



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI TUGAS AKHIR

3.1. Gambaran Umum Penelitian

3.1.1. Deskripsi Proyek

Film animasi “Bedtime Story” memiliki durasi sekitar 2:30 menit. “Bedtime Story” memiliki 5 tokoh yang terdiri dari anak perempuan, ibu, putri, pangeran dan naga. Cerita dimulai ketika seorang anak perempuan memasuki kamar yang diikuti oleh ibunya. Anak perempuan tersebut bersiap-siap untuk tidur, namun sebelumnya ia meminta untuk dibacakan dongeng oleh ibunya. Ibunya mengabaikan permintaannya dan mulai membacakan cerita. Dalam cerita tersebut dikisahkan ada seorang putri yang berteriak minta tolong dari dalam sebuah menara yang tinggi, kemudian terlihat seekor naga terbang mengelilingi menara tersebut. Kemudian datanglah seorang pangeran yang berjanji akan menyelamatkan sang putri. Namun belum selesai menceritakan dongeng tersebut, anak perempuan memotong cerita ibunya dan mempertanyakan mengapa dalam dongeng-dongeng selalu pangeran yang menyelamatkan putri, ia ingin tokoh putri juga mengalami petualangan yang seru melawan naga. Sang ibu kemudian tersenyum dan kembali melanjutkan dongengnya, namun peran putri dan pangeran ditukar. Sang naga maju dan mulai menyerang putri. Putri berhasil menghindar dan berlindung di belakang batu, kemudian ia melompati batu itu dan menghunuskan pedangnya ke naga dan naga pun terkalahkan. Kemudian sang putri berkumpul kembali dengan pangeran dan cerita dongeng pun selesai. Ketika

ibu melihat anak perempuannya, ia sudah tertidur pulas, kemudian si ibu mengkecup kening anaknya dan kemudian meninggalkan kamar tersebut.

Tokoh ibu dalam cerita ini memiliki karakteristik pembantu dengan *personality conscientiousness* dan *agreeableness*, anak perempuan berkarakteristik *protagonis* dengan *personality openness*, *conscientiousness*, dan *extroversion*. Pangeran Pertama memiliki karakteristik protagonis dengan *personality openness* dan *extroversion*, sedangkan Pangeran Kedua berkarakteristik netral dengan *personality neuroticism* dan *agreeableness*.

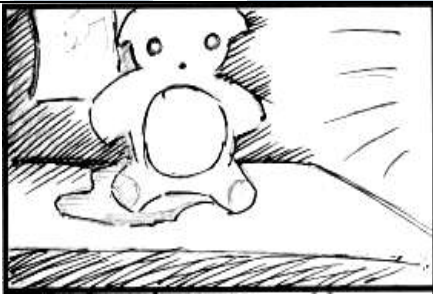


Bahasan utama dari laporan ini yaitu karakter putri, tokoh Putri Pertama berkarakteristik netral, ia berperan sebagai tujuan dari tugas yang harus dilakukan oleh tokoh Pangeran Pertama. *Personality* dari Putri Pertama adalah *neuroticism* dan *agreeableness* atau dapat dikatakan cemas, depresi, khawatir dan mudah percaya. Sebagai seorang putri, ia adalah seorang yang lemah lembut dan anggun.

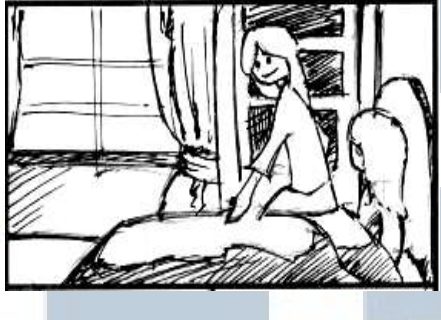




Karakter Putri Kedua memiliki karakteristik protagonis, yaitu positif, memiliki rasa cinta keadilan dan kebenaran. Putri memiliki tujuan yaitu mengeluarkan pangeran dari menara dengan cara melawan sang naga yang menjaga menara tersebut. *Personality* dari Putri Kedua adalah *openness* dan *conscientiousness*, atau dapat dikatakan kreatif, imajinatif, mandiri, bertanggung jawab dan dapat diandalkan. Sebagai seorang ksatria, ia adalah seorang yang pemberani dan cepat tanggap.

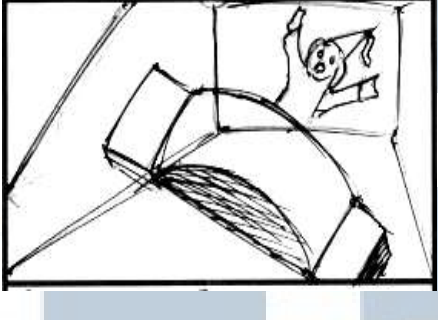

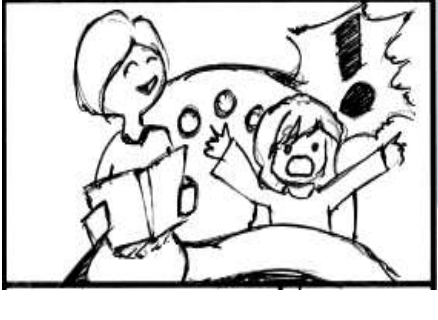

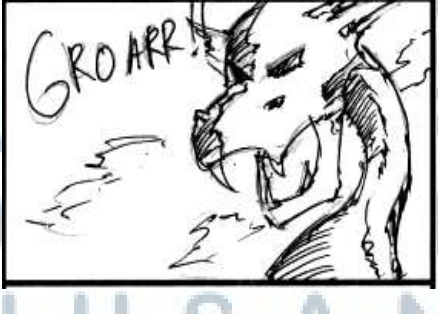
3.1.2. Posisi Penulis



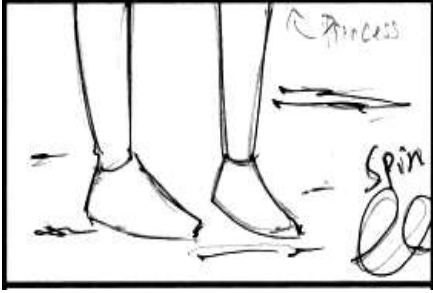


Dalam pembuatan Tugas Akhir ini, penulis berperan sebagai Animator. Penulis mengerjakan seluruh pergerakan animasi dari karakter-karakter yang ada dalam Bedtime Story, yaitu ibu, anak perempuan, naga, Pangeran Pertama, Pangeran Kedua, Putri Pertama, dan Putri Kedua. Keseluruhan dari film pendek Bedtime Story memiliki 33 scene animasi.

