

5. SIMPULAN

Cara perancangan Gerakan dan ekspresi tokoh untuk menunjukkan emosi bingung dan takut dalam film animasi pendek 2D *Sunyaragi* dilakukan melalui visual yang menggunakan gabungan dari teori animasi, emosi, ekspresi wajah, dan gestur tubuh. Gerakan dan ekspresi wajah dua tokoh utama, yaitu Putra dan Didit dirancang secara mendalam berdasarkan tiga dari prinsip animasi, dan observasi dari berbagai referensi dari animasi lain untuk menciptakan gerakan yang masuk akal dengan emosinya.

Dalam *scene 7 shot 2*, ketika Didit terlihat bingung kenapa temannya tidak muncul di kamera *handphonenya*. Ekspresi Didit menunjukkan matanya yang disipitkan dengan mendekatkan kelopak bawah mata dan alis mata yang berdekatan, fokus kepada *handphone* nya untuk memastikan bahwa apa yang dilihatnya pada *handphone* tersebut benar atau tidak. Prinsip dasar animasi yang dipakai untuk memperkuat ekspresi emosinya adalah *staging*, *exaggeration* dan *slow in and slow out*. *Staging* menempatkan Didit di tengah dan dekat kamera agar penonton fokus kepada ekspresi dan gestur tubuhnya. *Exaggeration* memperkuat ekspresi bingungnya melalui wajah. *Slow In and Slow Out* membuat Gerakan tubuh lebih mulus dan alami.

Tori yang dipakai *scene 7* juga dipakai pada *scene 8 shot 2* yang menunjukkan Didit dan Putra merespons emosi takut yang muncul setelah mereka lari dengan mempertanyakan sosok apa yang mereka lihat sebelumnya. Ekspresi takut Putra ditunjukkan melalui matanya yang disipitkan sedikit dengan alis mata melengkung ke atas dan menutup bagian atas matanya, kelopak matanya menutup bagian bawah matanya dan mulutnya dilebarkan kebawah dan terbuka, sedangkan Didit lebih membesarakan matanya, alis mata melengkung ke atas tetapi tidak menutup bagian atas mata, dan mulut yang dilebarkan ke samping. Prinsip animasi meliputi *staging*, *exaggeration* dan *slow in and slow out*. *Staging* dengan posisi kedua tokoh di Tengah dan dekat kamera dan menggambarkan posisi tubuh keduat tokoh $\frac{3}{4}$ menghadap kamera agar dapat menunjukkan ekspresi tokoh ke penonton. *Exaggeration* memperdalam ekspresi ketakutan, panik dan cemas yang dirasakan,

Slow In and Slow Out memperkuat ketakutan dan kepanikannya dengan membuat Gerakan tubuh lebih mulus dan alami.

Maka dari itu, perancangan gerakan tokoh dapat berhasil untuk menampilkan emosi bingung dan takut secara ekspresif, serta dengan mengguna kombinasi teori, dapat menciptakan pergerakan tokoh film animasi yang terlihat akurat dan alami. Sehingga bisa menemepatkan penonton di Sepatu tokoh dan merasakan apa yang tokoh rasakan.

6. DAFTAR PUSTAKA

Bendazzi, G. (2016). *Animation: A World History*. CRC Press, Taylor & Francis Group. FL. 2016.

Cantika, N. P., Anhar, Asyura, I., & Juniar, A. (2024). *Respresentasi Emosi Melalui Gestur dan Ekspresi Wajah dalam Film Miracle in Cell No. 7 Versi Indonesia (Analisis Pragmatik)*. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(6), 6578–6588. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i6.2023>

Furniss, M. (2016). *A new history of animation*. New York: Thames & Hudson.

Hartmann, K. (2024). *Unlocking the language: Key features of emotions*. *Acta Psychologica*, 251, 104628. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2024.104628>

Iman Ariffin, D. Q., & Abd Rahman, S. N. A. (2025). *Exploring exaggeration in animation: a case study of one piece* (2023). *International Journal of Art and Design (IJAD)*, 9(1/SI), 1-10. <https://doi.org/10.24191/ijad.v9i1/SI.3173>

Johnston, O., & Thomas, F. (1981). *The illusion of life: Disney animation*. New York: Disney Editions.