

Di samping itu, gerakan yang berfungsi menenangkan diri secara otomatis atau *self-soothing*, juga termasuk dalam gestur tubuh yang berfungsi dalam emosi takut, yaitu menyentuh atau mengelus lengan, menggenggam lengan, serta gerakan menggeliat berfungsi mengurangi ketegangan fisik. Penelitian menunjukkan bahwa ekspresi tubuh ini mencerminkan keadaan internal serta mengelola ketakutan secara psikologis dan sosial, dan menyimpulkan bahwa gestur mempunyai peran penting dalam fungsi menghadapi situasi menakutkan (Anhar et al., 2023; Norooz et al., 2024).

2.4 Emosi

Emosi merupakan kondisi mental dan subjektif yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu perubahan tingkah laku guna menanggapi suatu rangsangan dari dalam dan luar diri. Melalui analisis tentang definisi-definisi yang menyebar dalam psikologi dan literatur lainnya, Hartmann (2024) membuat delapan kriteria yang paling mendasar dalam mendefinisikan emosi. Dalam hal ini emosi tidak hanya dibatasi perasaan, tetapi juga perlu termasuk pengalaman kognitif, reaksi fisiologis, dan ekspresi perilaku. Emosi mendorong seseorang untuk melakukan tindakan yang bersifat adaptif dalam konteks sosial dan berdasarkan kebutuhan yang bersifat pribadi, serta untuk melengkapi pengalaman subjektif yang otensif. Penjelasan ini menjelaskan bahwa emosi perlu ditangani dengan psikologi, yang bersifat interlocking dan kompleks (Hartmann, 2024). Dalam penelitian ini, penulis hanya akan fokus pada emosi takut.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Pada penelitian ini termasuk dalam metode penciptaan kualitatif karena dalam penelitian ini penulis meriset topik dan teori menggunakan sumber buku dan jurnal. Data dikumpulkan melalui teknik perancangan animasi sendiri.

3.2. OBJEK PENCINTAAN

3.2.1. Deskripsi Karya

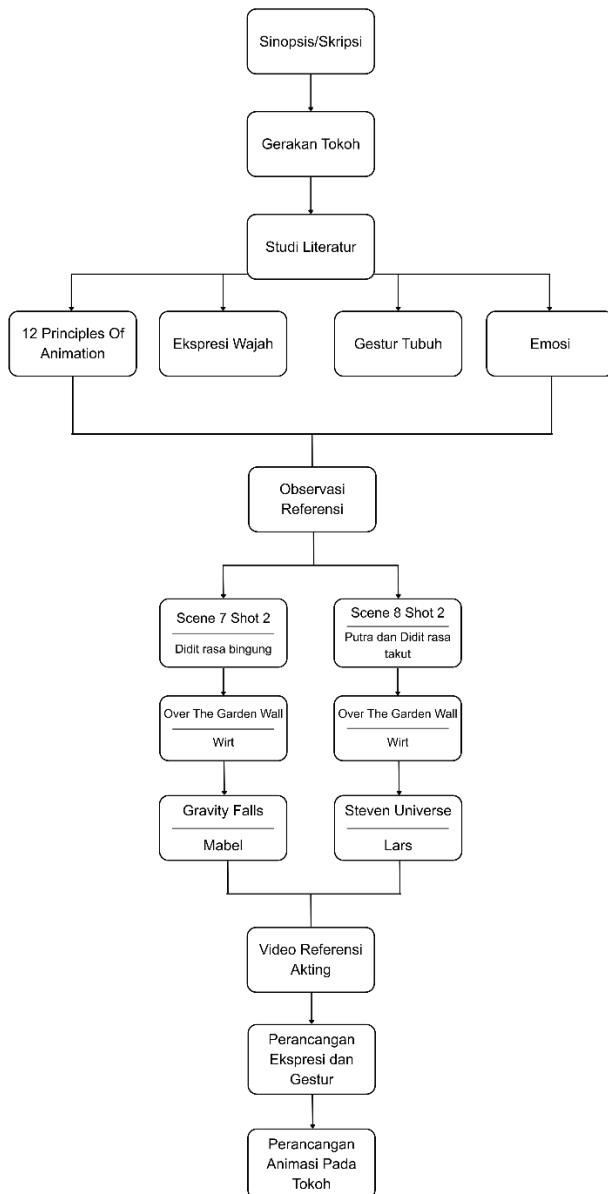
Sunyaragi adalah film animasi pendek yang dibuat oleh *production house* penulis bernama Blitzkrieg yang beranggota empat orang. Film animasi ini akan ber genre horror dengan durasi berkisar lima enam menit. Film animasi ini akan di buat dalam bentuk animasi 2D dengan menggunakan teknik 2D frame by frame memakai program animasi *Toon Boom Harmony*. Teknik pengumpulan data untuk film ini adalah dengan berjalan ke Kota Cirebon dan Goha Sunyaraginya langsung dan menggunakan teknik observasi.