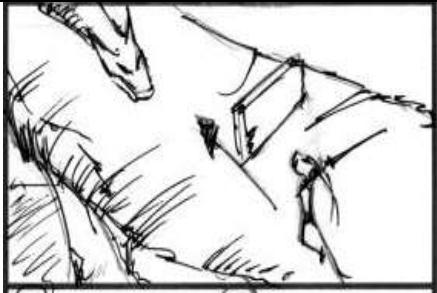

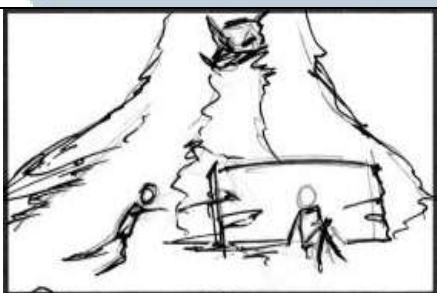


3.1.3. Storyboard

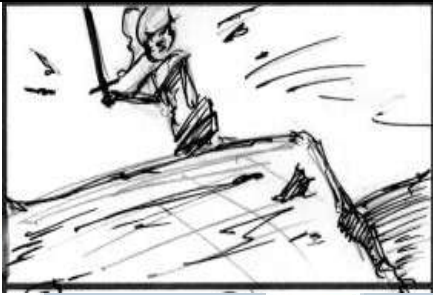
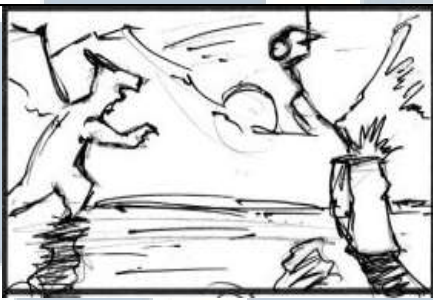
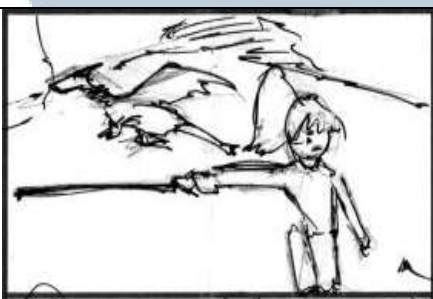


No	Thumbnail	Description
1		Pintu kamar terbuka, anak perempuan berlari diikuti ibunya dengan berjalan memasuki kamar.
2		Ibu merapihkan selimut anaknya.
3		Sang anak meminta dibacakan dongeng oleh ibunya.






4		Ibu mengabulkan permintaan anaknya.
5		Ibu mengambil buku cerita
6		Ibu membuka buku dan anak perempuan terlihat tidak sabar menunggu cerita dibacakan.
7		Establishing shot
8		Pangeran Pertama melihat ke arah menara.

9		Putri Pertama berteriak minta tolong.
10		Naga terbang di sekitar menara.
11		Anak perempuan kaget karena ada naga dalam cerita tersebut.
12		Naga mendarat dan Pangeran Pertama dengan sombong melihat ke arah naga.
13		Naga menggeram ke arah Pangeran Pertama.

14		Pangeran Pertama dengan sombong mengatakan bahwa ia akan menyelamatkan sang putri.
15		Anak perempuan meminta peran pangeran dan putri ditukar.
16		Putri Kedua berdiri di posisi yang sama seperti Pangeran Pertama.
17		Putri Kedua dengan percaya diri mengatakan akan mengalahkan naga.
18		Naga berjalan maju menuju Putri Kedua.

19		Putri Kedua berlari ke arah naga dan naga berjalan menghampiri Putri Kedua.
20		Naga bersiap-siap menyemburkan api.
21		Naga menyemburkan api ke arah Putri Kedua dan Putri Kedua berlari ke belakang batu untuk menghindar.
22		Putri Kedua ketakutan dibelakang batu.
23		Putri Kedua mengambil ancang-ancang untuk melawan naga.

24		Putri Kedua melompat sambil mengangkat pedangnya.
25		Slow motion. Putri Kedua melompat dari atas batu.
26		Putri Kedua mendarat dan dibelakangnya terlihat si naga tergeletak.
27		Putri Kedua berdiri dan pangeran kedua berlari menuju Putri Kedua. Dan mereka berpegangan tangan.
28		Ibu melihat ke arah anak perempuan dan kaget.

29		Ibu tersenyum melihat anaknya sudah tertidur.
30		Anak perempuan tertidur.
31		Ibu mencium kening anaknya.
32		Ibu memberikan pesan kepada anaknya.
33		Ibu keluar kamar dan mematikan lampu.

3.2. Metode Penelitian

Dalam pembuatan tugas akhir “Bedtime Story”, dilakukan beberapa metode penelitian, yaitu observasi dan eksperimen. Penulis melakukan peninjauan kembali terhadap teori-teori yang tertulis dalam tinjauan pustaka. Untuk mengamati karakterisasi dan emosi yang ditunjukkan dalam gerakan, penulis melakukan pengamatan dan menganalisa dari film-film yang sudah ada.

Film-film yang diamati adalah film yang mendapat rata-rata rating 75% pada website www.rottentomatoes.com dan memiliki tema yang sama dan atau mendekati tema dari “Bedtime Story”, tidak hanya film animasi 3D, tapi juga film *live action*. Penulis mengamati film *Despicable Me* (Universal Pictures), *Dragons Gift of The Night Fury* (DreamWorks Animation), *Megamind* (DreamWorks Animation), *Shrek* (DreamWorks Animation), *Toy Story 3* (Pixar Animation Studios), dan yang lebih spesifik untuk karakter putri, pengamatan dilakukan pada film *Brave* (Pixar Animation Studios), *How to Train Your Dragon* (DreamWorks Animation), *Monsters vs Aliens* (DreamWorks Animation), *Tangled* (Walt Disney Animation Studios), *Snow White and The Huntsman* (Universal Pictures), *Hunger Games* (Lionsgate), dan *Alice in Wonderland* (Walt Disney Pictures).

Melalui film-film tersebut, penulis menganalisa adegan-adegan yang relevan dengan adegan dalam *Bedtime Story*. Kemudian penulis juga mengamati emosi yang ada dalam adegan film tersebut apakah sesuai dengan emosi yang dibutuhkan dalam adegan *Bedtime Story*. Penulis melihat dan mempelajari bagaimana animator maupun aktor memberikan karakterisasi dan emosi terhadap karakternya di dalam film tersebut. Selain emosi, penulis juga mempelajari

gerakan-gerakan yang ada dalam adegan tersebut, bagaimana para animator ataupun aktor mengaplikasikan prinsip-prinsip animasi ke dalam adegan tersebut.

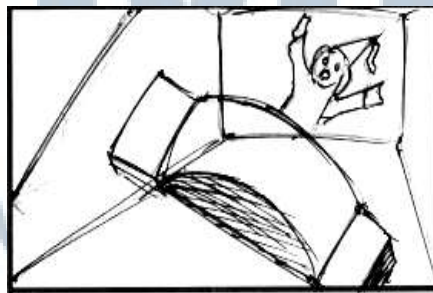
Dalam metode selanjutnya, penulis melakukan eksperimen dalam program animasi *Autodesk 3ds Max* dengan menyesuaikan *motion* dan *timing* dalam setiap adegan. Eksperimen dilakukan dengan tujuan agar dapat menghasilkan gerakan yang paling tepat dan sesuai dengan adegan yang diinginkan.

Eksperimen *motion* tidak hanya dilakukan pada *Autodesk 3ds Max* saja, namun dalam membuat *motion*, dilakukan percobaan dengan membuat video referensi sendiri dan kemudian meninjau kembali adegan-adegan dari film yang diamati untuk mendapatkan gerakan yang sesuai.

3.3. Hasil Penelitian

3.3.1. Observasi

Penulis melakukan observasi mengacu kepada emosi yang dialami karakter putri yang dituliskan di dalam *storyboard* dengan tinjauan pustaka dan cuplikan gambar dari film-film yang diamati.



Gambar 3.1 Kotak *Storyboard* Bedtime Story ke 9

(Christian Aditya, 2012)

Putri Pertama muncul pada kotak *storyboard* ke 9. Dalam adegan ini, Putri Pertama berada di dalam menara. Emosi yang akan ditunjukkan oleh Putri Pertama adalah ketakutan dengan sedikit rasa sedih, berharap dan kaget. Putri Pertama ketakutan karena ia terkurung di atas menara tinggi dengan naga yang menjaga menara tersebut, ia ingin keluar menara dan diselamatkan dari naga. Sedih karena ia tidak bisa keluar dari menara dengan usahanya sendiri dan berharap pada Pangeran Pertama untuk menyelamatkannya. Putri Pertama sedikit kaget di akhir adegan karena melihat sang naga terbang di dekat menara.

Dengan melakukan peninjauan kembali kepada tinjauan pustaka, penulis mengumpulkan perilaku ciri khas dari emosi-emosi yang dialami oleh Putri Pertama. Untuk menggambarkan emosi tersebut, perilaku yang dilakukan adalah pundak menjadi tegang dan tubuhnya gemetar, punggungnya sedikit merunduk karena rasa ingin melindungi dirinya sendiri, frekuensi kedipan matanya semakin banyak dan napasnya menjadi pendek, kemudian giginya yang menutup dengan tangan yang mengepal. Gerakan tangan akan dibatasi di daerah pinggang keatas untuk menunjukkan kesan histeris.

Setelah mengamati film-film yang dipilih, penulis mendapati beberapa adegan dalam film tersebut yang dapat mewakili emosi dalam adegan *storyboard* ke 9 dalam “Bedtime Story”.



Gambar 3. 2 Cuplikan adegan dari film *Brave*

(Pixar Animation Studios, 2012)

Pada adegan ini, karakter Merida ketakutan melihat ibunya yang berubah menjadi beruang. Ia kemudian menyeret tubuhnya mundur sampai ia tidak bisa mundur lagi. Ketika ia menyeret tubuhnya, terlihat bahwa ia defensif karena postur tubuhnya yang membungkuk seperti melindungi dirinya dari beruang. Saat beruang menatap wajah Merida, ia menjadi histeris dan berteriak.



Gambar 3. 3 Cuplikan adegan dari film *Brave*

(Pixar Animation Studios, 2012)

Adegan dalam gambar 3.3 adalah ketika Merida dikejar oleh Mor'du, beruang jahat yang ingin melukainya. Disini terlihat bahwa Merida menoleh ke arah Mor'du dengan cepat kemudian meraih ke arah ibunya meminta untuk diselamatkan. Pergerakan yang dilakukan oleh Merida sangat cepat, menindikasikan bahwa ia ingin cepat-cepat menjauh dari Mor'du.



