Fragment
FILM AND ANIMATION NATIONAL CONFERENCE
ISBN 978-623-6088-51-7

Perancangan Gerak Tubuh Tokoh Dalam Memvisualisasikan *Confidence* dan *Insecurity* Melalui Karya Animasi 3D "*The Seemstress*"

[1]Callista Louis, [2]Dominika Anggraeni Purwaningsih**
Universitas Multimedia Nusantara
E-mail: dominikai@umn.ac.id
**Corresponding Author

Abstrak

Animasi 3D merupakan medium yang efektif dalam menyampaikan emosi kompleks melalui gestur tubuh dan ekspresi visual. Penelitian ini membahas perancangan gerak tubuh tokoh dalam memvisualisasikan rasa percaya diri (confidence) dan ketidakpercayaan diri (insecurity) dalam film animasi The Seemstress, dengan fokus pada tokoh utama, Safiya. Emosi divisualisasikan melalui penerapan prinsip animasi seperti timing, slow in and slow out, serta follow through and overlapping action, yang mendukung penyampaian nuansa psikologis secara mendalam dalam 2 shot berikut, Scene 1 Shot 13 dan Scene 2 Shot 7. Penelitian ini membatasi pembahasan pada dua adegan utama yang menggambarkan transisi emosional Safiya—dari percaya diri saat mendapat pujian, hingga insecure karena pengaruh standar kecantikan eksternal. Melalui pendekatan ini, penelitian bertujuan menciptakan animasi yang tidak hanya ekspresif secara visual, tetapi juga mampu merepresentasikan dinamika emosi karakter Safiya. Hasil studi diharapkan menjadi referensi bagi animator dalam merancang gestur tokoh yang mampu menyampaikan pesan emosional dengan kuat, terutama dalam menggambarkan isu-isu psikologis seperti insecurity.

***Kata Kunci**: animasi 3D, gestur tubuh, insecurity, prinsip animasi, komunikasi nonverbal*

Abstract

Animation is a powerful medium for conveying emotions, messages, and stories through dynamic and imaginative visuals. Among various animation techniques, 3D animation stands out for its ability to depict detailed environments and complex character expressions. This allows for more nuanced portrayals of psychological issues, including insecurity. In the short 3D animated film The Seemstress, body movement plays a crucial role as a nonverbal communication tool to visualize the emotional state of the main character, Safiya, who experiences self-doubt due to external criticism. This study focuses on how character animation can reflect psychological themes by applying fundamental animation principles—particularly timing, slow in and slow out, and follow through and overlapping action of Safiya's— which is directed to two shots, Scene 1 Shot 13 and Scene 2 Shot 7, to emphasize emotional depth through gesture and facial expression. By analyzing two selected shots from the film, this research highlights how open and closed body gestures can symbolize confidence and insecurity respectively. Through this approach, the study aims to design character movement that authentically reflects insecurity while also identifying key animation principles that support expressive visual storytelling. This research serves as a reference for animators, especially those exploring themes of self-esteem and body image in a psychological context.

***Keywords**:*
3D Animation, Character Animation, Body Language, Nonverbal Communication

ISBN 978-623-6088-51-7

PENDAHULUAN

Animasi telah menjadi medium yang kuat dalam menyampaikan emosi, pesan, dan cerita melalui elemen visual yang dinamis dan imajinatif. Dalam konteks ini, karya animasi sering kali digunakan untuk menggambarkan isu-isu psikologis yang relevan, salah satunya adalah rasa *insecurity.* Animasi 3D merupakan teknik animasi yang memanfaatkan model tiga dimensi untuk menciptakan ilusi gerak yang lebih realistis. Berbeda dengan animasi 2D yang berbasis gambar datar, animasi 3D memiliki kedalaman dan dapat dilihat dari berbagai sudut pandang (Andrade, 2016). Teknologi ini memungkinkan penciptaan tokoh dan lingkungan yang lebih mendetail serta ekspresi yang lebih kompleks, termasuk gestur tubuh yang dapat memperkuat penyampaian emosi secara fungsional. Dengan keunggulan ini, animasi 3D menjadi medium yang efektif dalam menampilkan nuansa psikologis tokoh.

Dalam animasi ini, gerak tubuh tokoh berperan sebagai medium komunikasi nonverbal yang menggambarkan emosi secara mendalam. Keith Osborn dalam *Cartoon Character Animation with Maya* (2015) menjelaskan bahwa animasi komputer dapat meniru material dunia nyata, memengaruhi ekspektasi pergerakan, terutama dalam prinsip *squash and stretch*. Contohnya, dalam *Cars* (2006), kendaraan dianimasikan dengan *squash and stretch* yang halus sesuai material kerasnya, menciptakan gerakan meyakinkan. Buku ini juga membahas 12 prinsip animasi dari *Babon's Guide to Animation* sebagai dasar seni animasi. Selain aspek teknis, pemahaman konsep psikologis seperti *self-esteem* dan *insecurity* juga penting dalam perancangan gerak tubuh tokoh. *Self-esteem* adalah sikap seseorang terhadap dirinya sendiri, mencakup keyakinan atas kemampuan dan nilai diri (Joseph, 1994; Rosenberg, 1965). Individu dengan *self- esteem* rendah sering merasa tidak berharga dan rentan terhadap kritik, yang dapat berkembang menjadi *insecurity*—ketidakpercayaan diri terhadap kemampuan atau penampilan akibat perbandingan sosial atau pengalaman negatif (APA, 2022). Dalam *The Seemstress*, aspek ini divisualisasikan melalui ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan interaksi tokoh dengan lingkungannya.

Karya animasi 3D pendek berjudul *The Seemstress* dirancang untuk mengeksplorasi pengalaman emosional seorang tokoh yang menghadapi ketidakpercayaan diri akibat kritik eksternal. Melalui tokoh utama bernama Safiya, animasi ini bertujuan untuk memvisualisasikan

ISBN 978-623-6088-51-7

dampak emosional dan psikologis dari rasa *insecurity* yang dirasakan oleh individu, terutama pada konteks penerimaan diri.

METODOLOGI PENELITIAN

The Seemstress adalah tugas akhir yang berupa film animasi pendek yang dikerjakan oleh tim *Witchface Studio* yang beranggotakan 5 orang, termasuk penulis. Film animasi ini dibuat dengan medium animasi 3D, bergenre drama dengan latar belakang zaman modern yang dikombinasikan dengan estetika tahun 1950-an. Film ini mengisahkan Safiya, seorang gadis berusia 8 tahun yang membantu ibunya, Tyas, di sentra jahit miliknya. Ibunya adalah seorang penjahit berbakat yang selalu ingin membuat orang terlihat cantik melalui jahitannya. Namun, ketika seorang pelanggan kaya, Mariam, memberikan komentar merendahkan tentang tubuh dan kulit Safiya, benih ketidakpercayaan diri mulai tumbuh dalam dirinya.

Terguncang oleh komentar tersebut, Safiya mulai membandingkan dirinya dengan model- model di majalah mode yang ditinggalkan Mariam. Dalam upayanya untuk mengubah penampilannya, ia menemukan sesuatu yang aneh—kulitnya bisa berubah seperti kain. Ketakutan dan kebingungan, Safiya mencoba "memperbaiki" dirinya, tetapi semakin ia berusaha, semakin ia kehilangan jati dirinya. Dalam keputusasaan, Safiya berlari menghindari ibunya, mencari cara untuk menjadi lebih "cantik." Thea, yang awalnya tidak menyadari dampak kata-katanya, akhirnya melihat bagaimana putrinya tersiksa oleh standar kecantikan yang tidak realistis. Dalam momen penuh emosi, Thea menyadari kesalahannya dan meyakinkan Safiya bahwa ia sudah cantik apa adanya—bukan karena apa yang dikenakan, tetapi karena dirinya sendiri.