3.2.2. Konsep Karya

Sunyaragi menyeritakan tentang tiga sahabat bernama Didit, Putra dan Irwan yang melakukan perjalanan ke Goha Sunyaragi untuk membuat documenter untuk tugas akhir mereka yang kemudian Irwan mulai bersikap tidak sopan. Mengejek dan mengabaikan peraturan di Goha tersebut. Karena itu dia kemudian menghilang dari temannya. Saat Didit dan Putra berusaha mencari temannya yang hilang, mereka melihat sosok yang mirip teman mereka Irwan di depan Goa Peteng, sebelum mereka ingin memanggil yang mereka kira temannya, mereka mendapatkan telpon dari Irwan, teman mereka yang hilang, mereka sadar bahwa sosok di depan Goa Peteng tersebut bukan teman mereka.

Film animasi pendek *Sunyaragi* adalah sebuah karya yang mengangkat pelajaran “jangan menantang pamali” dan mengajarkan pentingnya untuk menghormati tempat mistis walaupun tidak percaya pada hal-hal mistis tersebut. Melalui tokoh Irwan, Didit dan Putra, penulis akan membuat animasi yang memfokuskan gerakan tubuh dan ekspresi takut mereka karena film *Sunyaragi* tidak mempunyai *jump scare* atau hantu seram jadi suasana dan karakter menjadi hal yang sangat penting untuk memberi rasa mengerikan itu.

3.2.3. Tahapan Kerja



Gambar 3.1. Bagan Skematika Penelitian. Sumber: Penulis.

1. Sinopsis/Skrip

Sunyaragi menceritakan tentang 3 sahabat yang melakukan perjalanan ke Goha Sunyaragi. Meskipun sudah diberitahu oleh salah satu penjaga walaupun mereka percaya kepada hal-hal spiritual atau tidak, mereka tetap harus menjaga sopan santun yang kemudian salah satu dari tiga teman ini bernama Irwan bersikap tidak sopan dan mengabaikan peraturan di Goha tersebut. Karena itu dia kemudian menghilang dari temannya. Emosi ketakutan adalah emosi yang ingin penulis visualisasikan melalui gestur tubuh dan ekspresi wajah menggunakan tiga prinsip yang diambil dari 12 prinsip animasi.

2. Gerakan Tokoh

Memilih dua *scene* dari naskah cerita yang diterjemahkan dalam bentuk storyboard, emosi takut yang ingin penulis visualisasikan dapat dilihat pada *Scene 7*, ketika tokoh Putra merekam tokoh Irwan menggunakan kamera *handphone* dia, tetapi Irwannya tidak muncul, Putra bingung, kepala bulak balik melihat Irwan di depannya dan melihat Irwan di kamera *handphonenya* yang tidak terlihat. Serta pada *Scene 8*, setelah Didit dan Putra kabur dari teman mereka yang tidak terlihat di kamera, melihat sosok di depan gerbang sunyaragi yang kelihatan seperti teman mereka Irwan, tetapi saat mereka ingin memanggil Irwan, mereka mendapatkan telpon dari Irwan lalu menyadari bahwa orang yang berdiri di depan gerbang sunyaragi itu bukan teman mereka yang hilang.

