

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 realistis. 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 tergambarkan secara realis.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

Agastya, W., & Aripin. (2020). Pemetaan emosi dominan pada kalimat majemuk Bahasa Indonesia menggunakan Multinomial Naïve Bayes. *Jurnal Nasional*

- Teknik Elektro dan Teknologi Informasi*, 9(2), 171–179.  
<https://doi.org/10.22146/jnteti.v9i2.157>.
- Arby, S. P. (2024). The importance and challenge of acting for animation students. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 17(1), 108–116.  
<https://doi.org/10.31937/ultimart.v17i1.3557>
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2020). *Film art: An introduction* (12th ed.). McGraw-Hill Education.
- Brooks, S. (2016). *Tradigital Animate CC: 12 principles of animation in Adobe Animate*. CRC Press. <https://doi.org/10.1201/9781315795614>.
- Fahrizzal, F., & Kusuma, A. (2024). Persepsi Generasi Z terhadap pembajakan film Indonesia melalui TikTok dan Telegram. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 6(10), 1682–1695.  
<https://doi.org/10.47467/reslaj.v6i10.2954>
- Fuster, J. (2024, August 7). Animation anger: Hollywood artists face multifaceted crisis as contract talks near. *TheWrap*. <https://www.thewrap.com/animation-anger-hollywood-artists-crisis-contract-talks/>
- Giesen, R., & Khan, A. (2017). *Acting and character animation*. CRC Press.  
<https://doi.org/10.4324/9781315155036>
- Kennedy, J. (2021). The animator's sensorium: The impact of acting and animation experience on creating reference performances. *Animation Practice, Process & Production*, 10(1), 95–116. [https://doi.org/10.1386/ap3\\_000028\\_1](https://doi.org/10.1386/ap3_000028_1)
- Marwan, R. E. (2024). Deteksi emosi dari ekspresi wajah dengan deep learning. *Information Technology Education Journal*, 3(2), 116–123.  
<http://journal.unm.ac.id/index.php/INTEC/article/view/2866>
- Noroozi, F., Corneanu, C., Kamińska, D., Sapiński, T., Escalera, S., & Anbarjafari, G. (2018). Survey on emotional body gesture recognition. *IEEE Transactions on Affective Computing*, 12(2), 505–523. <https://doi.org/10.1109/TAFFC.2018.2874986>
- Pirmansyah, I., Rahman, A., & Satria, D. (2024). Optimizing the representation of facial muscle anatomy in 3D animation expressions. *SINTA Journal (Science, Technology, and Agricultural)*, 5(1), 73–82. <https://doi.org/10.37638/sinta.5.1.73-82>

- Putri, S. R., & Dewi, D. K. (2024). Dinamika kedukaan atas kematian orang tua pada dewasa awal. *Character Jurnal Penelitian Psikologi*, 11(2), 934–953. <https://doi.org/10.26740/cjpp.v11n2.p934-953>
- Rega, T., & Anisatul Husna. (2025). Cultural and technical analysis of 12 basic principles of animation in the 2D short film "Prognosis". *APLIKATIF Journal of Research Trends in Social Sciences and Humanities*, 4(2), 217–238. <https://doi.org/10.59110/aplikatif.v4i2.629>
- Sabrina, A., Muhammad Wafi Ramadhani, Nabilapitri, N., Najehah Baidha Radhwa, A., ... & Yulia Hairina. (2025). Psikoedukasi mengenai regulasi emosi terhadap murid kelas 11 SMA X di Kota Banjarbaru (Gen-Z). *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 3(4), 427–436. <https://doi.org/10.58266/jpmb.v3i4.180>
- Thesen, T. P. (2020). Reviewing and updating the 12 principles of animation. *Animation*, 15(3), 276–296. <https://doi.org/10.1177/1746847720969919>

