

**REPRESENTASI KONFLIK BATIN MELALUI TEKNIK *LOW
FRAME RATE* PADA FILM ANIMASI 3D “GEMURUH JIWA”**



**PROGRAM STUDI D-4 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI, FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2026**

**REPRESENTASI KONFLIK BATIN MELALUI TEKNIK *LOW*
FRAME RATE PADA FILM ANIMASI 3D**

“GEMURUH JIWA”

LAPORAN TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagian
persyaratan mencapai derajat Sarjana Terapan
Program Studi D-4 Animasi



Disusun oleh:

Nabila Puti Azzahra

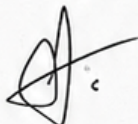
NIM 2000297033

**PROGRAM STUDI D-4 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI, FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2026**

Tugas Akhir berjudul:

REPRESENTASI KONFLIK BATIN MELALUI TEKNIK *LOW FRAME RATE* PADA FILM ANIMASI 3D “GEMURUH JIWA” diajukan oleh Nabila Putri Azzahra, NIM 2000297033, Program Studi D-4 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90345), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal **20 MAY 2026** .. dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua



Andri Nur Patrio, M.Sn.
NUPTK 6861753654130092

Pembimbing II/Anggota



Nissa Firliani, S.Sn., M.Sn.
NUPTK 3852765666231172

Cognate/Anggota



Arif Sulistiyono, M.Sn.
NUPTK 7754754655130080

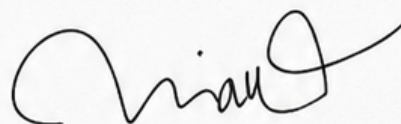
Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Koordinator Program Studi
D-4 Animasi



Dr. Medial Rusli, S.E., M.Sn.
NUPTK 7535745646130092



Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.
NUPTK 7055766667230243

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Nabila Puti Azzahra**
No. Induk Mahasiswa : 2000297033
Judul Tugas Akhir : **REPRESENTASI KONFLIK BATIN MELALUI
TEKNIK *LOW FRAME RATE* PADA FILM
ANIMASI 3D “GEMURUH JIWA”**

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apabila dikemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 17 Juni 2026
Yang menyatakan,



Nabila Puti Azzahra
NIM. 2000297033

**HALAMAN PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : **Nabila Puti Azzahra**
No. Induk Mahasiswa : **2000297033**
Program Studi : **Sarjana Terapan Animasi**

Menyatakan dengan ini sesungguhnya bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas nama karya seni tugas akhir saya yang berjudul:

REPRESENTASI KONFLIK BATIN MELALUI TEKNIK *LOW FRAME RATE* PADA ANIMASI 3D “GEMURUH JIWA”

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Institut Seni Indonesia Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 17 Juni 2026
Yang menyatakan,



Nabila Puti Azzahra
NIM. 2000297033

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur, Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada:

1. Allah SWT, atas segala rahmat, karunia, dan kuasa-Nya yang senantiasa menyertai proses penyusunan Tugas Akhir ini.
2. Kedua orang tua penulis, Yusnizar Heniwaty, Ph.D dan Alm Syainul Irwan, SH, M.Si yang selalu dan tanpa henti-hentinya memberikan doa, support dan financial kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ini.
3. Abang dan kakak penulis, Ghandur Siraj S.Sn., M. Sn. dan Ajeng Inggit Anugerah, S.Pd., M.Kes. yang senantiasa memberikan dukungan dan semangat selama proses penyusunan Tugas Akhir.
4. Bapak Andri Nur Patrio, M.Sn., Ibu Nissa Fijriani, S.Sn., M.Sn., dan Bapak Mohammad Arifian Rohman, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing yang telah mengarahkan dan mengajarkan penulis selama menempuh Tugas Akhir.
5. Bapak Arif Sulistiyono, M.Sn. selaku dosen penguji ahli yang telah membantu penulis menjadikan Tugas Akhir ini menjadi lebih baik lagi.
6. Teman satu tim penulis, Andolin Febrianto Sinabariba yang selalu membantu dan membersamai sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
7. Bapak M. Haris Fadilah dan Jefri, S.Pd. sebagai informan dan narasumber dalam penciptaan karya ini.
8. Teman penulis Idan Kurniasyah dan Talitha Inkaputri yang telah menjadi teman kuliner terbaik selama proses pembuatan Tugas akhir ini.
9. Teman-teman “Naik Kelas”, yang telah menjadi teman seperjuangan dalam menyelesaikan perkuliahan ini.
10. Teman-teman “TNLN” yang telah menemani dan menghibur penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga laporan tugas akhir yang berjudul “Implementasi *Color Script* sebagai Panduan Konsistensi Warna dan Penyampaian *Mood* pada *Background* Film Animasi 2D “*Toa Fua*” ini dapat diselesaikan dengan baik.

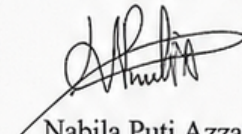
Penulisan laporan dan penciptaan karya ini merupakan salah satu syarat kelulusan pada Program Studi Sarjana Terapan Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia. Melalui proses perkuliahan dan penyusunan tugas akhir ini, penulis diharapkan dapat meningkatkan wawasan serta mengasah kemampuan dan kreativitas sesuai dengan bidang keilmuan yang ditekuni.

Dalam proses penyusunan laporan ini, penulis menyadari bahwa kelancaran penyusunan tesis ini tidak terlepas dari bimbingan, arahan, bantuan serta dorongan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua penulis, Yusrizar Heniwaty, Ph.D dan Alm Syainul Irvan, SH, M.Si yang selalu dan tanpa henti-hentinya memberikan doa, support dan financial kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ini.
2. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia.
3. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn. selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam.
4. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S. Kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam.
5. Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn., selaku Koordinator Program Studi Animasi.
6. Andri Nur Patrio, M.Sn., selaku dosen pembimbing I Tugas Akhir.
7. Nissa Fijriani, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing II Tugas Akhir.
8. Arif Sulistiyono, M.Sn. selaku dosen penguji / pembimbing ahli.
9. Teman-teman animasi serta semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan di masa mendatang. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat dan inspirasi bagi pembaca.

Yogyakarta, 17 Juni 2026



Nabila Puti Azzahra

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
ABSTRAK.....	viii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	2
A. Latar Belakang.....	3
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan & Manfaat.....	8
BAB II EKSPLORASI.....	10
A. Ide Karya.....	12
B. Tinjauan Karya.....	13
C. Tinjauan Pustaka.....	17
D. Landasan Teori.....	19
BAB III METODOLOGI.....	24
BAB IV PERWUJUDAN KARYA.....	30
A. Perwujudan.....	31
B. Pembahasan.....	51
BAB V PENUTUP.....	72
A. Kesimpulan.....	73
B. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA.....	75
LAMPIRAN.....	77

ABSTRAK

Film animasi 3D *Gemuruh Jiwa* mengangkat cerita yang terinspirasi dari Ritual Gobuk masyarakat Melayu Tanjung Balai dengan fokus pada representasi konflik batin tokoh utama. Konflik batin dalam film muncul ketika tokoh mengalami pertentangan anatara sikap apatis terhadap adat yang diwariskan leluhur dengan pengalaman spiritual yang tidak dapat dijelaskan secara rasional. Penelitian ini bertujuan menerapkan teknik *low frame rate* sebagai strategi visual untuk merepresentasikan kondisi psikologis karakter, khususnya pada momen perubahan kesadaran menuju keadaan kerasukan. Metode yang digunakan adalah *Practice-Led Research (PLR)*, yang menempatkan proses penciptaan karya sebagai bagian utama penelitian melalui tahapan persiapan, pengimajinasian, pengembangan, imajinasi, pengerjaan, dan hasil karya. Penerapan *low frame rate* dilakukan menggunakan *stepped interpolation* pada *Blender* dengan variasi nilai *step* yang berbeda sesuai intensitas konflik batin yang dialami karakter. Hasil penciptaan menunjukkan bahwa *low frame rate* mampu menghasilkan gerakan yang tampak tidak stabil, patah, dan terputus-putus sehingga memperkuat kesan kegelisahan, ketegangan, serta perubahan kesadaran tokoh. Dengan demikian, *low frame rate* tidak hanya berfungsi sebagai teknik visual, tetapi juga sebagai sarana representasi konflik batin dalam film animasi 3D “Gemuruh Jiwa”.

Kata kunci: *low frame rate*, animasi 3D, konflik batin, Ritual Gobuk

ABSTRACT

The 3D animated film Gemuruh Jiwa is inspired by the Gobuk Ritual of the Malay community in Tanjung Balai and focuses on the representation of the protagonist's inner conflict. This inner conflict emerges when the character experiences a struggle between an apathetic attitude toward ancestral traditions and a spiritual experience that cannot be explained rationally. This study aims to apply the low frame rate technique as a visual strategy to represent the character's psychological condition, particularly during moments of shifting consciousness leading to a state of possession. The research employs the Practice-Led Research (PLR) method, which positions the creative process as the central component of the study through the stages of preparation, imagining, development, imagination, production, and final outcome. The low frame rate technique is implemented using stepped interpolation in Blender with varying step values adjusted to the intensity of the character's inner conflict. The results demonstrate that low frame rate animation can produce movements that appear unstable, choppy, and discontinuous, thereby reinforcing the sense of anxiety, tension, and altered consciousness experienced by the character. Therefore, low frame rate functions not only as a visual technique but also as a means of representing inner conflict in the 3D animated film Gemuruh Jiwa.

keywords: low frame rate, 3D animation, inner conflict, Gobuk Ritual.



THE ART OF GEMURUH

ꦒꦼꦩꦸꦫꦸꦃ

Nabila Putri Azzahra





**REPRESENTASI KONFLIK BATIN MELALUI
TEKNIK *LOW FRAME RATE* PADA FILM
ANIMASI 3D "GEMURUH JIWA"**



DISUSUN OLEH :

**NABILA PUTI AZZAHRA
2000297033**

DOSEN PEMBIMBING I

**ANDRI NUR PATRIO, M.SN.
NUPTK. 6861753654130092**

DOSEN PEMBIMBING II

**NISSA FIJRIANI, S.SN., M.SN.
NUPTK. 3852765666231172**

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	vii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
LATAR BELAKANG.....	3
RUMUSAN MASALAH	8
TUJUAN DAN MANFAAT	8
BAB 2 EKSPLORASI.....	10
IDE KARYA.....	12
TINJAUAN KARYA.....	13
TINJAUAN PUSTAKA.....	17
LANDASAN TEORI.....	19
BAB 3 METODOLOGI.....	24
METODOLOGI PENCIPTAAN.....	25
BAB 4 PERWUJUDAN KARYA.....	30
A. PERWUJUDAN.....	31
Pipeline.....	31
Pra-Produksi.....	31
Produksi.....	42
Pasca-Produksi.....	49
B. PEMBAHASAN.....	51
Persiapan	51
Pengimajinasian	53
Pengembangan Imajinasi	53
Pengerjaan	64
Hasil Karya	68
BAB 5 PENUTUP.....	72
Kesimpulan.....	73
Saran.....	73
Daftar Pustaka.....	75
Lampiran.....	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Salah satu scene <i>Puss in Boots</i>	13
Gambar 2.2 Salah satu scene <i>Puss in Boots</i>	13
Gambar 2.3 Poster film <i>Puss in Boots: The Last Wish</i>	13
Gambar 2.4 Salah satu scene <i>Puss in boots</i>	13
Gambar 2.5 Salah satu scene <i>Inside Out</i>	15
Gambar 2.6 Poster film <i>Inside out</i>	15
Gambar 2.7 Salah satu scene <i>Inside Out</i>	15
Gambar 2.8 Cover buku <i>Timing for Animation</i>	20
Gambar 2.9 Cover buku Teori Pengkajian Fiksi.....	21
Gambar 4.1 Naskah adegan ritual.....	35
Gambar 4.2 <i>Storyboard</i> dunia nyata.....	36
Gambar 4.3 <i>Storyboard</i> adegan ritual.....	36
Gambar 4.4 Desain karakter Alang dalam kondisi normal.....	37
Gambar 4.5 Desain karakter Alang saat mengalami kerasukan.....	38
Gambar 4.6 Desain <i>environment</i> pemukiman (kondisi normal).....	39
Gambar 4.7 Desain <i>environment</i> ruang spiritual (konflik batin).....	40
Gambar 4.8 <i>Animatic</i> adegan keseharian Alang.....	41
Gambar 4.9 <i>Animatic</i> adegan ritual.....	41
Gambar 4.10 <i>Modelling</i> karakter Alang.....	43
Gambar 4.11 <i>Modelling</i> kapal.....	43
Gambar 4.12 <i>Texturing</i> karakter Alang (nomal).....	44
Gambar 4.13 <i>Texturing</i> properti pendukung (Gendang).....	44
Gambar 4.14 <i>Texturing</i> karakter Alang (kerasukan).....	44
Gambar 4.15 <i>Rigging</i> Alang.....	45
Gambar 4.16 Proses <i>animating</i> karakter Alang.....	46
Gambar 4.17 Proses <i>animating</i> adegan ritual.....	47
Gambar 4.18 Proses <i>animating</i> adegan ritual.....	47
Gambar 4.19 Proses <i>animating</i> adegan ritual.....	48
Gambar 4.20 Proses <i>animating</i> adegan ritual.....	48
Gambar 4.21 foto lancang kuning.....	52
Gambar 4.22 foto posisi upacara.....	52
Gambar 4.23 <i>Spider-Man:Into the Spider-Verse</i>	52
Gambar 4.24 <i>Spider-Man:Into the Spider-Verse</i>	52
Gambar 4.25 <i>Puss in Boots</i>	52
Gambar 4.26 <i>Puss in Boots</i>	52
Gambar 4.27 <i>Animating prototype</i>	55
Gambar 4.28 Graph editor prototype.....	55
Gambar 4.29 Gerakan <i>prototype</i> pada <i>frame 1</i>	56
Gambar 4.30 Gerakan <i>prototype</i> pada <i>frame 2</i>	56
Gambar 4.31 Gerakan <i>prototype</i> pada <i>frame 3</i>	56
Gambar 4.32 <i>prototype constant mode</i>	57
Gambar 4.33 Graph editor <i>constant mode</i>	57
Gambar 4.34 Gerakan <i>prototype</i> pada <i>frame 1</i> dengan <i>constant mode</i>	58
Gambar 4.35 Gerakan <i>prototype</i> pada <i>frame 2</i> dengan <i>constant mode</i>	58
Gambar 4.36 Gerakan <i>prototype</i> pada <i>frame 3</i> dengan <i>constant mode</i>	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.37 <i>prototype stepped mode</i>	60
Gambar 4.38 <i>tampilan stepped interpolation pada modifier nla</i>	60
Gambar 4.39 <i>Gerakan prototype pada frame 1 dengan stepped intepolation</i>	61
Gambar 4.40 <i>Gerakan prototype pada frame 2 dengan stepped intepolation</i>	61
Gambar 4.41 <i>Gerakan prototype pada frame 3 dengan stepped intepolation</i>	61
Gambar 4.42 <i>Stepped interpolation transisi kerasukan</i>	65
Gambar 4.43 <i>Stepped interpolation transisi kerasukan</i>	66
Gambar 4.44 <i>Stepped interpolation kerasukan</i>	67
Gambar 4.45 <i>Still frame adegan Alang ragu</i>	69
Gambar 4.46 <i>Still frame adegan Alang dan Junaidi</i>	69
Gambar 4.47 <i>Still frame adegan kerasukan</i>	70
Gambar 4.48 <i>Still frame adegan ritual</i>	70



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Skema nilai <i>frame rate</i>	63
--	----



ABSTRAK

Film animasi 3D *Gemuruh Jiwa* mengangkat cerita yang terinspirasi dari Ritual Gobuk masyarakat Melayu Tanjung Balai dengan fokus pada representasi konflik batin tokoh utama. Konflik batin dalam film muncul ketika tokoh mengalami pertentangan antara sikap apatis terhadap adat yang diwariskan leluhur dengan pengalaman spiritual yang tidak dapat dijelaskan secara rasional. Penelitian ini bertujuan menerapkan teknik *low frame rate* sebagai strategi visual untuk merepresentasikan kondisi psikologis karakter, khususnya pada momen perubahan kesadaran menuju keadaan kerasukan. Metode yang digunakan adalah *Practice-Led Research (PLR)*, yang menempatkan proses penciptaan karya sebagai bagian utama penelitian melalui tahapan persiapan, pengimajinasian, pengembangan, imajinasi, pengerjaan, dan hasil karya. Penerapan *low frame rate* dilakukan menggunakan *stepped interpolation* pada *Blender* dengan variasi nilai *step* yang berbeda sesuai intensitas konflik batin yang dialami karakter. Hasil penciptaan menunjukkan bahwa *low frame rate* mampu menghasilkan gerakan yang tampak tidak stabil, patah, dan terputus-putus sehingga memperkuat kesan kegelisahan, ketegangan, serta perubahan kesadaran tokoh. Dengan demikian, *low frame rate* tidak hanya berfungsi sebagai teknik visual, tetapi juga sebagai sarana representasi konflik batin dalam film animasi 3D "*Gemuruh Jiwa*".

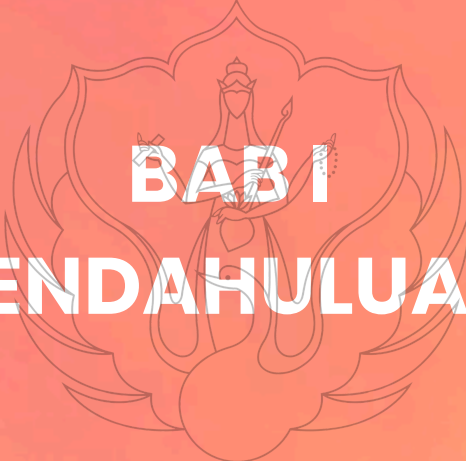
Kata kunci: *low frame rate*, animasi 3D, konflik batin, Ritual Gobuk

ABSTRACT

The 3D animated film Gemuruh Jiwa is inspired by the Gobuk Ritual of the Malay community in Tanjung Balai and focuses on the representation of the protagonist's inner conflict. This inner conflict emerges when the character experiences a struggle between an apathetic attitude toward ancestral traditions and a spiritual experience that cannot be explained rationally. This study aims to apply the low frame rate technique as a visual strategy to represent the character's psychological condition, particularly during moments of shifting consciousness leading to a state of possession. The research employs the Practice-Led Research (PLR) method, which positions the creative process as the central component of the study through the stages of preparation, imagining, development, imagination, production, and final outcome. The low frame rate technique is implemented using stepped interpolation in Blender with varying step values adjusted to the intensity of the character's inner conflict. The results demonstrate that low frame rate animation can produce movements that appear unstable, choppy, and discontinuous, thereby reinforcing the sense of anxiety, tension, and altered consciousness experienced by the character. Therefore, low frame rate functions not only as a visual technique but also as a means of representing inner conflict in the 3D animated film Gemuruh Jiwa.

keywords: low frame rate, 3D animation, inner conflict, Gobuk Ritual.





BABI
PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Kota Tanjung Balai merupakan salah satu wilayah yang menjadi tempat persebaran masyarakat Melayu. Suku Melayu di Tanjungbalai memiliki kesenian yang disertakan dalam berbagai aktifitas dan menjadi fenomena budaya yang dinamakan gubang. Gubang adalah salah satu bentuk kesenian tradisional yang terdiri dari tari dan musik yang biasanya dilaksanakan pada upacara – upacara adat tradisional yang masih melekat di kalangan mereka, dalam acara adat seperti adat perkawinan, sunat Rosul, penabalan anak (aqiqah), dan memperingati hari – hari besar. Sebelum menjadi sebuah pertunjukan seperti sekarang Gubang dahulunya adalah sebuah tahapan yang ada di dalam Ritual Gobuk

Ritual Gobuk merupakan upacara yang diselenggarakan dan sudah dipakai secara turun-temurun untuk mengobati orang sakit, sakit yang diderita berasal dari jin atau roh leluhur yang merasa sudah dilupakan oleh orang-orang yang ada di tanah Melayu sehingga ia merasa murka karena tidak lagi diberi makan. Ritual Gobuk dilakukan dengan cara memanggil sandaran (Juru Kunci) dan juga saudara-saudara dari orang yang sakit. Sandaran hadir sebagai jembatan untuk memanggil dan berkomunikasi dengan mambang (Makhluk Gaib). Pada proses ritual, mambang akan merasuki orang yang sakit untuk mengobatinya. Kerasukan ditandai dengan mulai bergoyangnya orang sakit mengikuti alunan musik yang dimainkan. Setelah mambang hadir dan merasuki orang yang sakit, Sandaran mulai melakukan tarian untuk menyambut mambang dan berkomunikasi lewat lagu (Gubang) untuk mengobati orang sakit tersebut.