Emosi ketakutan yang dirasakan oleh kedua tokoh dari dua *scene* tersebut adalah sumber aspek horror dari filmnya, Gerakan tubuh dan ekspresi ketakutan tokoh itu adalah agar dapat menempatkan penonton kepada rasa ketidakberdayaan dan ketakutan yang dirasakan kedua tokoh tersebut.

3. Observasi Referensi

Untuk observasi referensi, penulis akan menggunakan referensi dari beberapa kartun seperti *Steven Universe*, *Gravity Falls* dan *Over The Garden Walls* untuk merefrensi artstyle, contoh ekspresi serta animasi gerakan tubuh agar dapat lebih memahami lagi bagaimana kartun-kartun tersebut membuat ekspresi wajah

mereka dan bagaimana penggunaan *staging*, *slow in - slow out* dan *exaggeration* yang benar dan efektif.

1. Scene 7 Shot 2 Pada shot ini

Shot ini menampilkan adegan tokoh Didit yang ingin merekam temannya Irwan dan bingung kenapa tokoh Irwannya tidak muncul di kamera *handphonenya*. Untuk *shot* ini, penulis memilih dua referensi, referensi pertama yang dipilih penulis adalah tokoh Wirt dari seri *Over The Garden Wall* (2014). Referensi tersebut dipilih penulis sebagai salah satu referensi artstyle dan ekspresinya. Penulis mengambil aspek kebulatan dari artstyle serta ekspresi kebingungannya. kebingungannya.



Gambar 3.2. Adegan Wirt menampilkan emosi bingung. Sumber: *Over The Garden Wall*, 2014.

Gambar di atas merupakan ekspresi bingung Wirt dengan bagaimana cara memperbaiki mobil sayur. Wirt menunjukkan gestur tubuh membungkuk kedepan dan mendekatkan objek kebingungannya di mukanya. *Staging* terlihat dengan penempatan tokoh Wirt dan objek kebingungannya di paling depan dan yang paling besar, membuat objek-objek lain dibelakangnya sebagai *background*. *Exaggeration* terlihat di alis mata Wirt dan pergantian Gambaran mulutnya, serta *slow in – slow out*

ditampilkan saat Wirt memutar balik, dan memainkan objek kebingungannya membuatnya terlihat lebih alami.

Referensi lain yang dipilih penulis adalah tokoh Mabel dari seri *Gravity Falls* (2012). Referensi kedua ini dipilih oleh penulis untuk referensi *art style* dan anatominya karena salah satu inspirasi *art style* yang diaplikasi penulis adalah *Gravity Falls*. Penulis hanya mereferensikan beberapa aspek gestur tubuh Mabel seperti cara dia memegang kamera, dan cara dia mengangkat bahunya dekat kepala.



Gambar 3.3. Mabel memegang kamera. Sumber: *Gravity Falls*, 2012.

1. Scene 8 Shot 2

Shot ini menampilkan tokoh Didit dan Putra yang takut dan panik karena sosok yang mereka liat tadi bukan temannya. Referensi yang penulis pilih untuk *shot* ini adalah tokoh Wirt dari *Over The Garden Wall*. Referensi ini dipilih oleh penulis karena ada beberapa aspek yang sama dengan adegan yang sedang dirancang penulis. Ekspresi wajah yang divisualisasikan oleh tokoh Wirt itu hampir sama dengan ekspresi wajah yang ditunjukkan Didit dan Putra pada *shot* ini. Walaupun ketakutan Wirt pada scene lebih dominan

rasa cemasnya dan rasa takut Didit dan Putra lebih dominan kepada panik, emosi utama dan sama dari kedua ekspresi adalah ketakutan.

