

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

gambar-gambar individual diurutkan bersama seiring waktu. Animasi *frame-by-frame* adalah teknik animasi tradisional di mana setiap gambar unik atau *frame* digambar secara individual, baik secara manual maupun digital. Gaya animasi ini memiliki 24 *frames* dalam satu detik animasi (24fps) atau sesedikit dua gambar. Secara konvensional, animasi 2D dilakukan pada "2s," artinya ada satu gambar setiap 2 frame (12fps). Hal ini memungkinkan para seniman untuk menghemat waktu/biaya produksi dan memberikan animasi 2D tampilan yang unik.

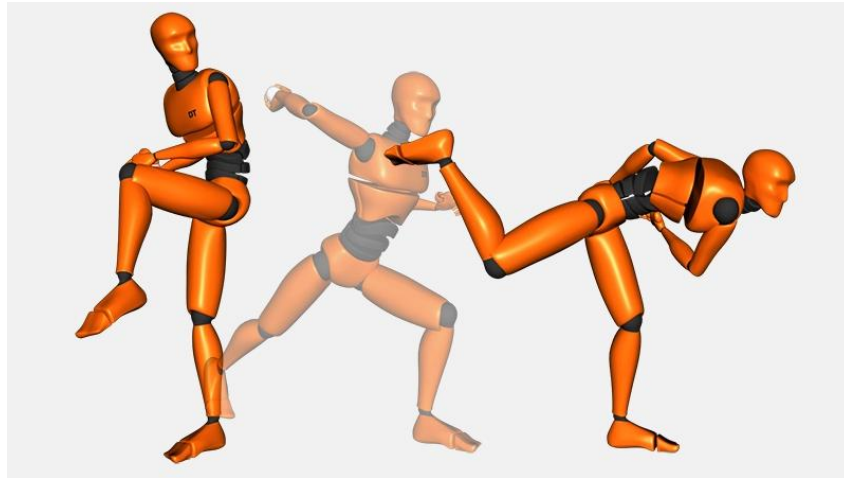
Dalam perancangan animasi 2D, terdapat 3 fase produksi yang perlu dikerjakan, yaitu, pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Fase produksi merupakan tahap dimana panggung disiapkan dan para animator menghidupkan karakter tersebut. Di dalam fase produksi, terdapat perancangan *keyframe*, *in-between*, dan *coloring* (Nicholls et al., 2022).

2.2. 12 PRINCIPLES OF ANIMATION

12 Principles of Animation diciptakan pada tahun 1930-an dan pertama kali diperkenalkan dalam *The Illusion of Life: Disney Animation* oleh para pelopor animasi, Frank Thomas dan Ollie Johnston. Prinsip-prinsip animasi ini mengikuti hukum fisika dasar dan juga mempertimbangkan emosi dan daya tarik. Berikut adalah prinsip animasi yang digunakan oleh penulis pada animasi pergerakan Mira:

a. Anticipation

Anticipation digunakan dalam animasi untuk mempersiapkan penonton terhadap suatu aksi yang akan terjadi dan diperlukan untuk menampilkan gerakan yang meyakinkan. Jika karakter animasi perlu bergerak maju, mereka harus bergerak mundur terlebih dahulu. Hal ini tidak hanya meningkatkan momentum mereka, tetapi juga memberi tahu penonton bahwa orang ini akan bergerak. Kasus lain di mana antisipasi digunakan termasuk ketika karakter melihat ke luar layar saat seseorang datang, atau ketika perhatian karakter terfokus pada sesuatu yang akan mereka lakukan.



Gambar 2.1. *Squash and Stretch*. Sumber: *Pluralsight* (2022).

b. ***Exaggeration***

Penggunaan *exaggeration* bertujuan untuk mendorong gerakan lebih jauh, menambah daya tarik pada suatu aksi dan harus selalu diterapkan sampai batas tertentu. *Exaggeration* dapat digunakan untuk menciptakan gerakan yang sangat kartun, termasuk perubahan fisik atau elemen supernatural. Atau, *exaggeration* dapat digabungkan dengan sedikit lebih terkendali untuk aksi yang lebih realistis. Namun, bahkan dalam kondisi tersebut, masih dapat menggunakan *exaggeration* untuk membuat gerakan yang lebih mudah dipahami atau menyenangkan sambil tetap sesuai dengan kenyataan. Selain itu, *exaggeration* bisa digunakan dalam pengaturan waktu untuk meningkatkan berbagai gerakan atau membantu menunjukkan berat karakter atau objek.



