

1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Dalam animasi, gerakan secara langsung menerjemahkan keadaan emosional menjadi narasi visual sehingga memungkinkan karakter untuk menyampaikan perasaan kompleks tanpa dialog. Dengan memanipulasi postur tubuh, waktu, dan ekspresi wajah, para animator dapat membangkitkan empati yang mendalam pada penonton serta menciptakan karakter yang meyakinkan dan hidup (Ratum, 2025).

Emosi menentukan cara seorang karakter bergerak yang dirancang dengan prinsip-prinsip psikologi, seni, dan animasi untuk menjelaskan bagaimana gambar yang bergaya khas dapat memicu empati dan pemahaman manusia. Hal ini mengungkapkan bahwa dengan menghilangkan detail realistis dan melebih-lebihkan ciri-ciri utama, kartun dapat menyampaikan perasaan batin yang kompleks jauh lebih cepat dan lebih intens daripada aktor dalam kehidupan nyata (Mehtar & Datta, 2026).

Film animasi 2D *Mira dan Peri Batik* dengan gaya kartun menceritakan tentang seorang gadis kecil bernama Mira yang tinggal di Desa Trusmi, Cirebon ingin menghadiahkan Kain Batik Sawat Pengantin untuk kakaknya yang akan menikah. Oleh karena itu, kakeknya yang memiliki studio batik menghadiahkan kotak berisi beberapa perangkat alat membatik kepadanya. Ternyata terdapat peri-peri di dalam kotak tersebut. Mira pun meminta bantuan kepada para peri untuk membuat batiknya.

Ide utama dari animasi ini adalah agar anak-anak mampu memahami makna filosofis batik namun tidak merasa digurui. Oleh karena itu, animasi diangkat sebagai medium film ini sebab pengalaman sensorik yang sangat merangsang dan menyederhanakan dunia yang kompleks pada masyarakat terutama anak-anak (Wells & Moore, 2016).

Penulis mengambil posisi sebagai seorang animator dengan kewajiban untuk merancang pergerakan tokoh berdasarkan *storyboard*. Seorang animator mempunyai tugas untuk merancang ilusi gambar melalui tampilan cepat dari serangkaian gambar statis dalam bentuk bingkai yang menghasilkan ilusi gerakan (Hushain et al., 2023).

1.1 RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan dan fokus dalam laporan magang adalah “Bagaimana Perancangan Gerakan Tokoh Mira dalam *Trailer Animasi 2D Mira dan Peri Batik Episode 2?*” yang akan dirancang secara kualitatif. Penelitian ini akan difokuskan dalam merancang gerakan Mira yang sedang sedih dan gembira, yaitu pada *Shot 5* dan *12* dengan menerapkan *anticipation*, *secondary action*, dan *exaggeration*.

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Tujuan penciptaan penelitian ini adalah untuk merancang gerakan tokoh Mira yang sesuai dengan emosinya.

2. LANDASAN PENCIPTAAN

2.1. ANIMASI

Kata animasi berakar dari kata Latin *anima*, yang berarti "jiwa," "napas," atau "kekuatan hidup". Animasi diartikan sebagai seni membuat benda mati tampak bergerak. Menurut Wells dan Moore (2016), animasi sudah menjadi bagian dari budaya kultur pop yang menonjol hingga memengaruhi setiap aspek langkap visual dalam kehidupan kita sehari-hari. Hal ini memberikan pengalaman sensorik yang sangat merangsang dan menyederhanakan dunia yang kompleks yang memikat masyarakat, terutama anak-anak. Teknik pembuatan film ini menciptakan sesuatu diluar logika yang membedakannya dari *live-action*. Animasi dibagi ke dalam dua bentuk melalui hasil penggambarannya, yaitu animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi.

Trailer adalah iklan singkat yang menyoroti adegan-adegan kunci dari film-film mendatang yang rencananya akan diputar di bioskop dan awalnya dirancang untuk film layar lebar. *Trailer* adalah hasil karya kreatif dan teknis. Format *trailer* telah diadopsi sebagai alat promosi untuk acara televisi, permainan video, buku, dan acara teaterkonser.

Animasi 2D adalah seni menciptakan gerakan dalam ruang dua dimensi. Hal ini termasuk karakter, efek khusus (FX), dan *background*. Ilusi gerakan tercipta ketika