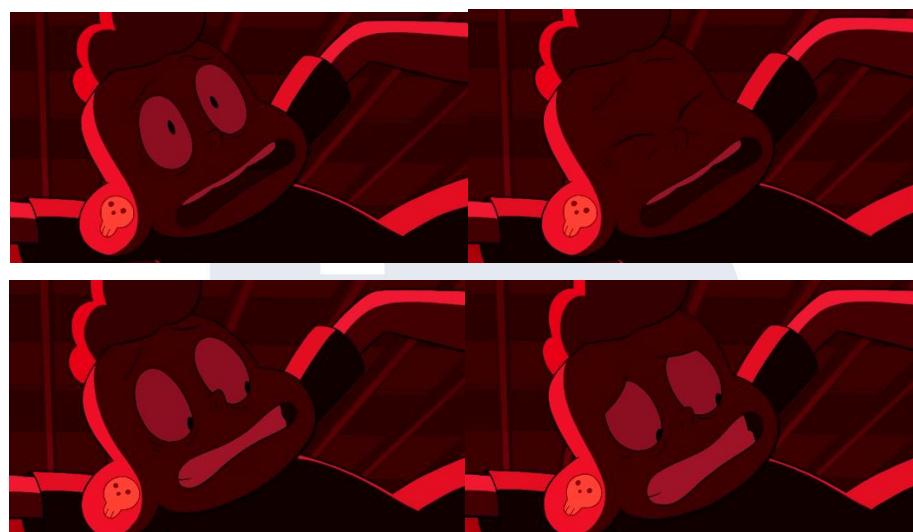


Gambar 3.4. Adegan Wirt menampilkan emosi takut dan cemas. Sumber: *Over The Garden Wall*, 2014.

Adegan di atas menunjukkan Wirt yang kelihatan cemas dan takut karena adiknya yang sekarat. Wirt menunjukkan gestur tubuh yang tertutup dan menjongkok untuk lebih dekat dengan adiknya, Staging dapat dilihat dengan penutupan setengah wajah tokoh burungnya yang tidak penting dalam adegan sambil memperlihatkan seluruh wajah Wirt sebagai tokoh utama. Exaggeration juga bisa dilihat dalam ekspresi wajah Wirt yang kelopak bagian bawah matanya mengencang dan pelebaran mulutnya ke arah bawah, sedangkan *slow in - slow out* dapat dilihat dalam pergerakan kepala Wirt saat menghadap ke bawah untuk mengambil sesuatu, penggunaan *slow in – slow out* tersebut membuat pergerakan kepala Wirt menjadi lebih alami.

Referensi kedua yang menunjukkan emosi takut yang dipilih penulis adalah dari seri *Steven Universe* (2013) yang berfokus kepada rasa takut yang dialami oleh tokoh Lars. Referensi ini dipilih oleh penulis karena *Steven Universe* merupakan salah satu referensi yang dipakai penulis untuk

art style perancangan tokoh Didit dan Putra dan ekspresi wajah yang ditampilkan oleh tokoh Lars sama dengan ekspresi yang ingin penulis gunakan untuk ekspresi Didit dan Putra.



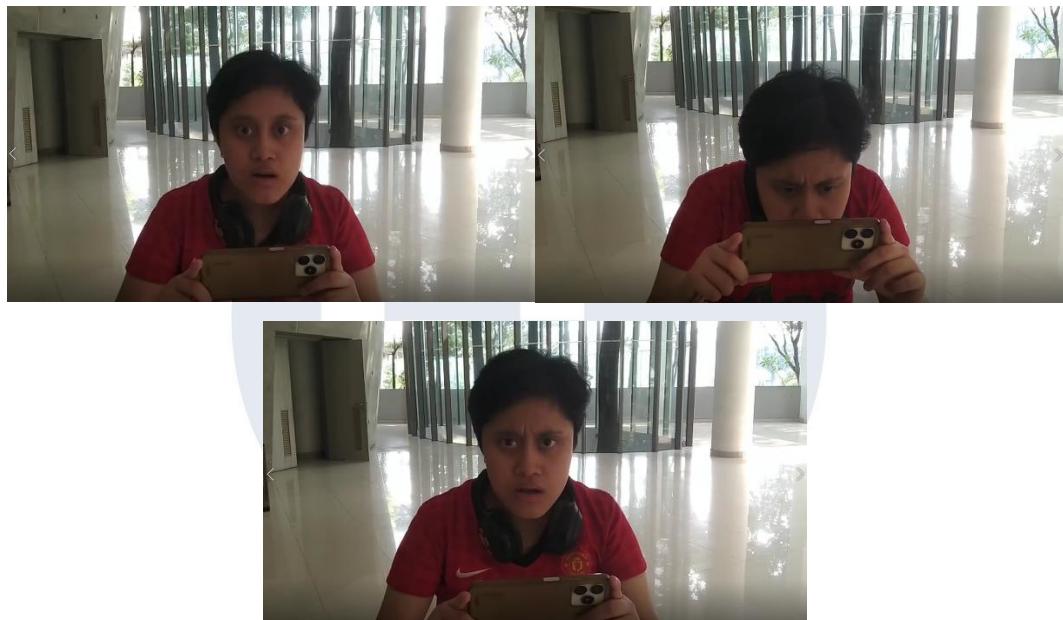
Gambar 3.5. Adegan Lars menampilkan emosi takut. Sumber: Steven Universe, 2013.