Seiring dengan perkembangan zaman dan modernisasi, Ritual Gobuk mulai terlupakan dan kurang dikenal oleh generasi muda. Hal ini terjadi karena adanya pergeseran fungsi dari Gubang, Gubang dahulunya adalah sebuah tahap dalam Ritual Gobuk, sekarang lebih dikenal masyarakat luas sebagai sebuah kesenian tari dan musik. Perubahan ini menjadikan Ritual Gobuk menarik untuk dijadikan sebagai sumber referensi visual dan naratif, khususnya dalam konteks penciptaan karya audiovisual yang mengeksplorasi pengalaman spiritual dan ruang imajinatif.

Disisi lain industri film animasi saat ini sudah banyak berkembang dalam beberapa dekade terakhir, didukung oleh kemajuan teknologi dan inovasi kreatif. Di tengah perkembangan ini, eksplorasi gaya visual menjadi aspek yang penting dalam membedakan karya animasi, tidak hanya dari segi cerita tetapi juga dari penyampaian visual. Film animasi biasanya memakai 24 *frame* per detik untuk menghasilkan gerakan yang halus. Namun, pengurangan jumlah *frame* (*low frame rate*) dapat menghasilkan kesan gerak yang tidak halus (*choppy/jerky*). Dalam buku *Animation: From Script to Screen*, (Shamus, 1988) menyatakan bahwa *timing* merupakan cara untuk menyampaikan sikap mental dan emosional sebuah karakter melalui gerakan. Hal ini menunjukkan bahwa pengaturan jumlah *frame rate* tidak hanya bersifat teknis, tapi juga menjadi sarana untuk membangun makna visual. Penggunaan *low frame rate* juga terjadi pada film *Spider-Man: Into the Spider-Verse* dan *Puss in Boots: The Last Wish*. Kedua film tersebut memanfaatkan variasi *frame rate* untuk menciptakan gaya visual yang khas sekaligus membedakan kondisi ruang dan pengalaman karakter.

Salah satu kondisi psikologis yang dapat direpresentasikan melalui pendekatan visual dalam animasi adalah konflik batin. Menurut (Nurgiyantoro, 1998), konflik batin atau konflik internal merupakan konflik yang terjadi dalam hati dan jiwa seorang tokoh sehingga menjadi permasalahan internal yang dialaminya. Konflik batin muncul ketika seseorang dihadapkan pada pertentangan antara keinginan, perasaan, keyakinan, atau pilihan yang sering berlawanan. Dalam sebuah karya audiovisual, konflik batin memiliki peran penting karena menjadi penggerak perkembangan karakter sekaligus membangun keterlibatan emosional penonton terhadap cerita yang disajikan. Namun, karena konflik batin bersifat internal dan tidak selalu dapat diungkapkan melalui dialog, diperlukan pendekatan visual yang mampu memperlihatkan kondisi psikologis tokoh secara lebih ekspresif. Oleh karena itu, penggunaan low frame rate berpotensi menjadi salah satu metode visual untuk merepresentasikan konflik batin melalui gerakan yang tampak tidak stabil, terputus-putus, dan memberikan kesan ketegangan psikologis.

Berdasarkan latar belakang tersebut, diciptakanlah film animasi 3D berjudul "Gemuruh Jiwa" yang terinspirasi dari Ritual Gobuk masyarakat Melayu Tanjung Balai. Film ini mengangkat kisah seorang tokoh yang mengalami konflik batin ketika berhadapan dengan pengalaman spiritual yang tidak dapat dipahami secara rasional. Untuk memperkuat penyampaian kondisi psikologis tokoh, teknik low frame rate diterapkan pada adegan-adegan tertentu sebagai bentuk representasi visual dari pergolakan batin yang dialaminya.





B. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana teknik *low frame rate* dalam film animasi 3D Gemuruh Jiwa dapat merepresentasikan konflik batin karakter, khususnya pada momen perubahan kesadaran

C. TUJUAN & MANFAAT

Tujuan

- Menerapkan teknik *Low Frame Rate* untuk merepresentasikan konflik batin karakter pada film animasi 3D Gemuruh Jiwa
- Menciptakan perbedaan gerak pada saat kerasukan.

Manfaat

- Menampilkan representasi konflik batin karakter pada film animasi 3D Gemuruh Jiwa melalui teknik *low frame rate*
- Menampilkan perbedaan visual gerak antara kondisi normal dan kerasukan.