Gambar 3. 4 Cuplikan adegan dari film *Monsters vs Aliens*
(DreamWorks Animation, 2009)

Beralih kepada film *Monsters vs Aliens*, disini terlihat karakter Susan sedang melihat ke langit. Ia mengamati benda yang jatuh dari langit yang ternyata adalah meteor. Dalam gambar 3.4 terlihat postur tubuhnya yang sedikit menunduk karena defensif akan benda yang ia lihat karena ia kurang begitu yakin tentang apa sebenarnya benda tersebut. Melalui ekspresi wajahnya kita dapat membandingkan bahwa rasa ketakutan Merida lebih besar daripada Susan. Ini juga dapat dikarenakan hal yang menyebabkan mereka ketakutan. Merida sudah tahu bahwa yang akan menyakitinya adalah seekor Beruang, sedangkan Susan masih menerka-nerka dan mencoba memastikan benda yang akan menyakitinya, yaitu meteor.



Gambar 3. 5 Cuplikan adegan dari film *Monsters vs Aliens*
(DreamWorks Animation, 2009)

Adegan selanjutnya adalah ketika Susan dibawa ke tempat penelitian para monster. Susan berada dalam kondisi yang tidak tahu apa-apa mengenai dimana dia berada, ataupun mengapa dia bisa berada di ruangan tersebut. Rasa ketakutan dari Susan adalah besar. Dapat dilihat dari postur tubuhnya Susan yang sedikit membungkuk dengan tangan yang terlipat. Bahunya juga naik yang artinya ia gugup.



Gambar 3. 6 Cuplikan adegan dari film *Tangled*

(Walt Disney Animation Studios, 2010)

Dalam film *Tangled*, penulis mengambil adegan dimana Mother Gothel menyanyikan “*Mother Knows Best*” kepada Rapunzel. Gothel menunjukkan bahayanya akan orang-orang diluar dari menara tempat tinggal Rapunzel. Disini Rapunzel mengetahui siapa yang sedang dihadapinya, yaitu Gothel, namun yang ia tidak tahu dan takuti adalah dimana dan kapan Gothel akan muncul. Gerakan Rapunzel seperti sedang mencari atau menerka dimana Gothel berada. Dapat dilihat keraguan dari gerakannya dan tubuhnya yang menunduk karena defensif.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3. 7 Kotak *Storyboard* *Bedtime Story* ke 16 (kiri) dan 17 (kanan)

(Christian Aditya, 2012)

Pada kotak *storyboard* ke 16 dan 17, putri sudah bertukar peran dengan pangeran. Putri Kedua disini memiliki rasa percaya tinggi yang tinggi. Putri Kedua merasa yakin dapat menyelamatkan pangeran kedua dari naga. Ia juga bangga karena memiliki kesempatan untuk menjadi pahlawan. Karena keyakinannya tersebut, maka tidak terlihat emosi takut dari Putri Kedua. Putri Kedua menyodorkan pedangnya ke arah naga untuk menantangnya.

Berdasarkan tinjauan pustaka, perilaku ciri khas dari percaya diri adalah postur tubuh yang tegak dengan dada membusung, dan sedikit senyuman di wajahnya.



Gambar 3. 8 Cuplikan adegan dari film *Brave*

(Pixar Animation Studios, 2012)

Dalam adegan ini, Merida ingin menunjukkan bahwa ia dapat membela dirinya sendiri, dapat mengalahkan putra-putra pertama dari ketiga kepala suku yang berlomba demi mendapatkan kehormatan menikahi Merida. Merida lebih ingin menunjukkan kemampuannya kepada ibunya daripada kepada banyak orang sehingga pandangannya tajam menatap ibunya. Terlihat dia sangat percaya bahwa dirinya mampu dengan postur tubuhnya yang tegap dengan dada yang membusung. Kepalanya pun sedikit terangkat yang menimbulkan kesan bahwa ia sedikit sombong dengan kemampuannya.



Gambar 3. 9 Cuplikan adegan dari film *Monsters vs Aliens*

(DreamWorks Animation, 2009)

Setelah mengalami patah hati karena kekasihnya, Susan menemukan jati dirinya yang baru. Ia sudah tidak lagi bergantung pada orang lain dan yakin bahwa para monster dapat mengalahkan alien. Disini ia bangga terhadap kelebihan dari dirinya dan para monster yang lain. Postur tubuhnya tegap dengan dada yang membusung. Lengannya terbuka menjauh dari tubuhnya. Kepalanya mendongak sedikit dengan senyum diwajahnya.



Gambar 3.10 Cuplikan adegan dari film *Alice in Wonderland*

(Wal Disney Pictures, 2010)

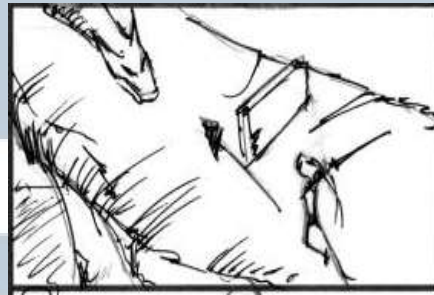
Pada film live action *Alice in Wonderland*, penulis mengambil adegan dimana Alice sedang menghadapi seekor naga, yaitu Jabberwocky. Pada adegan ini, Alice ditantang oleh Red Queen untuk melawan Jabberwocky. Sesungguhnya, Alice bukanlah seorang ksatria. Disini terlihat dari postur tubuhnya. Walaupun ia tegak, dadanya kurang membusung dan lengannya menempel pada tubuhnya. Dalam adegan ini pun terlihat Alice sedang meyakinkan dirinya sendiri bahwa ia dapat mengalahkan Jabberwocky, sehingga jelaslah bahwa ia kurang begitu yakin akan kemampuan dirinya sendiri.



Gambar 3.11 Cuplikan adegan dari film *Hunger Games*

(Lionsgate, 2012)

Adegan dalam film *Hunger Games* ini adalah saat dimana Katniss sedang berusaha meledakkan kumpulan makanan dan senjata dari tribut distrik-distrik lainnya. Sebelumnya, ia telah berjanji pada Rue bahwa ia akan melakukannya. Melihat hubungannya yang dekat dengan Rue sama seperti Primrose, Katniss pasti tidak akan membiarkan dirinya tidak menepati janji. Terlihat bahwa Katniss yakin ia dapat melakukannya karena memanah adalah bidangnya. Tubuhnya tegap dan pandangannya tajam.