Dalam adegan tersebut terlihat Lars yang sedang takut dan panik karena mantan temannya ingin mengorbankannya ke monster. Gestur tubuh Lars sedang terbaring hadap samping, tangannya yang terbuka dan kepalanya yang kebawah dan menutup diiringi dengan teriakan minta maafnya karena sedang diangkat oleh mantan temannya. *Staging* dapat dilihat dengan shot yang mendekatkan kamera kepada muka Lars agar penonton dapat fokus kepada ekspresinya dikarenakan seluruh ruangannya disinari oleh cahaya merah gelap. *Exaggeration* terlihat pada wajah Lars dengan mata yang membesarkan dan iris yang mengecil serta mulut yang dilebarkan. Penggunaan *Slow In - Slow Out* dapat dilihat pergerakan irisnya yang melihat kearah mantan temannya dan kepalanya yang kebawah.

4. Video Referensi Akting

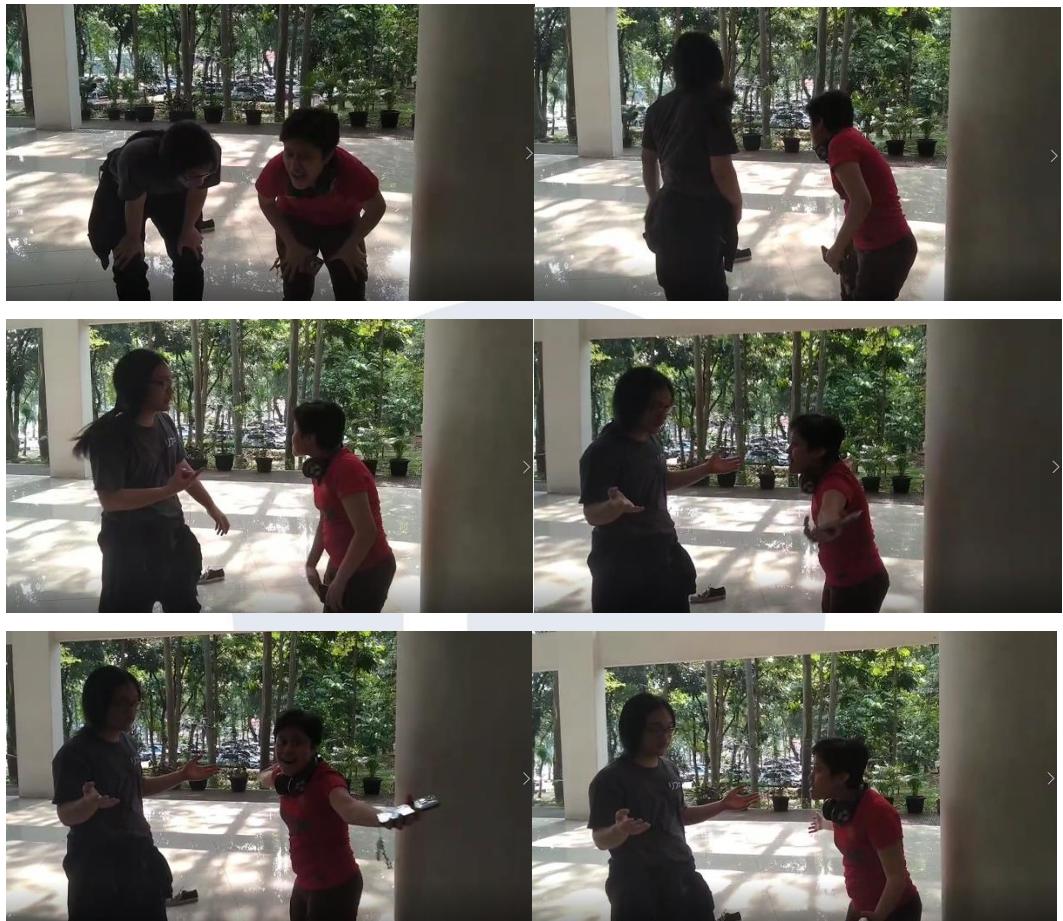
Penulis menggunakan video referensi akting diri pribadi sebagai referensi untuk peran Didit setelah melakukan analisis teori dan juga referensi. Dalam menciptakan