Karya animasi *The Seemstress* menggunakan beberapa jenis software untuk direalisasikan, seperti *Autodesk Maya* untuk proses *animating* dan *rigging*, *Marvelous Designer* untuk *cloth simulation*, serta *Blender* untuk layout environment dan juga *rendering*. Dengan mengikuti panduan dari sutradara, para artist menjalankan tugasnya masing-masing untuk mencapai hasil yang maksimal agar cerita bisa divisualisasikan dan disampaikan dengan efektif.

Visual *The Seemstress* menggabungkan semi-realisme dalam pergerakan dan proporsi tokoh, serta sentuhan surealisme untuk merepresentasikan konflik batin. Gaya visualnya terinspirasi dari *The Witness* dalam *Love, Death & Robots*, dengan pendekatan yang

ISBN 978-623-6088-51-7

mendukung atmosfer emosional cerita. Untuk desain lingkungan, *Arcane* menjadi acuan utama dalam membangun dunia dengan pencahayaan dramatis, tekstur yang kaya, dan atmosfer yang mendukung narasi.



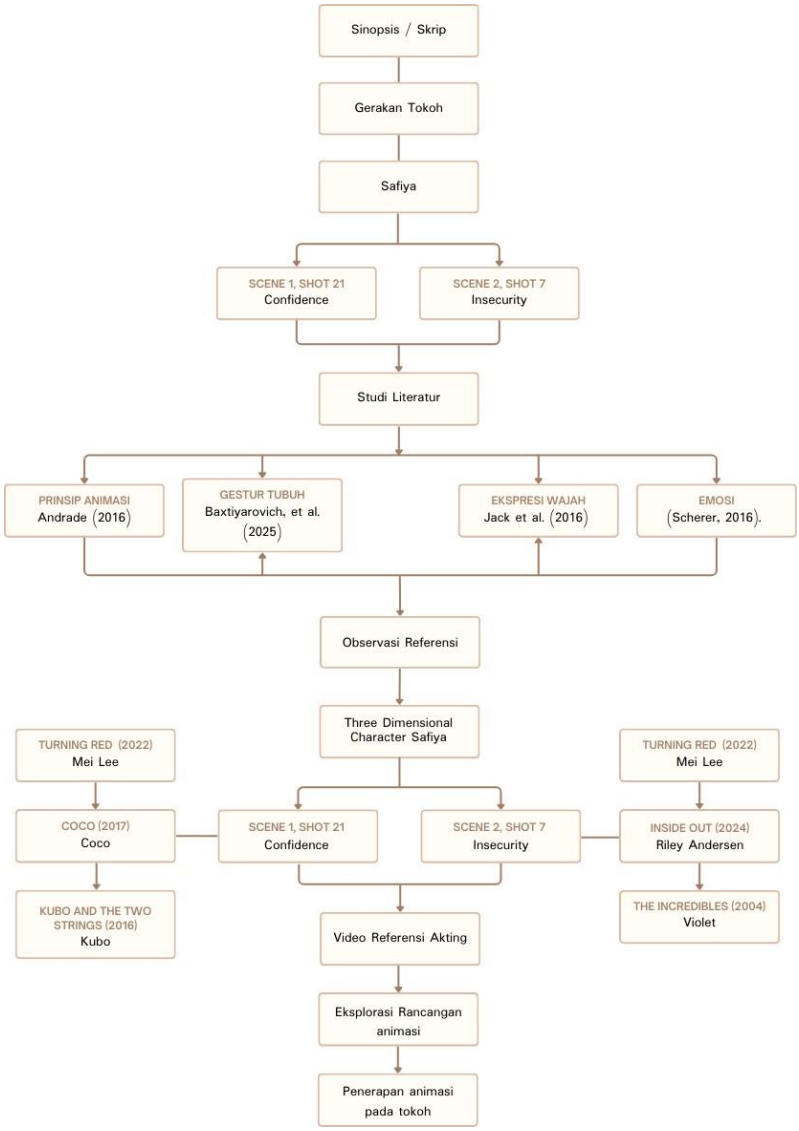
Gambar 1. *The Witness* (Alberto Mielgo, 2025)



Gambar 2. *Heimerdinger's Lab, Arcane* (Envar Studio, 2021)

Dalam proses pembuatan karya ini, diperlukan tahapan yang runtut agar prosesnya lebih efektif dan membantu penulis dalam memahami konsep serta merancang strategi yang sesuai. Berikut terlampir skema perancangan yang disusun oleh penulis sebagai panduan dalam menjalankan setiap tahap pengerjaan karya.

ISBN 978-623-6088-51-7



Gambar 3. Bagan Skematika Penelitian (Dokumentasi penulis, 2025)

1. Sinopsis/Skrip

Berdasarkan sinopsis yang telah dituliskan, dapat disimpulkan bahwa Safiya mengalami perubahan emosi dari percaya diri menjadi *insecure*. Perubahan emosi ini akan divisualisasikan melalui gestur tubuh yang akan ditunjukkan melalui postur tubuh yang terbuka ekspresi wajah yang optimis saat ia merasa percaya diri. Seiring waktu dan pengaruh dari komentar negatif yang ia dengar, gerakan tubuh Safiya mulai melambat, membungkuk, dengan tangan yang semakin sering menggenggam atau menutupi bagian tubuh tertentu sebagai bentuk perlindungan diri.

ISBN 978-623-6088-51-7

Berdasarkan naskah dalam cerita, Safiya mulai mencari cara untuk mengubah penampilannya dan menemukan bahwa kulitnya bisa berubah seperti kain. Ketakutan dan kebingungan, ia mencoba "memperbaiki" dirinya, tetapi semakin berusaha, semakin ia kehilangan jati dirinya. Dalam keputusasaan, Safiya berlari menghindari ibunya, mencari cara untuk menjadi lebih "cantik." Penulis juga ingin memvisualisasikan sisi emosional Safiya melalui prinsip animasi, ekspresi muka, dan gestur tubuh yang mencerminkan transformasi batinnya—dari *confident* yang akhirnya menjadi *insecure*. Tokoh Tyas, yang awalnya tidak menyadari dampak kata-katanya kemudian melihat bagaimana putrinya tersiksa oleh standar kecantikan yang tidak realistis. Seiring berjalannya cerita, Tyas menyadari kesalahannya dan meyakinkan Safiya bahwa ia sudah cantik apa adanya—bukan karena apa yang dikenakan, tetapi karena dirinya sendiri.

2. Gerakan Tokoh

Berdasarkan naskah di atas, penulis ingin menunjukkan emosi dari tokoh Safiya, yaitu bangga dan percaya diri, serta ketidakpercayaan diri dan keputusasaan, melalui pergerakan tubuhnya. Safiya, seorang gadis berusia 8 tahun, mengalami perubahan emosional yang tergambar dalam gestur tubuhnya sepanjang film.

a. Pada *Scene 1 Shot 13,* Safiya terlihat bangga dan percaya diri setelah dipuji oleh Mariam. Ia berdiri tegak dengan dada sedikit terangkat dan senyum yang merekah, menunjukkan kebahagiaan dan rasa dihargai. Gerakan ini mencerminkan rasa bangganya pada hasil kerja kerasnya sendiri, dimana Safiya berhasil menjahit baju Mariam dengan rapih.

