan eksplorasi ekspresi tokoh Annie dalam menampilkan gerakan tokoh pada tahap kedukaan penyangkalan / isolasi dan tahap penerimaan. Eksplorasi menggunakan referensi observasi serta referensi akting. Berikut beberapa alternatif yang ditemukan penulis saat mengeksplorasi.



Gambar 3. 15 Gestur tubuh *Scene 4 Shot 3*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

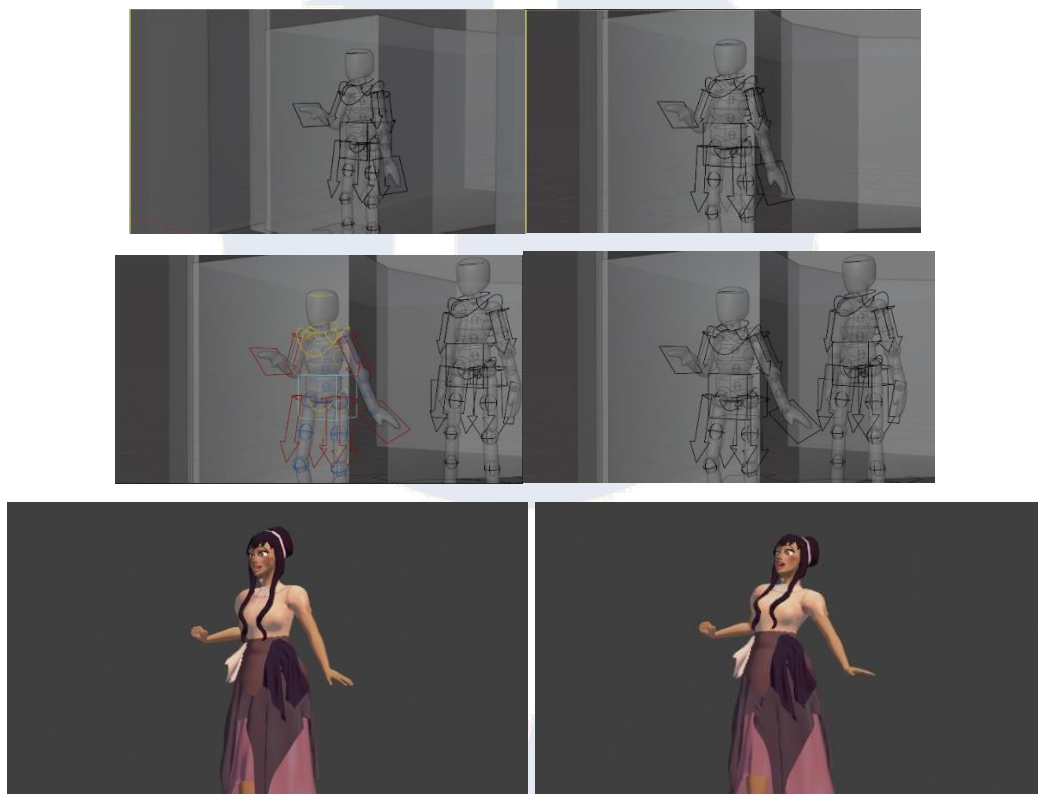
Ekspresi wajah tokoh Annie langsung dilakukan menggunakan *rig* tokoh Annie dalam *Blender*, melalui referensi observasi tokoh *Naruto* dan *Anna* serta referensi akting, penulis dapat membuat raut wajah yang mendukung emosi yang ingin ditunjukkan dalam sketsa pada gambar pertama dan kedua. Eksplorasi wajah menggunakan teori *Method Acting* dan emosi, penulis merancang alis untuk naik, serta mulut terbuka agar terlihat tangisan tokoh dalam tahap penyangkalan / isolasi.



Gambar 3. 15. Gestur tubuh *Scene 10 Shot 4*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Dari eksplorasi *Scene 10 Shot 4* penulis menemukan penggambaran alis serta mata dan mulut yang lebih terbuka berbeda dari shot sebelumnya. Dengan adanya referensi akting wajah tersenyum kaget, penulis dipermudahkan untuk

menganimasikan ekspresi tokoh Annie dalam scene tersebut. Sesuai dengan teori *Method Acting* Giesen dan Khan (2018) yang menekankan bahwa aktor yang memahami prinsip berakting memiliki peran penting sebagai sumber referensi realistis bagi animator (hlm. 17). Kennedy (2022), juga menyatakan referensi dapat membantu mentransfer nuansa ekspresi yang realistis ke dalam tubuh karakter animasi, sehingga performa terasa lebih meyakinkan.



Gambar 3. 16 Gestur tubuh *Scene 10 Shot 4*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Penulis pertama mencoba membuat tokoh Annie berdiri menahan pintu dengan ekspresi tegak untuk memvisualisasikan emosi kaget namun setelah melihat referensi animasi serta akting dan juga teori kinesik Birdwhistell yang digunakan oleh Noroozi (2021) menyatakan bahwa gestur tubuh berbicara 65% dibanding bahasa yang hanya berbobot 35%. Penulis berusaha membuat tubuh tokoh lebih terlihat menunduk dengan gestur tubuh yang lebih terbuka dan terlihat gembira. Begitu juga dengan posisi Huey, penulis memindahkannya lebih ke tengah supaya

tidak terlihat jauh dari Annie memvisualisasikan bahwa ia sedang menemaninya. Penulis menggunakan referensi akting untuk membuat gestur tubuh dengan kesan kaget namun senang untuk menggambarkan tahap penerimaan Annie