gerakan tokoh Didit, penulis akan didukung dengan menggunakan acuan video referensi akting. Video referensi ini mengimplementasikan prinsip animasi yang didalamnya menggunakan *staging* dan *slow in - slow out*, serta teori gestur tubuh dan ekspresi wajah.



Gambar 3.6. Rekaman Video Akting Scene 7 shot 2. Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025.

Pada *scene 7 shot 2*, perilaku bingung Didit terlihat dan ditunjukkan melalui gestur tubuh, yaitu bentuk tubuh yang menunduk. Ekspresi wajah memperlihatkan mata terbuka dan menyipit fokus pada objek, serta mulut yang terbuka dan ternganga. *Staging* muncul pada penempatan Didit di tengah dan *centre* dalam *scene 7 shot 2* dan dekat dengan kamera agar titik fokus penonton menuju ke area muka dan ekspresinya. *Slow in - slow out* terlihat pada Gerakan kepala Didit yang menghadap temannya Irwan, menunduk kebawah menghadapi *handphone* lalu keatas menghadap temannya Irwan lagi yang gimana Gerakan kepalanya dimulai lambat saat kepelanya menunduk, lalu cepat di pertengahan transisi dari menghadap ke depan dan kebawah, lalu melambat lagi saat sudah menunduk kebawah, hal yang sama juga dilakukan saat kepalanya menghadap kebawah lalu ke atas lagi.



Gambar 3.7. Rekaman Video Akting Scene 8 shot 2. Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025.

Scene 4 Shot 75, Perasaan penat ditunjukkan saat Dedit bersembunyi dibalik pilar. Staging ditampilkan dengan penempatan kedua tokoh yang masih menghadapi kamera walaupun berbicara dengan satu sama lain yang berdiri di sebelahnya. *Slow in – slow out* ditunjukkan pada pergerakan badan tokoh Putra yang dari menghadap kebelakang, berputar jadi menghadapi 3/4 pada kamera dan Dedit. Dalam kreasi video referensi akting, penulis sebenarnya tidak benar-benar merasakan penat dan takut, namun penulis mendalami karakter Dedit dengan mempersonifikasi proses pikir tokoh dan reaksinya, serta rasa penat yang dialami karakter.

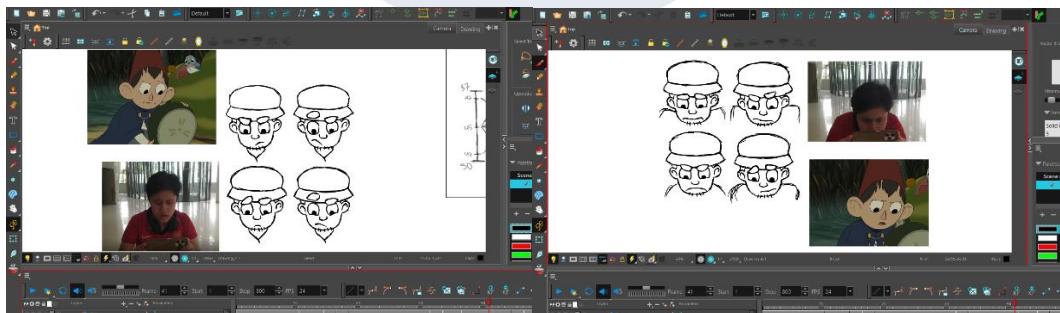
5. Eksplorasi Ekspresi dan Gestur

Untuk perancangan ekspresi dan gestur, penulis mencoba merancang ekspresi wajah serta gestur tubuh yang dapat menunjukkan rasa kebingungan dengan

menggunakan teori ekspresi wajah, gestur tubuh dan emosi serta menggunakan referensi dari berbagai film yang penulis pilih.