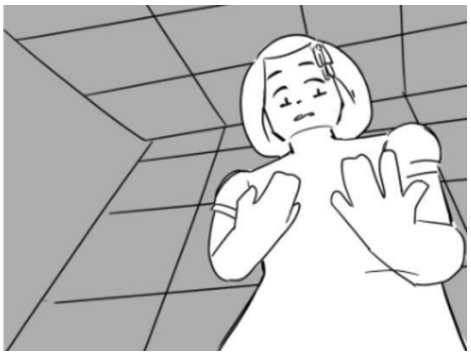


Gambar 4. Storyboard *Scene 1 Shot 13* (Dokumentasi penulis, 2025)

b. Pada *Scene 2 Shot 7,* Safiya mulai menunjukkan tanda-tanda ketidakpercayaan diri. Ia menggosok tangan dan wajahnya dengan cepat, berharap kulitnya akan lebih cerah seperti

ISBN 978-623-6088-51-7

model-model dalam majalah. Gerakan ini didesain untuk memperlihatkan kegelisahan dan kepanikan batinnya yang semakin meningkat. Sentuhan yang berulang-ulang pada wajah dan tangannya menggambarkan rasa frustasi serta keinginannya untuk mengubah sesuatu yang tidak dapat ia kendalikan.



Gambar 5. Storyboard *Scene 2 Shot 7* (Dokumentasi penulis, 2025)

Perancangan gerakan tubuh Safiya dalam adegan-adegan ini mengacu pada 12 prinsip animasi, khususnya *timing*, *slow in slow out*, dan *follow through and overlapping action*. Dengan menerapkan prinsip-prinsip ini, ekspresi tubuh Safiya menjadi lebih dinamis dan realistis, memperkuat pesan emosional yang ingin disampaikan dalam film. Fokus utama dalam perancangan ini adalah bagaimana ekspresi emosi dan gerakan tubuh Safiya dapat menggambarkan perjalanan emosionalnya dari rasa percaya diri menuju keputusasaan, sebelum akhirnya menemukan kembali kepercayaan dirinya.

3. Studi Literatur

Berikut adalah tabel dari teori yang digunakan oleh penulis untuk perancangan gerakan tubuh tokoh.

Tabel 1. Studi Literatur

Penulis	Teori	Penggunaan Teori
Baboon (1995)	Prinsip Animasi	Merancang pergerakan tokoh untuk memperkuat pergerakan dan ekspresi wajah tokoh.
Andrade (2016)	Animasi	

ISBN 978-623-6088-51-7

	3D	
Waeo, et al. (2016)		Menjadi dasar teori untuk menciptakan tokoh 3 dimensi.
Baxtiyarovich, et al. (2025) Martin (2024)	Gestur Tubuh	Menjadi dasar teori untuk menjelaskan gestur tubuh.
Scherer (2016) Ekman (2016)	Emosi	Merancang emosi pada tokoh.
Barrett, et al. (2019) Jack, et al. (2016)	Ekspresi Wajah	Merancang eks presi wajah untuk menunjukkan emosi dan perasaan pada tokoh.

(Dokumentasi penulis, 2025)

4. *Three-Dimensional Character* tokoh Safiya

Untuk memperdalam gerakan, penulis melakukan observasi pada tokoh Safiya yang diberikan oleh *character designer*. Penulis membedah *three dimensional character* dari tokoh Safiya sebelum mencari referensi agar penulis mudah untuk menghasilkan gerakan dan ekspresi yang sesuai dengan karakteristik Safiya.

Berikut adalah tabel *three-dimensional character* tokoh Safiya:

ISBN 978-623-6088-51-7

Tabel 2. *Three-dimensional character* tokoh Safiya

Aspek	Deskripsi
Fisiologis	- Perempuan, 8 tahun, asal Indonesia - Tinggi 120 cm, berat 24 kg - Rambut lurus agak mengembang - Berpakaian rapi karena ibunya selalu menjaga penampilan - Kepribadian INFP: sensitif, imajinatif, introspektif
Psikologis	- Sering berimajinasi, mudah terdistraksi - Ingin validasi dari ibunya - Belum memahami konsep diri secara objektif
Sosiologis	- Dari kelas sosial pekerja rendah - Minim interaksi dengan teman sebaya - Hidup dikontrol ibunya - Jarang diberi ruang eksplorasi

(Dokumentasi penulis, 2025)

ISBN 978-623-6088-51-7



Gambar 6. *Character Sheet* tokoh Safiya berdasarkan *Character Designer*
(Dokumentasi Penulis, 2025)

5. Observasi Referensi

Penulis mencari referensi film sebagai acuan dan inspirasi gestur tubuh dan ekspresi wajah tokoh Safiya yang menunjukkan emosi *confidence* dan *insecure* yang menggunakan prinsip animasi *timing*, *slow in slow out*, *follow through,* dan *overlapping action.* Untuk emosi confidence (*Scene* 1 *Shot 13*), penulis mengacu pada film "Turning Red", "Coco", dan "Kubo and The Two Strings". Untuk emosi confidence (*Scene 2 Shot 7*), penulis mengacu pada film "Inside Out 2", "Spirited Away", serta "Turning Red".

a. Safiya merasakan *confidence* dalam *Scene 1 Shot 13*

Untuk menunjukkan tokoh Safiya yang merasa percaya diri setelah dipuji oleh Mariam dalam *Scene 1 Shot 13*, penulis merujuk pada beberapa film yang memiliki ekspresi serupa. Salah satunya adalah Mei Lee dalam *Turning Red* (2022) saat merasa percaya diri di sekolah setelah menerima identitasnya dan diterima oleh teman-temannya.

ISBN 978-623-6088-51-7



Gambar 7. Visualisasi dari emosi *confidence* dari "Turning Red" (Pixar Animation Studios, 2017)

Ia berdiri dengan postur terbuka, bahu sedikit terangkat, dan kepala tegak, menerima anak- anak sekolah yang ingin foto dengannya. Gerakan ini dibuat dengan *timing* yang seimbang—tidak terlalu cepat atau lambat—untuk mempertegas rasa percaya dirinya. Ada jeda sesaat sebelum ia menggerakkan tangannya, memberi waktu bagi ekspresi bangga untuk terbaca dengan jelas. Teknik *slow in slow out* diterapkan saat Mei Lee mengangkat dagu dan tersenyum, di mana transisinya dibuat perlahan di awal dan akhir, memberikan kesan alami. Selain itu, terdapat *follow through and overlapping action* pada rambut dan pakaian Mei yang bergerak mengikuti tubuhnya, memberikan efek keluwesan yang mendukung ekspresi percaya dirinya

Referensi lain yang digunakan adalah tokoh Miguel dalam *Coco* (2017), khususnya pada adegan saat ia dengan percaya diri memainkan gitar di depan altar keluarganya.



ISBN 978-623-6088-51-7



Gambar 8. Visualisasi dari emosi *confidence* dari "Coco" (Pixar Animation Studios, 2017)

Raut wajah Miguel menunjukkan rasa nyaman dan yakin—alisnya sedikit terangkat, matanya fokus namun santai, dan bibirnya membentuk senyum kecil yang mengiringi nyanyiannya. Teknik *slow in slow out* diterapkan saat Miguel mulai bermain gitar, di mana jari- jarinya bergerak dengan percepatan bertahap sebelum mencapai gerakan utama, lalu melambat saat berpindah ke nada berikutnya. Sementara itu, teknik *follow through and overlapping action* terlihat pada gerakan jari yang memetik senar serta pergerakan lengannya yang saling tumpang tindih, menciptakan kesan alami dan menambah ekspresi percaya diri.

Selain itu, adegan dalam *Kubo and The Two Strings* (2016) ketika Kubo bermain *shamisen*

di depan penduduk desa juga menjadi referensi.