Gambar 3.12 Kotak *Storyboard* Bedtime Story ke 19

(Christian Aditya, 2012)

Putri Kedua pada kotak *storyboard* ke 19 berlari ke arah naga. Saat berlari, putri memiliki keyakinan yang tinggi, tidak ada rasa ragu sedikitpun. Putri Kedua masih yakin dapat mengalahkan naga karena ia membawa sebilah pedang yang dia yakini dapat mengalahkan naga tersebut.

Sama seperti yang telah disebutkan sebelumnya, dengan keyakinan tinggi atau percaya diri, postur tubuh menjadi tegap dengan dada membusung. Ketika lengannya melakukan pergerakan, arahnya menjauhi tubuh sehingga ada jarak antara lengan dan tubuh. Pergerakan yang dilakukan oleh karakter menjadi lebih cepat dan tegas.



Gambar 3.13 Cuplikan adegan dari film *How to Train Your Dragon*

(DreamWorks Animation, 2010)

Dalam film *How to Train Your Dragon*, Astrid merupakan orang yang berambisi menjadi penakluk naga. Dalam adegan ini adalah dimana ia berhadapan dengan seekor naga. Disini terlihat bahwa ia tidak merasa takut dengan apa yang dihadapinya. Bahasa tubuhnya menunjukkan bahwa ia percaya diri dan berani. Badannya membungkuk sebagai antisipasi dari apa yang akan ia lakukan setelah adegan ini. Lengannya terbuka menjauh dari tubuhnya.



Gambar 3.14 Cuplikan adegan dari film *Brave*

(Pixar Animation Studios, 2012)

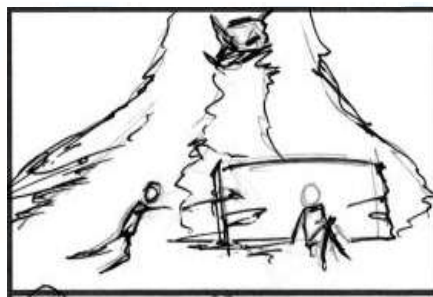
Adegan ini dimana Merida sedang melawan ayahnya demi melindungi ibunya yang telah berubah menjadi seekor burung. Disini terlihat bahwa ia tidak ragu-ragu untuk mengancam ayahnya. Terlihat dari wajahnya yang mendongkan

dan tatapan mata langsung kepada apa yang sedang dihadapinya, yaitu ayahnya. Pergerakan Merida pada adegan ini adalah cepat dan tegas.



Gambar 3.15 Cuplikan adegan dari film *Monsters vs Aliens*
(DreamWorks Animation, 2009)

Susan dalam Gambar 3.15 sedang mengejar alien yang akan menghancurkan bumi. Disini ia yakin dan tidak takut akan alien tersebut karena ukuran tubuh Susan yang besar. Pergerakan Susan pada adegan, sama seperti Merida, yaitu cepat dan tegas.



Gambar 3.16 Kotak *Storyboard* Bedtime Story ke 21
(Christian Aditya, 2012)

Ketika naga menghembuskan api pada kotak ke 21, Putri Kedua kaget kemudian dengan sedikit menunduk, berlari cepat, menghindari ke belakang batu. Pada adegan ini Putri Kedua merasa takut, gelisah, cemas dan defensif.

Dalam keadaan terancam seperti ini, perilaku ciri khas yang dilakukan adalah otot menjadi tegang, napas pendek dan cepat, gigi menutup dengan tangan yang menggepal, tubuhnya sedikit membungkuk karena berada dalam keadaan defensif.



Gambar 3.17 Cuplikan adegan dari film *Brave*

(Pixar Animation Studios, 2012)

Pada adegan ini, Merida pada awalnya sedang marah pada ibunya. Ia membenci ibunya karena memaksa Merida untuk menikah. Saat marah, Merida merobek kain rajutan dari ibunya yang membuat ibunya marah. Perubahan emosi dari ibunya mempengaruhi emosi Merida. Dari yang percaya diri, marah, dan menantang ibunya menjadi ketakutan akan kemarahan ibunya. Ketika ketakutan, terlihat postur tubuh Merida sedikit mundur kebelakang.



Gambar 3.18 Cuplikan adegan dari film *How to Train Your Dragon*

(DreamWorks Animation, 2010)

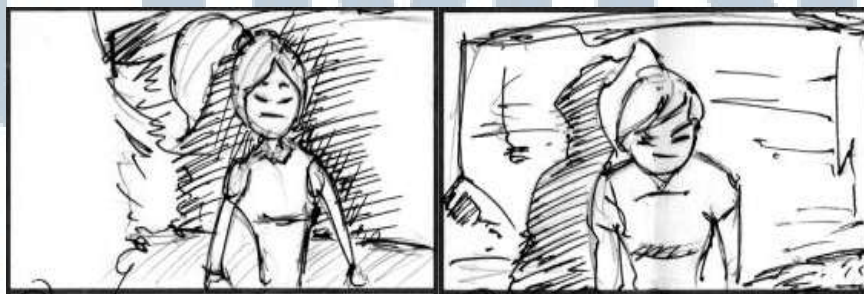
Disini kita melihat dimana Astrid yang sedang berhadapan dengan seekor naga mengalami perubahan emosi dari yang yakin akan dirinya sendiri berani melawan naga tersebut menjadi takut melihat naga yang melakukan perlawanan. Setelah Astrid kaget, pada adegan selanjutnya ia berlari menghindari dari serangan naga. Pergerakan Astrid adalah cepat dan tegas.



Gambar 3.19 Cuplikan adegan dari film *Monster vs Aliens*

(DreamWorks Animation, 2009)

Dalam *Monster vs Aliens*, adegan ini adalah saat Susan dikejar oleh robot alien. Disini ia berlari kencang menghindari serangan dari robot tersebut. Terlihat dimana ia kaget melihat ada benda yang dilemparkan ke arahnya dan tubuhnya bergerak ke arah menghindari benda yang mengancamnya. Kemudian di adegan selanjutnya Susan melindungi kepalanya dari lemparan benda-benda lainnya.