Gambar 2.2. *Exaggeration*. Sumber: *Pluralsight* (2022).

c. *Secondary Action*

Secondary action mengacu pada aksi yang mendukung atau menekankan aksi utama untuk menghidupkan animasi dan menciptakan penampilan yang lebih meyakinkan. Penting untuk diingat bahwa *secondary action* biasanya harus berupa sesuatu yang halus dan tidak mengurangi aksi utama yang sedang berlangsung bahkan mungkin dianggap sebagai aksi bawah sadar. Oleh karena itu, gerakan dramatis lebih diprioritaskan daripada hal-hal seperti ekspresi wajah. Misalnya, sebuah karakter sedang berbicara dengan karakter lain di ruang tunggu. Percakapan mereka berdua akan menjadi aksi utama, tetapi jika salah satu dari mereka mulai mengetuk-ngetuk kakinya dengan gugup, itu akan menjadi aksi sekunder. Contoh lain adalah karakter yang bersiul, bersandar di dinding, atau menyilangkan tangan saat aksi utama sedang berlangsung.



Gambar 2.3. *Secondary Action*. Sumber: Pluralsight (2022).

2.3. BASIC EMOTION THEORY

Basic Emotion Theory (BET) yang dipelopori oleh Charles Darwin pada bukunya “*The Expression of the Emotions in Man and Animals*” pada tahun 1872 dan kemudian dikembangkan oleh psikolog Paul Ekman pada tahun 1972, mengemukakan bahwa semua manusia memiliki seperangkat emosi universal yang bersifat bawaan secara biologis dan berkembang melalui proses evolusi. Teori ini menunjukkan bahwa emosi-emosi tersebut memicu respons biologis dan perilaku yang otomatis, terorganisasi, serta dapat diamati.

Emosi muncul sebagai respons terhadap suatu stimulus baik yang nyata, dibayangkan, maupun yang dialami kembali. Peristiwa yang memicu stimulus

melalui peristiwa fisik, interaksi sosial, mengingat atau membayangkan suatu peristiwa, dan membicarakan, memikirkan, atau memeragakan kembali pengalaman emosional masa lalu secara fisik.

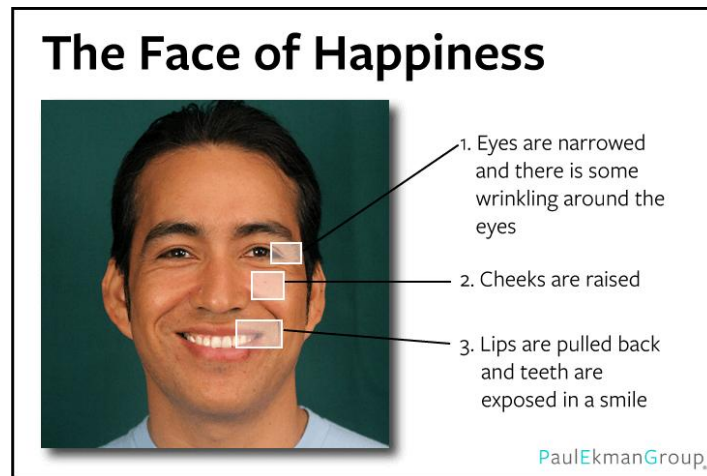
Melalui penelitian lintas budaya yang mencakup beberapa dekade (termasuk studi terhadap komunitas terpencil di Papua Nugini), Ekman mengidentifikasi tujuh emosi dasar, yaitu *enjoyment*, *anger*, *contempt*, *disgust*, *fear*, *sadness*, dan *surprise*.

a. *Enjoyment*

Bagi banyak orang, *enjoyment* atau rasa nikmat merupakan emosi yang paling didambakan di antara tujuh emosi universal, yang biasanya muncul dari adanya keterhubungan atau kenikmatan indrawi. Kata "kebahagiaan" dan "rasa nikmat" dapat digunakan secara bergantian, meskipun kini semakin banyak orang menggunakan kata "kebahagiaan" untuk merujuk pada kesejahteraan mereka secara menyeluruh atau penilaian terhadap hidup mereka, alih-alih merujuk pada emosi kenikmatan tertentu.

Pemicu umum rasa nikmat adalah kenikmatan yang diperoleh melalui salah satu dari lima indra, yaitu sentuhan, pengecapan, penciuman, penglihatan, pendengaran. Peristiwa yang memicu rasa nikmat adalah menyaksikan atau melakukan tindakan kebaikan, meringankan penderitaan diri sendiri dan/atau orang lain, mengalami atau menyaksikan sesuatu yang jenaka atau menghibur, pencapaian pribadi atau menyaksikan pencapaian orang terkasih, mengalami sesuatu yang indah, mengejutkan, atau menakjubkan, dan merasa terhubung (misalnya, dengan diri sendiri, orang lain, tempat, hewan, alam, suatu tujuan mulia, aspek spiritual, atau agama).

Senyum adalah ekspresi wajah universal yang menandakan kebahagiaan seseorang. Namun, ada jenis senyuman yang kita gunakan saat tidak merasa bahagia, misalnya senyum untuk menjalankan fungsi sosial yang dipelajari dan khas secara budaya, atau senyum yang berfungsi sebagai topeng untuk menyembunyikan emosi lain. Senyum yang mencerminkan rasa senang yang tulus disebut senyum *Duchenne* dan paling sering dikenali melalui munculnya kerutan di sudut mata yang dikenal sebagai *crow's feet*.



Gambar 2.4. *The Face of Happiness*. Sumber: Paul Ekman Group (2026).

Beberapa bentuk ekspresi vokal dari rasa nikmat dapat ditandai dengan helaan napas lega, pekikan kegembiraan, seruan atau teriakan penuh semangat, ataupun tawa. Cara paling umum orang mendeskripsikan sensasi rasa nikmat atau kebahagiaan adalah perasaan ringan atau terangkat, penuh energi, sensasi bergetar atau geli (kesemutan), hangat, atau merasa mantap dan terhubung dengan bumi (*grounded*). Tergantung pada jenis kebahagiaan yang dirasakan, postur tubuh kita bisa tampak tegak dan penuh semangat, atau justru tenang dan rileks saat merasakan kenikmatan.

Sebagai fungsi sosial, mengekspresikan rasa nikmat berperan penting dalam menunjukkan keramahan dan meyakinkan orang lain bahwa kita bukanlah ancaman bagi mereka. Banyak ahli emosi sepakat bahwa emosi yang menyenangkan memotivasi kita untuk melakukan hal-hal yang pada umumnya bermanfaat bagi diri kita dan kelangsungan hidup spesies kita (seperti bereproduksi dan membesarkan anak). Banyak ahli emosi juga sepakat bahwa upaya untuk meraih kenikmatan merupakan motivasi utama dalam hidup kita.

b. Sadness

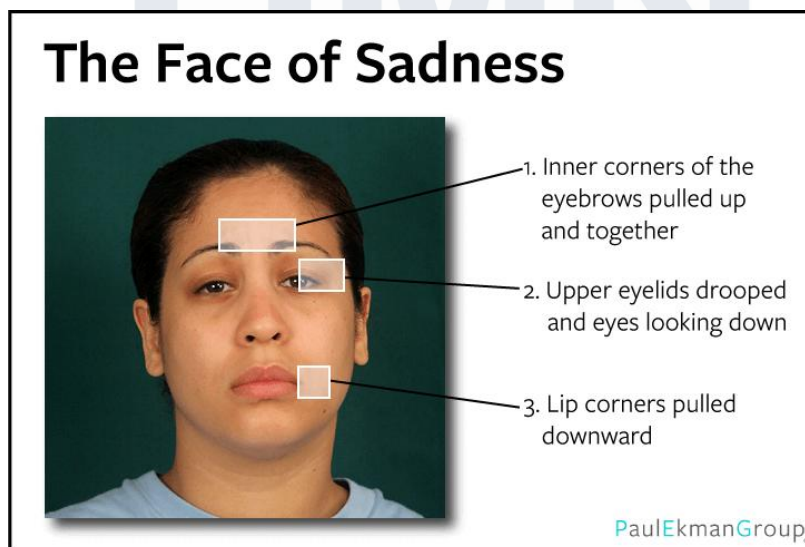
Sadness atau kesedihan adalah salah satu dari tujuh emosi universal yang dialami oleh setiap orang di seluruh dunia akibat kehilangan seseorang atau sesuatu yang penting. Penyebab kesedihan sangat bervariasi, bergantung pada pandangan pribadi dan budaya mengenai kehilangan. Meskipun sering

dianggap sebagai emosi "negatif", kesedihan memiliki peran penting dalam mengisyaratkan perlunya bantuan atau penghiburan.

Kesedihan juga dapat dirasakan bersamaan dengan emosi lain, seperti kemarahan (misalnya, saat ditinggalkan oleh orang yang dicintai), rasa takut (misalnya, takut tidak mampu mengatasi situasi atau melanjutkan hidup) dan sukacita (misalnya, saat mengenang masa-masa bersama orang atau hal yang telah hilang; rasa senang atas kenyamanan yang diberikan oleh orang lain).

Pemicu umum rasa sedih adalah hilangnya seseorang atau sesuatu yang dianggap berharga, meskipun hal ini bisa sangat bervariasi antarindividu bergantung pada definisi pribadi mereka mengenai nilai dan kehilangan. Secara terperinci, peristiwa pemicu rasa sedih adalah penolakan oleh teman atau pasangan, perpisahan dan ucapan selamat tinggal, sakit atau meninggalnya orang terkasih, hilangnya aspek tertentu dari identitas diri (misalnya, saat masa transisi di rumah, pekerjaan, atau tahapan hidup), dan rasa kecewa akibat hasil yang tidak terduga (misalnya, tidak mendapatkan kenaikan gaji padahal Anda mengharapkannya).

Salah satu tanda kesedihan yang sangat kuat dan dapat diandalkan adalah terangkatnya sudut bagian dalam alis ke arah atas. Hanya sedikit orang yang mampu menggerakkan otot-otot ini secara sadar, sehingga ekspresi ini sangat sulit untuk dipalsukan (berbeda dengan beberapa gerakan wajah lainnya).



Gambar 2.5. *The Face of Sadness*. Sumber: Paul Ekman Group (2026).

Dalam ekspresi vokal kesedihan, tergantung pada jenis dan intensitas kesedihan, suara seseorang bisa menjadi lebih rendah nada dan lebih pelan volumenya, atau justru lebih tinggi nada dan lebih keras volumenya (misalnya, saat meratap). Sensasi kesedihan yang umum dirasakan meliputi rasa sesak di dada, anggota tubuh terasa berat, sensasi perih di tenggorokan, dan/atau mata berkaca-kaca. Postur tubuh saat sedih sering kali terjadi penurunan tonus otot, postur tubuh yang merosot atau membungkuk, serta pandangan yang dialihkan ke arah lain dan/atau tertuju ke bawah.

Fungsi universal dari rasa sedih adalah, dengan cara tertentu, memberikan sinyal untuk meminta bantuan. Sinyal ini bisa ditujukan kepada orang lain untuk menandakan bahwa kita membutuhkan penghiburan atau kepada diri sendiri, sebagai tanda untuk meluangkan waktu dan memulihkan diri dari rasa kehilangan.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Penciptaan dalam penelitian “Perancangan Gerakan Tokoh Mira dalam *Trailer Animasi 2D Mira dan Peri Batik Episode 2*” dirancang secara kualitatif dengan metode pengumpulan data melalui studi literatur dan observasi karya.

3.2. OBJEK PENCIPTAAN

a. Deskripsi Karya

Mira dan Peri Batik merupakan film animasi 2D *frame-by-frame* yang dirilis pada tahun 2024 dan disutradarai oleh Angelia Lionardi. Film animasi ini berdurasi 12 menit dengan genre petualangan, *slice of life*, dan *fantasy*. Mira dan Peri Batik dibuat dengan genre petualangan dan persahabatan.

Mira dan Peri Batik bercerita mengenai seorang gadis kecil bernama Mira yang tinggal di Desa Trusmi dan berteman dengan peri batik. Suatu hari, peri batik tertua, Kakek Hejo, terluka karena terjatuh gara-gara prank yang dilakukan Peri Biru untuk Peri Merah. Peri Biru yang iseng tidak sengaja menabrak kotak canting tempat