ISBN 978-623-6088-51-7



Gambar 9. Visualisasi dari emosi *confidence* dari "Kubo and The Two Strings" (Laika Studios, 2016)

Dalam adegan ini, pergerakan Kubo dibuat dengan ritme stabil, mencerminkan kepercayaan dirinya. Teknik *slow in slow out* diterapkan ketika ia mengangkat tangan sebelum memetik senar, di mana gerakan ini diawali dengan pelan, dipercepat saat mencapai puncak aksi, lalu melambat saat menurunkan tangan. *Follow through and overlapping action* terlihat dari rambut dan pakaian Kubo yang ikut bergerak lembut mengikuti dinamika tubuhnya, menambah efek ekspresif pada adegan. Raut wajah Kubo memperlihatkan konsentrasi tenang dikarenakan dia percaya diri dengan dedikasinya memainakan *shamisen*-nya. Alis lurus, mata tajam namun tidak tegang, dan bibir sedikit mengerucut karena fokus.

b. Safiya merasakan Insecurity *dalam Scene* 2 *Shot* 7

Untuk menggambarkan rasa *insecurity* dalam *Scene* 2 *Shot* 7, penulis merujuk pada tokoh perempuan dalam *animasi 3D Roberto* (2020), khususnya dalam adegan ketika ia menghadapi perubahan pada berat badannya. Ekspresi wajah perempuan tersebut pun menunjukkan tanda- tanda *insecurity,* terutama ketika Ia melihat poster tuan puteri di dekat kacanya. Alisnya tertaut mengkerut ke dalam, matanya terarah ke poster tersebut, membandingkan dirinya dengan Tuan Puteri yang dengan anggun memegang kaca. Bibirnya pun gemetar karena kegelisahan yang menyelimutinya, sampai Ia berimajinasi bahwa Tuan

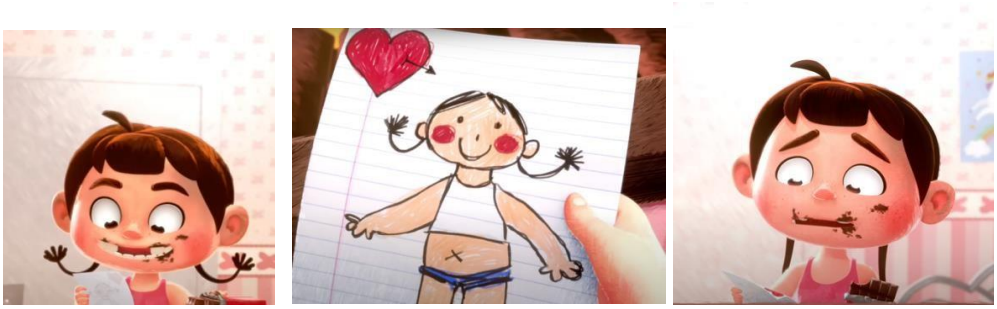
ISBN 978-623-6088-51-7

Puteri tersebut sedang menetertawakan dia yang memiliki sisa cokelat di wajahnya.



Gambar 10. Visualisasi dari emosi *insecure* dari "Roberto" (Ouat Media, 2020)

Gerakan tokoh perempuan dalam adegan ini memiliki ritme yang cenderung pelan—menunjukkan keraguan dan kecemasannya dikarenakan berat badannya yang tidak kunjung turun. Prinsip *follow through* juga diterapkan saat rambutnya bergerak turun ketika Ia merasa insecure akan tubuhnya saat Ia melihat gambar yang diberikan oleh tokoh Roberto, tetangganya.



Gambar 11. Visualisasi dari emosi *insecure* dari "Roberto" (Ouat Media, 2020)

Timing dari pergerakan tubuh tokoh Perempuan tersebut juga menjadi cepat saat Ia terkejut, lalu prinsip *overlapping action* juga di aplikasikan ketika kepala anak Perempuan

ISBN 978-623-6088-51-7

tersebut menengok ke kaca untuk melihat tubuhnya, lalu ke arah poster Tuan Puteri yang dia anggap Anggun. Ia pun melanjutkan aksinya dengan berjalan pergi dari jendela, seakan menutup dirinya dari Roberto.

Referensi lain yang digunakan adalah adegan dalam *The Incredibles 1* (2004), dimana karakter Violet merasa insecure dengan kekuatannya, Dimana ia merasa tidak percaya dengan dirinya sendiri. Tokoh Violet menunjukkan closed body gesture, Dimana badannya bungkuk, serta rambutnya menutupi setengah dari wajahnya. Teknik *slow in slow out* diterapkan saat ia mengaku pada Ibunya bahwa Ia tidak merasa cukup untuk membantu keluarganya, Ia awalnya berlari mengejar Ibunya lalu berhenti dengan pelan. Violet juga berbicara dengan *timing* cepat, namun sambil mengambil nafas, menunjukkan kegelisahannya saat berbicara. Raut wajah Violet menunjukkan mata yang sayu akibat ketidakpercayaan dirinya, alis yang terus mengkerut, juga mata yang tidak bisa melihat lawan bicaranya. Gestur ini mirip dengan Safiya dalam *Scene* 2 *Shot* 7, di mana ia menggosok wajahnya dengan gerakan yang semakin cepat, mencerminkan kegelisahannya.



Gambar 12. Visualisasi dari emosi *insecure* dari "The Incredibles 1" (Pixar Animation Studios, 2004)

Selain itu, adegan dalam *Turning Red* (2022) ketika Mei Lee panik di kamar mandi

ISBN 978-623-6088-51-7

setelah berubah menjadi panda merah juga menjadi referensi. Di dalam adegan ini, Gerakan Mei bertempo cepat dan terputus-putus, menunjukkan rasa panik yang ia rasakan. Teknik *slow in slow out* diterapkan saat Mei Lee menyentuh wajahnya, di mana gerakan ini dimulai dengan cepat karena rasa kaget, lalu melambat saat ia menyadari apa yang terjadi. Ekspresinya mencerminkan kekacauan batinnya yang membangun rasa *insecurity*—alis menyatu ke Tengah dan mengkerut, matanya terbuka lebar menggambarkan kegelisahannya, dan bibirnya terbuka dengan tarikan napas pendek.



Gambar 13. Visualisasi dari emosi *confidence* dari "Turning Red"
(Pixar Animation Studios, 2017)

Follow through and overlapping action terlihat pada rambutnya yang ikut bergerak sedikit setelah kepalanya berpaling dengan cepat, serta tangannya yang memiliki gerakan tertunda sebelum berhenti sepenuhnya. Adegan ini sejalan dengan gestur Safiya dalam *Scene* 2 *Shot* 7, di mana ia secara refleks menggosok pipinya dengan gelisah, dengan transisi gerakan yang mencerminkan meningkatnya rasa cemas yang Mei rasakan.

A. Video Referensi Akting

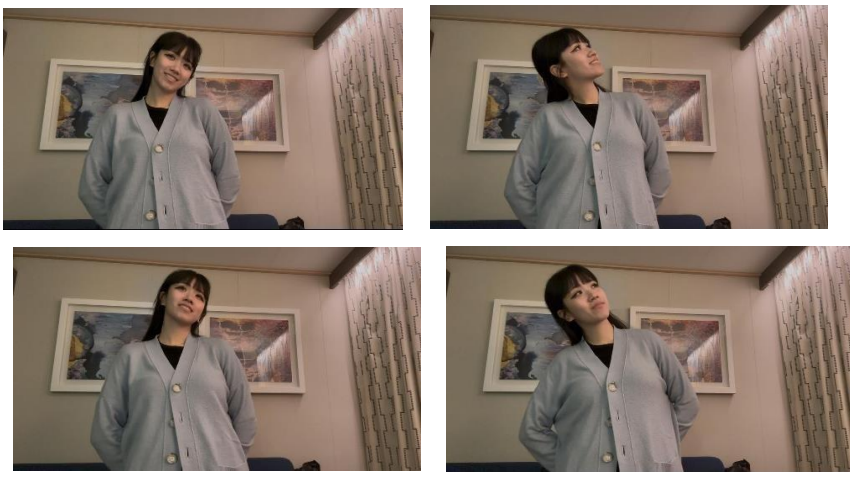
Setelah menganalisis referensi dunia nyata, penulis merekam video akting sebagai Safiya untuk membantu menciptakan gerakan tubuh dan ekspresi yang sesuai dalam animasi. Video ini menerapkan elemen gestur tubuh, ekspresi wajah, serta prinsip animasi seperti *timing*, *slow in slow out*, dan *secondary action* untuk memperkuat emosi karakter.

a. Referensi akting pada *Scene* 1 *Shot* 13

Pada *Scene* 1 *Shot* 13, Safiya menampilkan ekspresi bahagia dan percaya diri setelah mendapatkan pujian dari Tyas. Ia mengangkat kepalanya dengan senyum cerah, sementara tubuhnya secara alami menjadi lebih tegak. *Timing* diterapkan untuk memastikan perubahan postur terjadi dengan lancar dan alami. *Anticipation* tampak saat Safiya menarik napas sejenak sebelum mengangkat kepalanya, memperjelas reaksi positifnya terhadap pujian tersebut.

ISBN 978-623-6088-51-7

Selain itu, *secondary action* berupa gerakan bahu yang sedikit terangkat mengikuti ekspresi wajahnya semakin menekankan perasaan bangga dan percaya diri yang ia rasakan.



Gambar 14. Video referensi akting untuk memvisualisasikan *confidence*
(Dokumentasi penulis, 2025)

b. Referensi akting pada *Scene* 2 *Shot* 7

Pada *Scene* 2 *Shot* 7, Safiya menggosok pipinya dengan intens, mencerminkan kepanikan yang ia alami. *Timing* dalam adegan ini dipercepat untuk menyoroti rasa cemas yang dengan cepat meningkat. *Anticipation* ditunjukkan melalui tarikan napas dalam sebelum ia mulai menggosok wajahnya dengan agresif, mengindikasikan dorongan emosional yang kuat. Sementara itu, *secondary action* tampak dari tangan dan bibirnya yang bergetar, semakin menegaskan perasaan frustrasi dan ketidakberdayaan yang menguasainya.



ISBN 978-623-6088-51-7



Gambar 15. Video referensi akting untuk memvisualisasikan *insecurity*
(Dokumentasi penulis, 2025)

7. Eksplorasi Gestur Tubuh dan Ekspresi Wajah

Setelah melakukan eksplorasi dari video referensi, penulis menerapkan ekspresi serta gestur tubuh kepada tokoh Safiya yang memperlihatkan emosi *confidence* dan *insecurity*. Video referensi berikut menerapkan gestur tubuh, ekspresi wajah, serta prinsip animasi seperti *timing*, *anticipation*, dan *follow through.*



Gambar 16. Eksplorasi ekspresi *confidence* (Dokumentasi penulis, 2025)

ISBN 978-623-6088-51-7



Gambar 17. Eksplorasi ekspresi *insecure* (Dokumentasi penulis, 2025)

Dari eksplorasi yang telah dilaksanakan, penulis dapat menelaah rancangan ekspresi wajah pada tokoh Safiya. Pada gestur tubuh Safiya di kedua scene pun ditunjukkan menggunakan prinsip *open* dan *closed body gesture,* memperjelas emosi yang dirasakan oleh Safiya.



Gambar 18. Eksplorasi ekspresi *confidence* (Dokumentasi penulis, 2025)

ISBN 978-623-6088-51-7



Gambar 19. Eksplorasi ekspresi *insecure* (Dokumentasi penulis, 2025)

Dari eksplorasi ekspresi dan gestur tubuh di atas, penulis dapat memahami rancangan yang ingin dilakukan dan eksplorasi tersebut pun dapat membantu penulis ketika merancang gerakan pada tokoh Safiya. Setelah penulis melaksanakan eksplorasi ekspresi wajah serta gestur tubuh, penulis menerapkan beberapa prinsip animasi yang selaras dengan emosi yang ingin ditunjukkan pada *Scene 1 Shot 13* dan *Scene 2 Shot 7*.

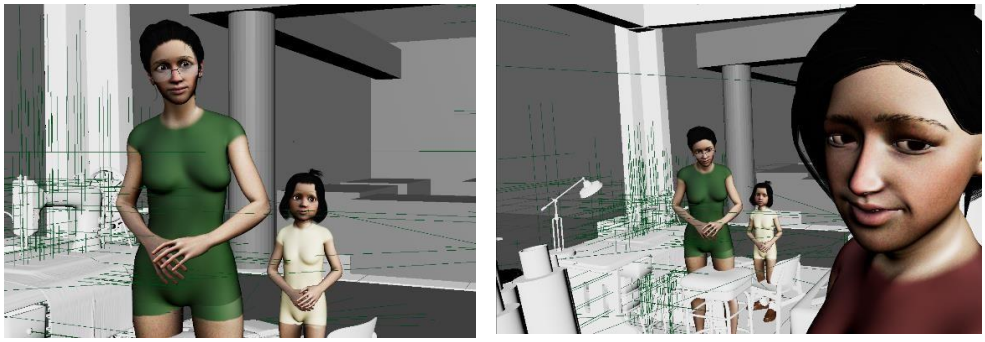
HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah hasil karya dari rancangan gerakan gestur tubuh dan ekspresi wajah pada tokoh Safiya dalam animasi The Seemstress.



Gambar 20. Hasil akhir *Scene 2 Shot 7* (Dokumentasi Penulis, 2025)

ISBN 978-623-6088-51-7



Gambar 21. Hasil akhir Scene 1 Shot 13 (Dokumentasi Penulis, 2025)

a) Scene 1 Shot 13

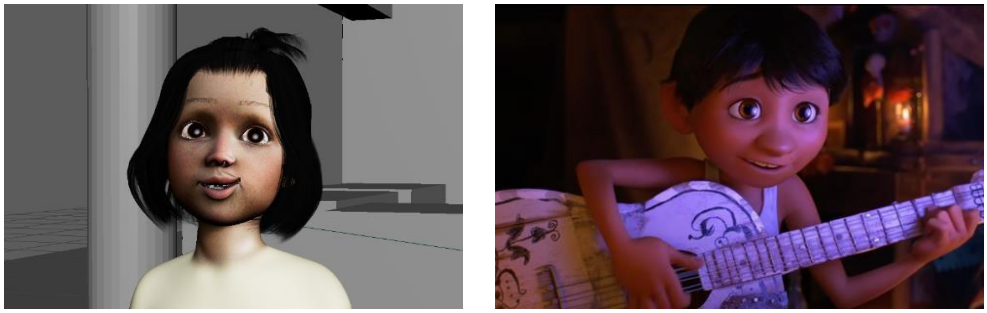
Dalam *Scene 1 Shot 13*, Safiya terlihat *confident* setelah hasil pekerjaanya dipuji oleh Mariam. Gestur tubuh Safiya menjadi lebih terbuka, kedua bahunya menjadi tegak dibanding sebelumnya. Senyuman Safiya pun dilengkapi oleh alis yang naik dan mata yang lebar, mengekspresikan kepuasannya mendengar komentar tersebut. Ia pun tersenyum karena Ibunya juga ikut memujinya setelah itu.



Gambar 22. Perbandingan ekspresi wajah Safiya dengan Kubo "Kubo and The Two Strings"
(Dokumentasi Penulis, 2025)

Ekspresi Safiya menunjukkan rasa confident, sesuai dengan yang dinyatakan oleh Mano, Leandro, et al. (2019), dimana Safiya menunjukkan senyuman yang tulus dan ekspresi wajah yang rileks setelah mengetahui kerja kerasnya berhasil. Perancangan gerakan berikut pun terlahir dari hasil video referensi akting yang telah direkam sebelumnya.

ISBN 978-623-6088-51-7



Gambar 23. Perbandingan ekspresi wajah Safiya dengan Coco "Coco"
(Dokumentasi Penulis, 2025)

b) Scene 2 Shot 7

Dalam *Scene 2 Shot 7*, Safiya mengalami perubahan emosi disaat Ia merasakan rasa *insecurity*. Secara gestur tubuh, Safiya menunjukkan *closed body gesture*, dimana Ia terlihat cemas dan tidak percaya diri. Bahu Safiya terlihat tegang, dilengkapi dengan *timing* gerakan bahunya yan cepat, menunjukkan dia sedang tidak tenang dengan tempo nafas yang cepat. Tubuhnya membungkuk sembari tangannya gemetar memegang pipinya memperlihatkan kecemasanya terhadap sindiran Mariam saat menyindir pipi Safiya yang terlihat *chubby* di matanya.



Gambar 24. Perbandingan ekspresi wajah Safiya dengan Riley "Inside Out 2" dan Mei Lee "Turning Red"
(Dokumentasi Penulis, 2025)

Ekspresi wajah yang ditunjukkan oleh Safiya, Riley, dan Mei Lee memperlihatkan pola yang serupa dalam menggambarkan perasaan *insecure*. Ciri-cirinya meliputi dahi yang berkerut, mata membesar, serta mulut yang terbuka karena tarikan napas tiba-tiba. Kemiripan visual ini mengindikasikan bahwa secara umum, emosi *insecure* dapat dikenali melalui elemen ekspresi wajah yang konsisten, meskipun latar belakang dan penyebab emosinya berbeda pada masing-masing karakter di dalam alur cerita mereka.

ISBN 978-623-6088-51-7



Gambar 25. Perbandingan ekspresi wajah Safiya dengan Riley "Inside Out 2"
(Dokumentasi Penulis, 2025)



Gambar 26. Perbandingan gestur tubuh Safiya dengan Violet "The Incredibles 1"
(Dokumentasi Penulis, 2025)

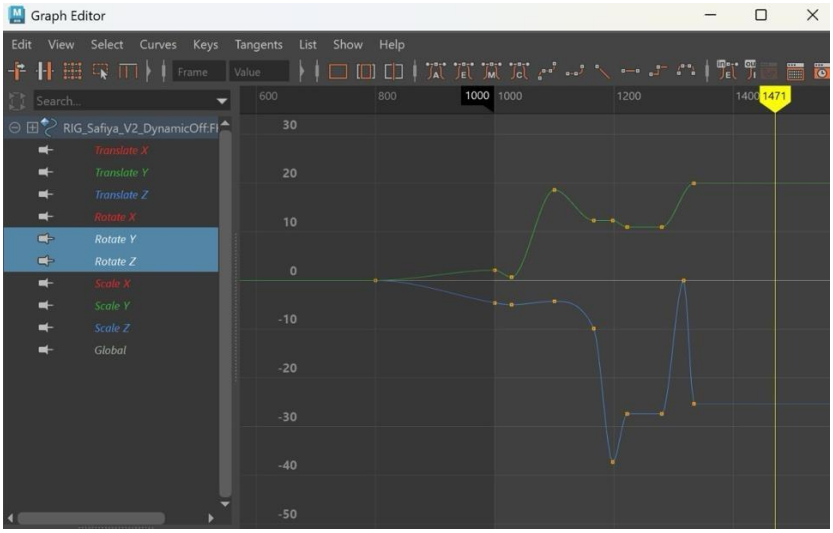
Setelah menyusun blocking untuk adegan, penulis juga perlu menentukan *timing*, *slow in slow out*, *follow through,* dan *overlapping action* dari gerakan yang telah dibuat. Pengaturan ini dituangkan dalam bentuk *timing chart*, yang berfungsi untuk mengontrol kecepatan atau kelambatan gerakan sesuai dengan nuansa yang diinginkan.

a) Scene 1 Shot 13

3 yang menampilkan tokoh Safiya, *timing chart* disusun guna memastikan ritme animasi mendukung ekspresi emosional karakter dengan tepat. Prinsip *timing* digunakan untuk mengatur ritme gerakan Safiya saat menerima pujian dari Mariam. Perubahan sikap tubuh yang perlahan—dari bahu yang semula tertunduk menjadi tegak—menggambarkan pergeseran emosinya secara bertahap, memperkuat kesan percaya diri yang tumbuh dalam

ISBN 978-623-6088-51-7

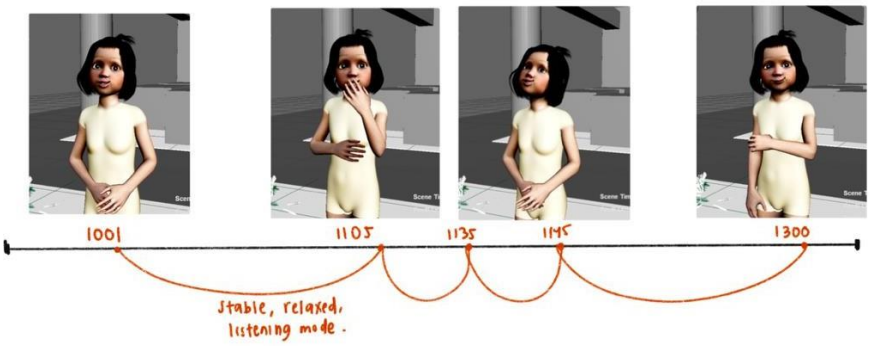
dirinya. Tempo gerakan yang tidak terburu-buru memberikan ruang bagi penonton untuk meresapi momen emosional tersebut. *Slow in and slow out* diterapkan saat Safiya mulai menegakkan tubuhnya.



Gambar 27. *Graphic editor* pada gerakan kepala Safiya saat dipuji Mariam (Dokumentasi Penulis, 2025)

Pada Rotate Y, kurva bergerak naik dan turun secara halus, menandakan bahwa kepala Safiya mulai menoleh perlahan ke arah Mariam (*slow in*), lalu mencapai puncak pergerakan dan kembali melambat saat berhenti pada pose akhir (*slow out).* Hal ini memperkuat kesan bahwa gerakan tersebut dilakukan dengan tenang dan penuh keyakinan. Sementara itu, kurva pada Rotate Z menunjukkan perubahan kemiringan kepala yang lebih tajam di tengah, namun tetap diawali dan diakhiri dengan bagian kurva yang datar. Ini mengindikasikan bahwa Safiya memiringkan kepala secara spontan sebagai respons emosional, namun tetap dikendalikan dengan lembut di awal dan akhir gerakan. Sementara itu, prinsip *overlapping action* terlihat pada bagian tubuh lain, seperti lengan dan kepala yang sedikit bergerak mengikuti momentum utama ketika bahunya terangkat. Gerakan tambahan ini menciptakan fluiditas yang alami dan memperkuat kesan bahwa perubahan sikap Safiya berasal dari dorongan emosi internalnya.

