

Dalam *Scene* ini ekspresi yang ingin penulis sampaikan serupa dengan referensi Naruto dimana saat tokoh Naruto mendengar perkataan Iruka *sensei* dan temannya Shikamaru, ekspresi sedihnya berubah dari kaget menjadi senyuman tipis dan senyuman berani menggambarkan harapan yang sudah kembali ke tokoh tersebut. Penulis menggunakan referensi akting untuk membuat adegan tersebut lebih detail dan sesuai, ekspresi mata, alis dan mulut tokoh terbuka lebar seakan kaget namun bahagia. Begitu juga dengan gerakan tubuh tokoh dengan Pundak yang terangkat dan tangan kanan yang terbuka saat tangan kiri sedang memegang gagang pintu. Sesuai dengan teori *Method Acting* Giesen dan Khan (2018) yang menekankan bahwa aktor yang memahami prinsip berakting memiliki peran penting sebagai sumber referensi realistik bagi animator (hlm. 17). Kennedy (2022), juga menyatakan referensi dapat membantu mentransfer nuansa ekspresi yang realistik ke dalam tubuh karakter animasi, sehingga performa terasa lebih meyakinkan.

Prinsip antisipasi dan timing digunakan pada gambar pertama saat Annie sedang membuka pintu dengan ekspresi dan pergerakan tubuh yang santai, karena Annie tidak memiliki ekspektasi apapun saat membuka toko selain merasa bahagia. Namun ketika ia membuka pintu, ia terkejut karena jumlah orang yang menunggu toko mainannya untuk buka lebih dari ekspektasinya.

5. SIMPULAN

Perancangan gerakan tokoh untuk menampilkan emosi tahap kedukaan Annie dalam *Lifeforms and Legacy* dilakukan dengan teori *Method Acting*, *Wheels of Emotion*, ekspresi wajah, badan serta prinsip animasi seperti antisipasi dan timing. Pergerakan tokoh Annie didorong dengan adanya pembahasan *three-dimensional Character* serta observasi referensi dan referensi akting untuk menciptakan pergerakan yang lebih detail dan realis pada toko.

Scene 4 Shot 3 membahas mengenai tahap penyangkalan dimana tokoh Annie mengisolasi dirinya dari dunia karena memerlukan waktu sendiri untuk melepaskan emosinya yang berantakan. Untuk membuat penekanan tahap penyangkalan tersebut lebih mengesankan, penulis membuat tokoh Annie

menunjukkan ekspresi wajah dan gestur tubuh menggunakan pembagian teori 8 emosi dasar, emosi Annie pada adegan tersebut lebih berfokus pada emosi marah, terkejut, takut dan sedih. Dari mengetahui emosi apa saja yang dapat muncul dari wajah dan gestur tubuh Annie, penulis membuat antisipasi dan timing agar *close-up* shot saat Annie menangis dapat terlihat realistik. Wajah Annie dimulai dari neutral yang menunjukkan emosi terkejut, bingung lalu perlahan mengerut seakan takut dan marah, lalu baru akhirnya matanya Annie menutup dengan air mata yang menetes serta mulutnya terbuka seakan tidak lagi dapat menahan emosi kesedihannya. Gestur tubuh Annie saat menangis berubah menjadi tertutup dengan posisi wajah yang menunduk.

Perbedaan *Scene 10 Shot 4* adalah emosi yang dipakai lebih fokus kepada tahap penerimaan yaitu emosi senang, terkejut dan antisipasi. Dalam adegan ini Annie sedang membuka pintu toko mainannya pertama kali tanpa ekspektasi tinggi. Namun ia terkejut saat melihat banyaknya orang yang masuk sambil terlihat terkagum. Dalam tahap penerimaan ini Annie berhasil mencapai tujuan yang ia ingin raih bersama Gendi, sahabatnya yg sudah tiada. Karena itu antisipasi dan timing yang penulis tekankan adalah ketika Annie membuka pintunya, reaksinya masih netral dengan gestur tubuh yang agak bungkuk namun ketika ia dikagetkan ekspresi mukanya berubah, matanya, alisnya dan mulutnya terbuka lebar, begitu juga dengan gestur tubuhnya yang menjadi lebih terbuka. Baru setelah itu Annie berdiri tegak dengan senyumannya membuktikan bahwa dirinya sudah bisa berinteraksi dengan orang lain lagi.

Dengan adanya gabungan teori kedukaan, prinsip animasi serta teori emosi yang tepat, perancangan gerakan tokoh Annie berhasil menampilkan emosi yang sesuai dengan tahap kedukaan penyangkalan dan penerimaan. Sehingga semua pergerakan tokoh Annie dapat secara detail tergambaran secara realis.

6. DAFTAR PUSTAKA

Agastya, W., & Aripin. (2020). Pemetaan emosi dominan pada kalimat majemuk Bahasa Indonesia menggunakan Multinomial Naïve Bayes. *Jurnal Nasional Perancangan Gerakan Tokoh...*, Callista Angela Trevina, Universitas Multimedia Nusantara