Gambar 3.20 Kotak *Storyboard* Bedtime Story ke 22 (kiri) dan 23 (kanan)

(Christian Aditya, 2012)

Adegan dalam kotak ke 22 dan 23 menunjukkan perubahan emosi dari Putri Kedua. Di kotak ke 22, Putri Kedua memiliki emosi yang sama pada kotak 21, yaitu takut, gelisah, cemas dan defensif. Keraguan dari Putri Kedua disebabkan oleh semburan api dari naga. Namun setelah semburan api tersebut berenti, pada kotak ke 23, keraguan dan ketakutan Putri Kedua mulai berkurang, namun Putri Kedua merasakan sedikit emosi marah dan jengkel karena naga telah berhasil membuatnya takut. Kemudian rasa percaya dirinya mulai bertambah, ia mengumpulkan seluruh keberaniannya untuk melawan naga lagi.

Pada kotak 22, perilaku karakter masih sama dengan yang sebelumnya, yaitu otot menjadi tegang, napas pendek dan cepat, gigi menutup dengan tangan yang mengempal, tubuhnya merunduk karena defensif, gerakannya sedikit ceroboh dan ragu-ragu karena gugup. Sedangkan dalam melakukan perlawanan, perilakunya tidak jauh berbeda namun gerakannya menjadi lebih agresif, tegas dan cepat.



Gambar 3.21 Cuplikan adegan dari film *Monster vs Aliens*

(DreamWorks Animation, 2009)

Dalam gambar 3.21, Susan sedang ketakutan karena ia didorong untuk memasuki ruangan yang tidak ia kenali. Disini terlihat bahwa ia ketakutan dan kebingungan. Kepalanya bergerak kesana kemari seakan-akan mencari jalan keluar dari ketakutannya. Tubuhnya terlihat kaku.



Gambar 3.22 Cuplikan adegan dari film *How to Train Your Dragon*

(DreamWorks Animation, 2010)

Pada adegan ini, Astrid sedang ketakutan menunggu datangnya serangan dari naga. Disini terlihat pundaknya naik dengan punggung yang sedikit menunduk. Matanya terus bergerak mencari-cari keberadaan si naga.



Gambar 3.23 Cuplikan adegan dari film *Tangled*

(Walt Disney Animation Studios, 2010)

Saat Rapunzel dan Ryder dikejar oleh para pencuri, mereka sedang berada di dalam sebuah bar dan ketika keberadaan mereka diketahui oleh para pencuri, Rapunzel dan Ryder bersembunyi dibawah meja. Disini terlihat bahwa Rapunzel ketakutan dan berusaha agar para pencuri tidak mengetahui tempat

persembunyiannya. Tubuhnya menunduk karena defensif dan pundaknya terangkat karena tegang.



Gambar 3.24 Cuplikan adegan dari film *How to Train Your Dragon*
(DreamWorks Animation, 2010)

Ketika ingin merlakukan perlawanan, dalam adegan ini, Astrid memiliki postur tubuh yang sedikit menunduk sebagai antisipasi. Tatapan matanya tajam dengan penuh konsentrasi untuk mengalahkan naga. Tangannya terbuka menunjukkan bahwa dirinya percaya diri. Selain dari tatapan tajam Astrid, kita juga dapat melihat tatapan tajam Katnis yang siap untuk melakukan perlawanan pada gambar 3.25.



Gambar 3.25 Cuplikan adegan dari film *Hunger Games*
(Lionsgate, 2012)



Gambar 3.26 Cuplikan adegan dari film *Tangled*

(Walt Disney Animation Studios, 2010)

Pada gambar diatas, dapat dilihat bahwa Rapunzel sedang melakukan gerakan antisipasi. Ia sedang mengumpulkan tenaga dan keberaniannya untuk menghadapi masalah yang dihadapinya, yang dalam kasus ini adalah membuka lemari dimana Ryder berada. Disini terlihat Rapunzel menghela napas, kemudian menarik napas panjang yang menunjukkan kesiapannya untuk menyerang.



Gambar 3.27 Kotak *Storyboard* Bedtime Story ke 24 (kiri) dan 25 (kanan)



Gambar 3.28 Kotak *Storyboard* Bedtime Story ke 26

(Christian Aditya, 2012)

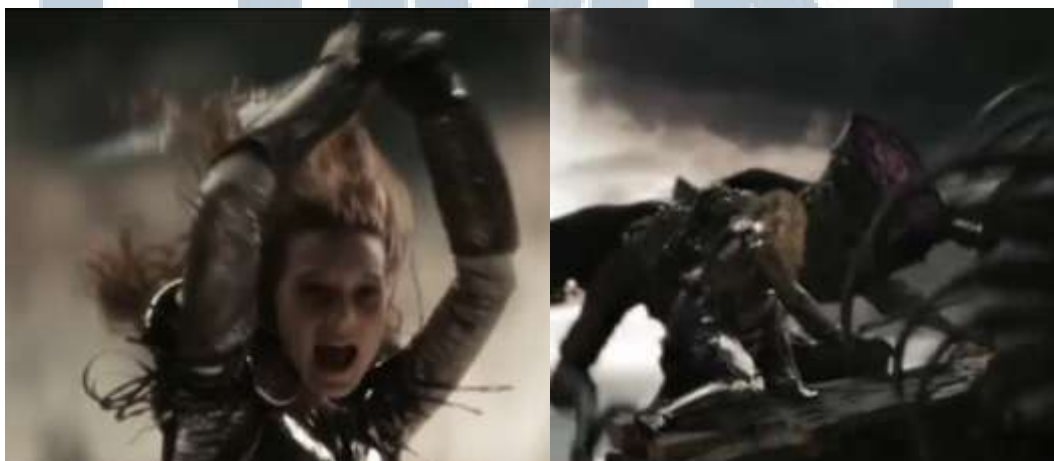
Pada kotak ke 24 dan 25, Putri Kedua dipenuhi oleh rasa percaya diri. Ia sangat yakin bahwa perlawanannya kali ini terhadap naga pasti berhasil. Naga pasti terkalahkan dengan ayunan terakhir dari pedangnya. Dan pada kotak ke 26 Putri Kedua puas dan senang karena dapat mengalahkan naga.

Ketika melakukan perlawanan, tangan akan mengepal dan berayun, berteriak, bagian dada membusung dengan postur tubuh yang tegap, kaki agak terbuka dan terakan menjadi tegas dan cepat.



Gambar 3.29 Cuplikan adegan dari film *Alice in Wonderland*

(Walt Disney Pictures, 2010)



Gambar 3.30 Cuplikan adegan dari film *Alice in Wonderland*

(Walt Disney Pictures, 2010)

Dalam Gambar 3.29 dan 3.30, dapat dilihat adegan Alice sedang melawan Jabberwocky. Pergerakan Alice tegas dan cepat. Terlihat bahwa ia percaya diri dan menggunakan seluruh tenaganya untuk mengalahkan naga tersebut.



Gambar 3.31 Cuplikan adegan dari film *Brave*

(Pixar Animation Studios, 2012)

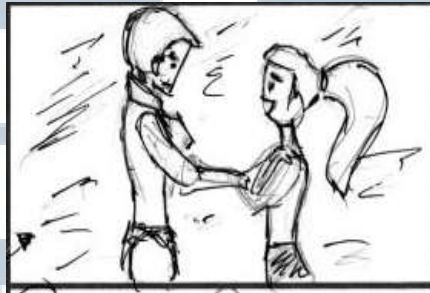
Berbeda dengan Alice, di adegan ini Merida sedang melepaskan kekesalannya terhadap ibunya, ia menghantamkan pedangnya ke tiang ranjangnya. Semua pergerakan dilakukan dengan tegas dan cepat. Dengan melihat pergerakan Alice dan Merida, penulis dapat melihat beberapa cara mengayunkan pedang.



Gambar 3.32 Cuplikan adegan dari film *Snow White and The Huntsman*

(Universal Pictures, 2012)

Snow White dalam adegan ini sedang menyerang Ravenna demi mengakhiri penderitaan rakyatnya. Disini kondisi Snow lebih lemah dibanding Ravenna, tapi dia tahu bahwa dialah satu-satunya yang dapat mengalahkan Ravenna. Terlihat perlawanan dari Snow, ia berteriak dan berlari cepat menuju Ravenna dengan pedang yang siap menusuk.



Gambar 3.33 Kotak *Storyboard* Bedtime Story ke 27

(Christian Aditya, 2012)

Adegan pada kotak ke 27 menunjukkan Putri Kedua lega masalah terselesaikan dan pada akhirnya dapat bersatu dengan pangeran kedua. Putri Kedua senang dan bahagia ketika berkumpul dengan pangeran kedua. Dan ia merasa bangga karena dapat menjadi pahlawan bagi pangeran.

Untuk menunjukkan ketertarikan Putri Kedua terhadap pangeran, sesuai dengan tinjauan pustaka, terdapat beberapa perilaku ciri khas yaitu napasnya menjadi pendek, tulang punggungnya membentuk huruf S dengan dada dan bokong yang membusung, mulutnya tersenyum, merapihkan rambut, menunduk malu kemudian melakukan kontak mata dengan pangeran.



Gambar 3.34 Cuplikan adegan dari film *How to Train Your Dragon*

(DreamWorks Animation, 2010)

Pada adegan ini, kita dapat melihat bagaimana Astrid ingin mengucapkan terima kasih dan mencium Hiccup. Astrid menghindari menatap mata Hiccup malu-malu. Ia juga merapihkan rambutnya sebagai usaha untuk tampil lebih menarik di depan Hiccup.



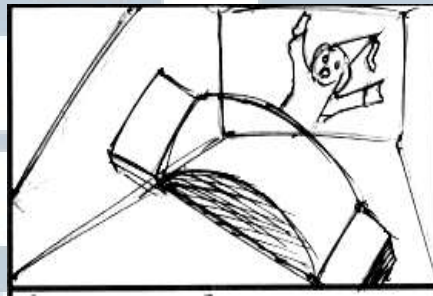
Gambar 3.35 Cuplikan adegan dari film *Tangled*

(Walt Disney Animation Studios, 2010)

Disini kita melihat adegan dimana Rapunzel sedang menari-nari di tengah kota, kemudian secara tidak sengaja ia berhadapan dengan Ryder. Disini terlihat Rapunzel mengagumi Ryder. Ia memiliki rasa ketertarikan pada Ryder. Wajahnya menunjukkan kebahagiaan, matanya menatap Ryder. Postur tubuhnya membentuk huruf S dengan dada yang membusung.

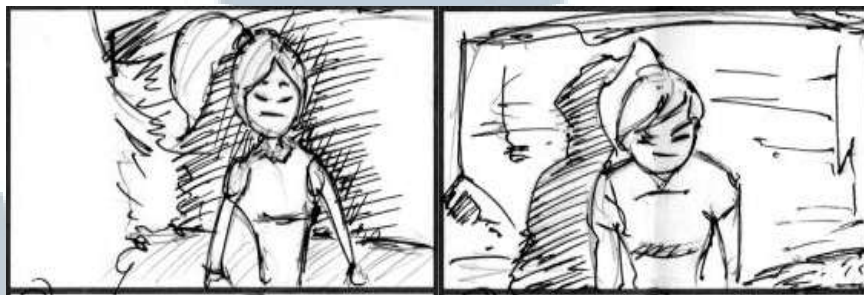
3.3.2. Eksperimen

Dalam melakukan eksperimen dengan membuat video referensi, penulis telah memilih dua adegan yang dapat dijadikan pembandingan dari karakter Putri Pertama dan Putri Kedua. Adegan tersebut adalah dimana kedua putri sama-sama mengalami emosi ketakutan.



Gambar 3.36 Kotak Storyboard Bedtime Story ke 9

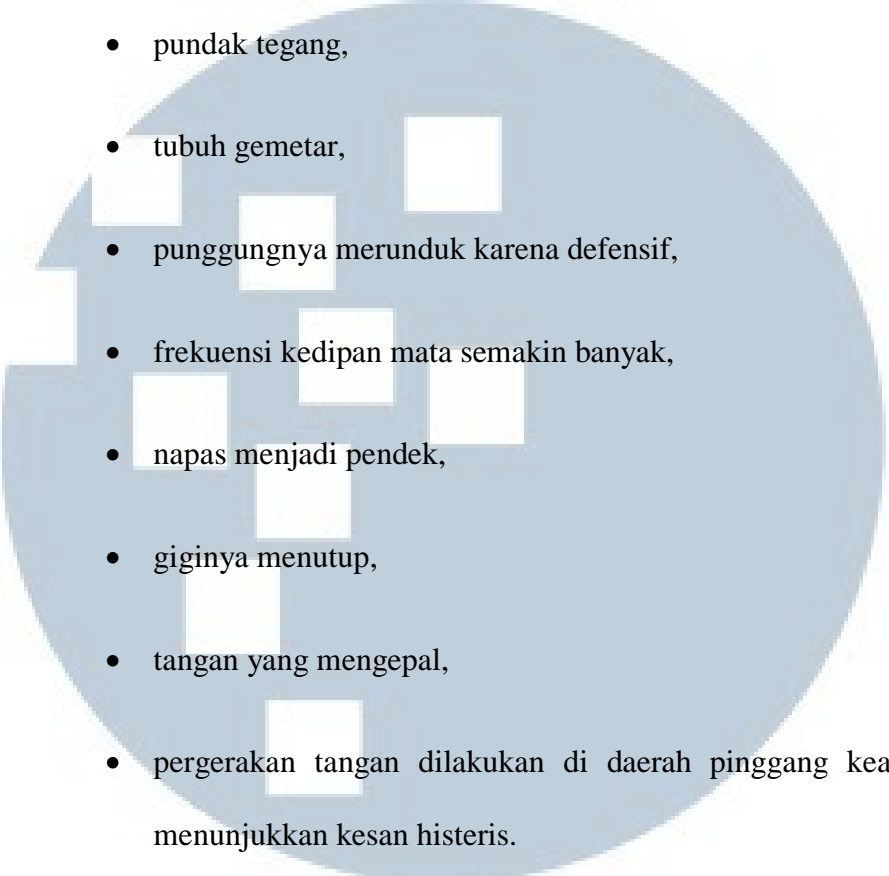
(Christian Aditya, 2012)



Gambar 3.37 Kotak Storyboard Bedtime Story ke 22

(Christian Aditya, 2012)

Setelah memilih adegan ini, penulis kemudian sekali lagi meninjau dan mempelajari kembali tinjauan pustaka kemudian mengamati hasil observasi cuplikan dari film-film yang telah dipilih untuk melihat bagaimana perilaku-perilaku yang menunjukkan ketakutan yang sesuai dan dapat diaplikasikan pada animasi Putri Pertama dan Putri Kedua. Perilaku-perilaku tersebut adalah sebagai berikut:

- 
- pundak tegang,
 - tubuh gemetar,
 - punggungnya merunduk karena defensif,
 - frekuensi kedipan mata semakin banyak,
 - napas menjadi pendek,
 - giginya menutup,
 - tangan yang mengempal,
 - pergerakan tangan dilakukan di daerah pinggang keatas untuk menunjukkan kesan histeris.

Dengan data-data tersebut, penulis kemudian berusaha membuat video referensi dari adegan *storyboard* ke 9 dan 22 dengan mencoba menggabungkan hasil pengamatan. Selain menggabungkan data-data tinjauan pustaka dan observasi, penulis juga mencoba melakukan gerakan-gerakan bebas yang penulis anggap sesuai dengan emosi yang dialami oleh karakter putri sehingga dapat menghasilkan gabungan gerakan yang orisinal, tidak sama dengan cuplikan-cuplikan film yang sudah ada sebelumnya.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.38 Cuplikan video referensi *storyboard* ke 9

(Sesarini Hambali, 2012)

Dalam video ini penulis terfokus pada percobaan dengan menonjolkan pengaplikasian teori dari Judi James (2009) yang mengatakan bahwa pergerakan tangan yang berada di atas pinggang menunjukkan kehistesisan.

Video ini direkam menggunakan pengaturan 24fps, dan gambar di atas merupakan cuplikan gambar dengan interval 3 frame. *Timing* dalam gerakan ini dapat dikatakan sangat cepat, karena dalam 1 *sequence* gambar yang di tunjukkan, ada 12 gambar dengan interval 3 frame, sehingga dalam 1 *sequence* terdapat 36

frame. Dengan pengaturan 24fps, maka 1 *sequence* hanya memerlukan waktu 1,5 detik. Pergerakan yang cepat menunjukkan ketakutan, kegelisahan dan kepanikan.





Gambar 3.39 Cuplikan video referensi *storyboard* ke 22

(Sesarini Hambali, 2012)

Pada video referensi untuk *storyboard* ke 22, penulis tidak lagi menerapkan teori Judi James, karena karakter Putri Kedua adalah pemberani, sehingga walaupun ia sedang merasa ketakutan, ia tidak sampai pada tahap kehistesisan.

Sama seperti video referensi sebelumnya, video ini direkam menggunakan pengaturan 24fps, dan gambar diatas merupakan cuplikan gambar dengan interval 3 frame. Sequence diatas memiliki 32 frame, sehingga waktu yang digunakan adalah 1,33 detik. *Timing* dalam gerakan ini cepat untuk menimbulkan kesan takut dan panik. Disini penulis menggunakan teori-teori yang telah ada dimana pundak menjadi naik, tubuh sedikit menunduk, matanya ditutup dengan harapan bahwa ketakutannya akan hilang.