ISBN 978-623-6088-51-7



Gambar 28. Timing Chart pada Scene 1 Shot 13 (Dokumentasi penulis, 2025)

Terakhir, *follow through* tampak saat Safiya mengakhiri gerakan dengan mengedipkan mata pelan dan tersenyum lebar setelah ibunya turut memujinya. Gerakan kecil ini muncul setelah aksi utama (mendapat pujian dan menegakkan tubuh) dan mempertegas bahwa rasa percaya dirinya tidak hanya sesaat, tapi benar-benar ia rasakan dalam momen tersebut.

c) *Scene 2 Shot 7*

Dalam *Scene 2 Shot 7*, Safiya mengalami perubahan emosi disaat Ia merasakan rasa *insecurity*. Secara gestur tubuh, Safiya menunjukkan *closed body gesture*, dimana Ia terlihat cemas dan tidak percaya diri. Bahu Safiya terlihat tegang, dilengkapi dengan *timing* gerakan bahunya yan cepat, menunjukkan dia sedang tidak tenang dengan tempo nafas yang cepat. Tubuhnya membungkuk sembari tangannya gemetar memegang pipinnya memperlihatkan kecemasanya terhadap sindiran Mariam saat menyindir pipi Safiya yang terlihat *chubby* di matanya.

Dalam proses menganalisis gerakan dan ekspresi tokoh Safiya, penulis mengacu pada teori 12 prinsip animasi oleh Frank Thomas dan Ollie Johnston (1995), khususnya pada prinsip *timing*, *slow in and slow out*, serta *follow through and overlapping action*. Ketiganya digunakan untuk menonjolkan emosi insecurity yang dialami Safiya melalui gestur tubuh yang ragu-ragu, ritme gerakan yang tersendat, dan gerakan lanjutan yang menunjukkan kegelisahan. Misalnya, saat Safiya merasa tidak nyaman, ia berjalan dengan langkah kecil yang tidak konsisten, menghindari kontak mata, dan sesekali memegang pergelangan

ISBN 978-623-6088-51-7

tangannya sendiri sebagai bentuk *closed body gesture* (Martin, 2024).

Menurut Baxtiyarovich et al., (2025), gerak tubuh seperti membungkuk, menarik bahu, atau menyembunyikan tangan juga menjadi sinyal nonverbal dari perasaan tidak percaya diri dan tekanan batin. Selain itu, ekspresi wajah Safiya digambarkan dengan alis mengerut, tatapan yang tertunduk, dan bibir yang saling menekan—menunjukkan kegelisahan yang tidak selalu harus diungkapkan lewat dialog.

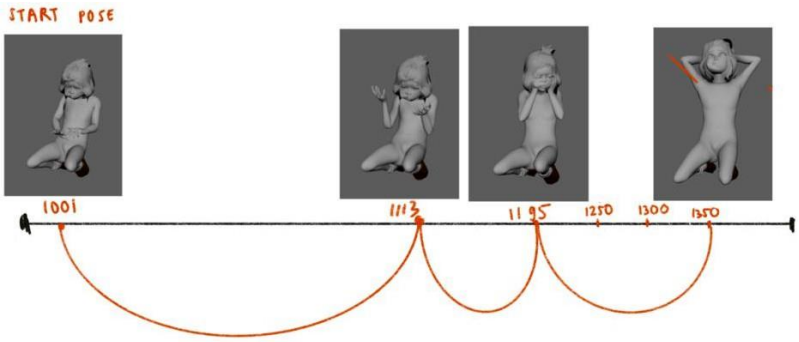


Gambar 29. Hasil akhir *Scene 2 Shot 7* ketika Safiya merasakan emosi *insecurity* (Dokumentasi penulis, 2025)

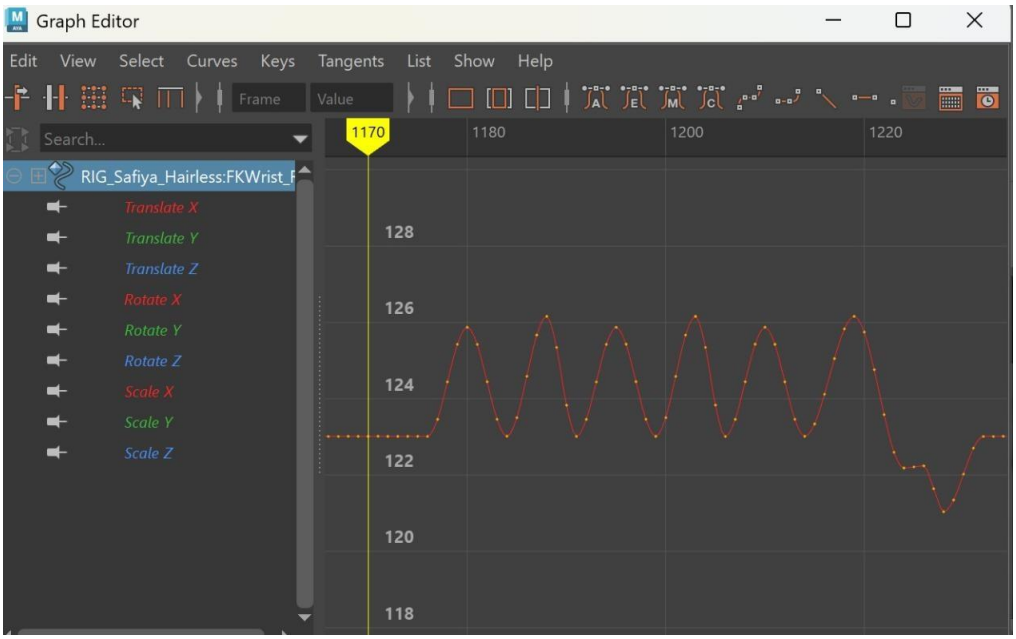
Dalam *Scene 2 Shot 7*, Safiya mengalami transisi emosi menuju perasaan *insecurity* setelah mendengar sindiran dari Mariam mengenai bentuk wajah dan tubuhnya. Perubahan emosi ini divisualisasikan melalui *closed body gesture*—tubuhnya membungkuk, bahu tertarik ke depan, dan kedua tangannya gemetar saat menyentuh pipinya, menunjukkan kegelisahannya.

Prinsip *timing* digunakan untuk menekankan ketegangan emosi yang muncul secara mendadak. Tangan Safiya gemetar dengan tempo cepat selama beberapa frame di awal, lalu dihantam dengan gerakan yang cepat. Gerakan bahu yang cepat dan terputus-putus saat bernafas, serta perubahan postur tubuh yang drastis, memberi sinyal bahwa Safiya sedang merasa terancam dan tidak nyaman, sejalan dengan tempo napas yang cepat dalam referensi aktingnya. Penerapan *slow in and slow out* tampak saat Safiya mulai menurunkan kepalanya secara perlahan sebelum akhirnya menyentuh pipinya dengan kedua tangannya.

ISBN 978-623-6088-51-7

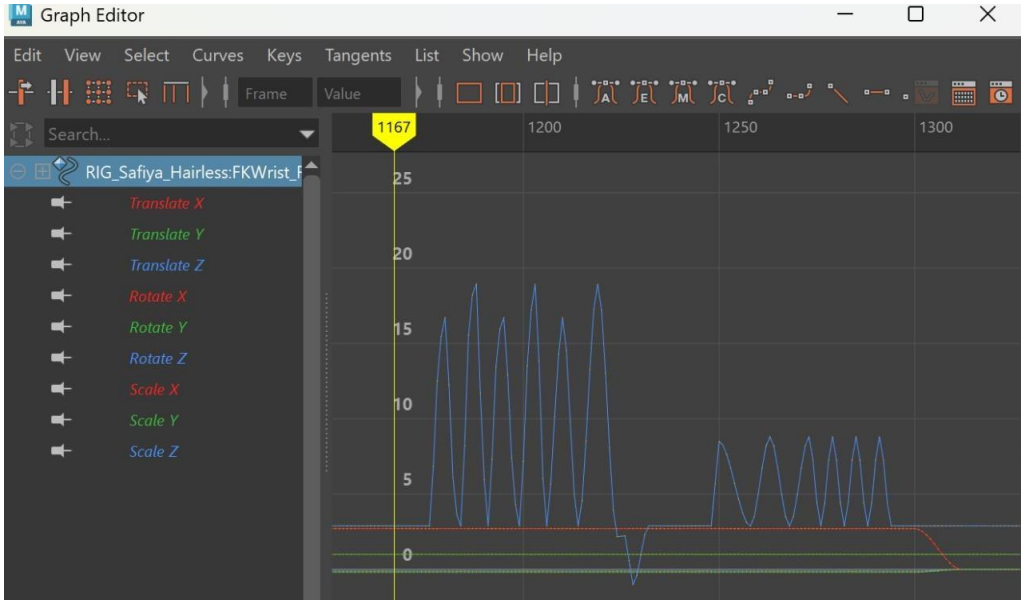


Gambar 30. *Timing* Chart Scene 7 Shot 1 (Dokumentasi Penulis, 2024)



Gambar 31. *Graph editor* pada gerakan tangan Safiya ketika menggosok pipinya (Dokumentasi penulis, 2025)

ISBN 978-623-6088-51-7



Gambar 32. *Graph editor* pada gerakan bahu Safiya ketika bernafas dengan cepat (Dokumentasi penulis, 2025)

Pergerakan ini memberikan ruang bagi penonton untuk merasakan transisi emosi tersebut, menambah lapisan kedalaman pada adegan.

Pada *Scene 2 Shot 7*, prinsip *follow through* ditunjukkan secara lebih emosional namun tetap berada dalam ranah gerak lanjutan dari aksi utama. Setelah Safiya menundukkan kepala dan membawa tangannya ke pipi akibat sindiran dari Mariam, aksi utama tersebut tidak berhenti begitu saja. Tangan Safiya lalu menggosok pipinya dengan cepat.



Gambar 33. Hasil akhir *Scene 2 Shot 7* ketika Safiya merasakan emosi *insecurity* (Dokumentasi penulis, 2025)

ISBN 978-623-6088-51-7

Gerakan ini menunjukkan bahwa tubuhnya belum sepenuhnya stabil, seolah masih memproses rasa malu dan cemas yang Ia rasakan. Begitu pula dengan bahunya—setelah tertarik cepat ke depan saat mulai membungkuk, bahunya masih mengalami sedikit pelonggaran ke bawah sebelum akhirnya berhenti. Kepala yang menunduk juga tampak masih mengalami sedikit pergerakan tambahan sebelum benar-benar diam. Seluruh elemen ini memperlihatkan follow through sebagai efek alami dari momentum emosional dan fisikal, yang membuat gestur tubuh Safiya tampak meyakinkan dan berakar pada realisme gerak yang ekspresif.

SIMPULAN

Berdasarkan tujuan penelitian untuk merancang gestur tubuh dan ekspresi wajah tokoh yang mampu memvisualisasikan emosi insecurity dan confidence, serta batasan yang ditetapkan pada tokoh Safiya di dua adegan spesifik dalam film pendek animasi 3D *The Seemstress*, penelitian ini telah berhasil mewujudkan tokoh animasi yang ekspresif dan relevan secara emosional. Proses perancangan ini melibatkan penerapan prinsip animasi seperti *timing*, *slow in and slow out*, dan *follow through and overlapping action*, yang dipadukan dengan teori gestur tubuh, ekspresi wajah, serta pemahaman emosi sosial untuk menciptakan pergerakan yang selaras dengan keadaan psikologis tokoh.

Dari perwujudan tersebut, berdasarkan penerapan teori-teori yang mendasari, dihasilkan tokoh Safiya yang mampu menyampaikan dinamika emosional secara mendalam melalui perpaduan bahasa tubuh tertutup, ekspresi wajah yang menunduk dan tidak percaya diri, hingga transformasi menuju bahasa tubuh terbuka yang menunjukkan kepercayaan diri. Hal ini menciptakan penggambaran emosi yang kuat secara visual tanpa bergantung pada dialog.

Maka dari keseluruhan penerapan teori animasi, teori emosi, serta ekspresi nonverbal, penggabungan dari ketiga pendekatan tersebut menghasilkan representasi tokoh Safiya yang tidak hanya realistis secara teknis, tetapi juga mampu menghadirkan kedalaman emosional yang menyentuh. Perancangan gestur dan ekspresi ini mampu memperkuat narasi cerita dan menjadikan penampilan tokoh Safiya menarik dan relevan dalam konteks tematik *The Seemstress*.

Keseluruhan proses perancangan menunjukkan bahwa penerapan prinsip-prinsip

ISBN 978-623-6088-51-7

animasi yang tepat, jika dipadukan dengan pendekatan emosional yang matang, dapat menciptakan tokoh yang tidak hanya meyakinkan secara visual, namun juga memberikan pengalaman emosional yang bermakna bagi penonton. Proyek ini membuktikan bahwa animasi 3D merupakan medium yang efektif dalam mengomunikasikan kompleksitas emosi manusia secara visual dan naratif.

REFERENSI

American Psychological Association (APA). (2022). *Insecurity*. APA Dictionary of Psychology.

Andrade, D. (2016). *12 Principles of Animation for CG Animators* (last updated 24 October 2016).
Retrieved from https://www.lynda.com/3ds-Max-tutorials/Principle-11-Solid-drawing/474685/542366-4.html?org=shu.ac.uk

Baxtiyarovich, A. R., Baxodirovna, A. S., & Adxamovna, A. Z. (2025). Interpreting body language: Understanding nonverbal cues. *Journal of International Scientific Research*, *2*(5), 288–291.

Barrett, L. F., Adolphs, R., Marsella, S., Martinez, A. M., & Pollak, S. D. (2019). Emotional expressions reconsidered: Challenges to inferring emotion from human facial movements. *Psychological Science in the Public Interest*, *20*(1), 1–68.

Ekman, P. (2016). What scientists who study emotion agree about. *Perspectives on Psychological Science*, *11*(1), 31–34.

Jack, R. E., Garrod, O. G., & Schyns, P. G. (2016). Dynamic facial expressions of emotion transmit an evolving hierarchy of signals over time. *Current Biology*, *24*(2), 187–192.

Keltner, D., & Cordaro, D. T. (2017). Understanding multimodal emotional expressions: Recent advances in basic emotion theory. *The science of facial expression*, 57-75.

Ko, H., Kim, K., Bae, M., Seo, M.-G., Nam, G., Park, S., Park, S., Ihm, J., & Lee, J.-Y. (2021). Changes in Computer-Analyzed Facial Expressions with Age. *Sensors*, *21*(14), 4858. https://doi.org/10.3390/s21144858

Mohsin, M. A., & Beltiukov, A. (2019, May). Summarizing emotions from text using Plutchik's wheel of emotions. In *7th scientific conference on information technologies for intelligent decision making support (ITIDS 2019)* (pp. 291-294). Atlantis Press.

Scherer, K. R. (2016). What are emotions? And how can they be measured? *Social Science Information*, *44*(4), 695–729.

Shariff, A. F., & Tracy, J. L. (2017). What are emotion expressions for? *Current Directions*

ISBN 978-623-6088-51-7

in Psychological Science, *20*(6), 395–399.

Thesen, T. P. (2020). Reviewing and updating the 12 principles of animation. *Animation*, *15*(3), 276–
296. https://doi.org/10.1177/1746847720969919

Tracy, J. L., & Robins, R. W. (2015). The nature of pride. *Emotion*, *7*(4), 789–796.

Waeo, V., Lumenta, A. S., & Sugiarso, B. A. (2016). Implementasi gerakan manusia pada animasi 3D dengan menggunakan metode pose to pose. *Jurnal Teknik Informatika*, *9*(1).

Zeigler-Hill, V. (2017). *The psychology of self.*