Gambar 3.8. Hasil karya scene 7 shot 2. Sumber: Penulis.



Gambar 3.9. Hasil karya scene 7 shot 2. Sumber: Penulis.

Penulis melakukan perancangan ekspresi dan gestur tubuh tersebut langsung kepada tokoh Didit pada scene 7 shot 2 di dalam program toonboomnya sendiri, penulis berusaha menyatukan ke empat teori tersebut dan referensi agar dapat menyampaikan konsentrasi dalam kebingungan oleh situasi aneh yang terjadi dengan gestur tubuh yang ditunjukkan di *storyboard*, dan setelah menyatukannya, penulis dapat membuat ekspresi yang menunjukkan kebingungan kepada ekspresi tokoh tersebut.

Penulis menggunakan hal yang sama kepada tokoh Didit dan Putra pada scene 8 shot 2 dengan menyatukan semua teori tersebut untuk merancang ekspresi serta Gerakan tubuh yang *cartoonish* dan lebay dalam menunjukkan ketakutan mereka kepada situasi yang mereka hadapi.



Gambar 3.10. Hasil karya scene 8 shot 2. Sumber: Penulis.



Gambar 3.11. Hasil karya scene 8 shot 2. Sumber: Penulis.

6. Perancangan Animasi Pada Tokoh

Penulis merancang animasi tokoh dengan cara mencoba menerapkan prinsip animasi kepada tokoh Didit dan Putra dalam scene 7 shot 2 dan scene 8 shot 2 dengan menggunakan teori-teori yang ada serta gambar referensi dari film yang penulis pilih. Tokoh Didit dan Putra akan dianimasikan menggunakan Teknik

animasi *hand-drawn animation* dan penulis akan menggunakan program *toonboom harmony*.

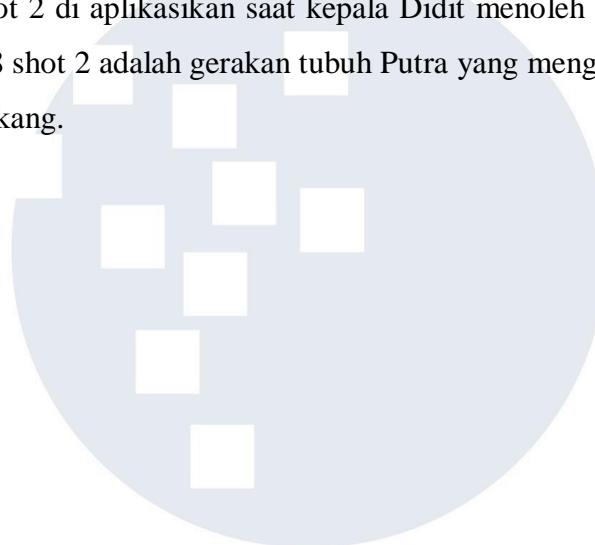


Gambar 3.12. Hasil karya scene 7 shot 2. Sumber: Penulis.



Gambar 3.13. Hasil karya scene 8 shot 2. Sumber: Penulis.

Prinsip yang penulis aplikasikan untuk scene 7 shot 2 adalah *staging*, dan *slow in – slow out*. *Staging* bisa dilihat di scene 7 shot 2 dengan posisi tokoh si Didit yang berada di tengah camera, jika scene 8 shot 2, *staging* diaplikasikan kepada tokoh Didit dan Putra saat mereka menghadap satu sama lain. *Slow in – slow out* pada scene 7 shot 2 di aplikasikan saat kepala Didit menoleh ke atas dan bawah, dan pada scene 8 shot 2 adalah gerakan tubuh Putra yang menghadap ke Didit dari menghadap belakang.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA