



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

1.1. Gambaran Umum

“WKWK LAND” akan divisualisasikan dalam bentuk animasi 3D dengan genre *adventure*. Skripsi penciptaan ini merupakan laporan yang berisi proses perancangan gerakan karakter dengan melakukan pengumpulan data secara kualitatif. Penulis akan melakukan studi literatur mengenai teori-teori yang berkaitan dengan animasi, mengadakan pengamatan pada beberapa referensi gerakan animasi 3D, serta melakukan dokumentasi lapangan khususnya pada pose dan gestur karakter. Dalam pembuatan tugas akhir ini, kelompok penulis mengangkat tema keterlambatan waktu, di mana hal tersebut seringkali terjadi pada mayoritas masyarakat Indonesia. Oleh karena itu, karakteristik tokoh yang malas dan “ngaret” membutuhkan penggambaran gerakan animasi yang tepat agar dapat mudah dimengerti oleh penonton.

1.1.1. Sinopsis

Yoman adalah seorang Office Boy di kantor cabang Hourmart Jakarta Selatan, yang tepat waktu dan tidak suka terlambat. Sedangkan, masyarakat di sekitarnya merupakan orang-orang yang kurang menghargai waktu sehingga mereka menjadi terlambat atau “ngaret”. Suatu hari, bos Yoman meminta tolong dia untuk mengantarkan laporan keuangan kantor yang dibutuhkan oleh bosnya dalam rapat penting di sebuah gedung Jakarta Pusat. Rapat tersebut akan dimulai dalam waktu

kurang dari satu jam sehingga Yoman harus segera mengantarkan dokumen tersebut sebelum rapat dimulai. Yoman pun berusaha mengantarkan dokumen secepat mungkin dengan berbagai hambatan yang muncul dari masyarakat di sekitarnya. Akhirnya, Yoman berhasil mengantarkan dokumen tersebut kepada bosnya, tetapi ia terlambat lima menit dari jadwal rapat yang seharusnya.

1.1.2. Posisi Penulis

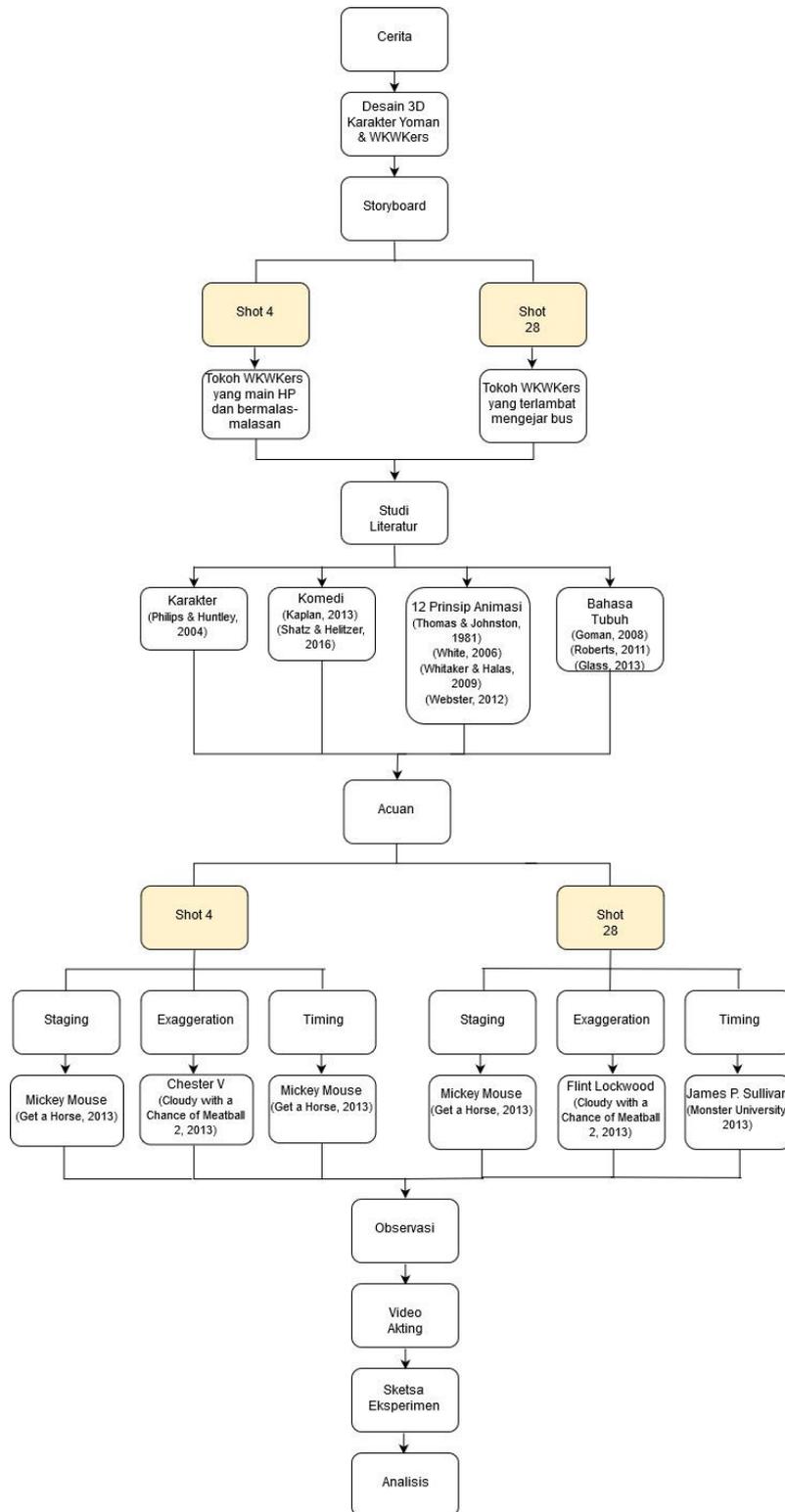
Dalam pembuatan tugas akhir ini, penulis pada tahap pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi memiliki posisi sebagai perancang desain karakter, pembuat aset 3D karakter, peneliti untuk merancang gerakan animasi, animator, kompositor, dan editor suara.

1.2. Tahapan Kerja

Sebelum menggerakkan karakter sesuai tujuan yang telah ditulis sebelumnya, ada beberapa tahapan kerja yang harus dilalui oleh penulis. Langkah yang paling awal yaitu mengerti konsep cerita serta 3D karakter Yoman dan WKWKers berdasarkan konteks yang telah ditentukan oleh sutradara. Kemudian, penulis mempelajari ilmu-ilmu dasar yang berhubungan dengan animasi melalui studi literatur, seperti jenis-jenis karakter, teori komedi, elemen-elemen dalam kontras visual, 12 prinsip animasi, dan bahasa tubuh. Selain itu, penulis juga mencari referensi dan menganalisanya untuk mengerti prinsip-prinsip animasi apa saja yang paling menonjol pada gerakan referensi karakter tersebut. Apabila adegan

yang akan dianimasikan terdapat dialog, maka dialog tersebut menjadi panduan dalam menentukan tempo, aksen, serta jeda pada gerakan yang akan dirancang.

Setelah itu, penulis mencoba memperagakan gerakan, merekamnya dan mulai membuat sketsa kasar dari *key poses* yang paling ekstrim. Dari sketsa pose tubuh atau *staging* yang sudah dibuat, penulis memeriksa kembali *line of action* dan siluet tubuh pada pose-pose tersebut. Perancangan *staging* dengan bahasa dan siluet tubuh yang tepat dapat membantu menyampaikan pesan mengenai tokoh tertentu. Langkah terakhir yaitu mulai menganimasikan karakter dari *blocking* hingga selesai. Bagan mengenai tahapan yang dibutuhkan untuk merancang gerakan terdapat pada halaman selanjutnya.



Gambar 3.1. Skematika Perancangan

(sumber: Dokumentasi Pribadi)

1.3. Konsep

WKWKers dalam cerita ini memiliki fungsi sebagai penghambat karakter utama atau dapat disebut sebagai *Obstacle Character*. WKWKers menghambat bukan karena terdapat sebuah maksud atau niat untuk menghambat Yoman mencapai tujuannya, melainkan akibat sifat mereka yang suka “ngaret” sehingga tanpa sengaja menghambat Yoman.

1.3.1. 3D Karakter WKWKers



Gambar 3.2. Desain Karakter WKWKers

(sumber: Dokumentasi Pribadi)

1. Fisiologi

WKWKers merupakan masyarakat Indonesia baik laki-laki maupun perempuan dengan berbagai umur dari 27 tahun hingga 42 tahun. Kulit mereka mayoritas berwarna sawo matang. Ciri khas dari wajah mereka yaitu mata yang selalu mengantuk dan lelah. Selain itu, postur tubuh mereka bungkuk dan leher yang agak maju akibat terlalu sering menunduk untuk menatap layar *handphone*.

2. Sosiologi

Kurangnya kesadaran masyarakat akan pentingnya waktu membuat para WKWKers hidup tanpa mempedulikan ketepatan waktu. Menurut Karimi (2012), sistem personal dari berbagai individu membentuk sistem sosial yang dapat saling berpengaruh pada masyarakat luas. Dengan begitu, sistem sosial masyarakat yang mengalami keterlambatan saling mempengaruhi satu sama lain. Contohnya, ketika seseorang “ngaret”, maka ia akan menyebabkan orang lain yang berhubungan dengannya semakin terlambat pula.

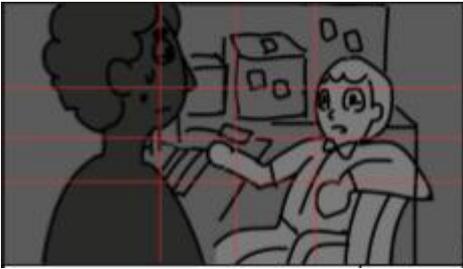
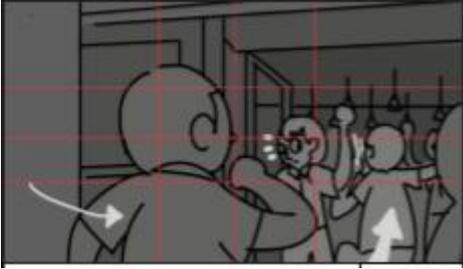
3. Psikologi

Beberapa sifat yang menonjol dari WKWKers yaitu malas, lamban, dan mengentengkan ketepatan waktu sehingga “ngaret”. Selain itu, WKWKers juga seringkali tidak mempedulikan dengan apa yang terjadi di sekitar mereka dan terlalu sibuk dengan *handphone* mereka. Mereka terlalu fokus hanya kepada urusan mereka sendiri sehingga rasa tanggung jawab terhadap ketepatan waktu dan semangat kerja mereka menjadi pudar.

1.3.2. Storyboard

Dalam dua shot yang dipilih sebagai pembahasan utama, terdapat penggambaran tokoh WKWKers sebagai masyarakat yang “ngaret” dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Menurut penulis, pemilihan dua shot tersebut penting untuk dirancang karena dapat memberikan cerminan mengenai tingkah laku orang-orang yang menyebabkan keterlambatan waktu kepada orang lain.

Tabel 3.1. Tabel Storyboard Shot 4 & 28

Shot	Thumbnail	Keterangan
4		<p>Yoman meminta dokumen keuangan pada salah satu karyawan kantor Hourmart. Namun, karyawan tersebut sedang asyik bermain dan dengan malas-malasan mencari dokumen.</p>
28		<p>WKWKers yang terlambat dengan tergesa-gesa mengejar pintu bus TW yang sedang menutup. Namun, tokoh WKWKers tidak sempat masuk ke dalam bus sehingga ia semakin terlambat.</p>

1.3.3. Konsep Gerakan

1. Shot 4

Shot ini menunjukkan tingkah laku seorang karyawan dan sifatnya yang cuek, malas dan kecanduan bermain *game* di HP. Ketika Yoman meminta laporan keuangan yang dibutuhkan oleh bos, akuntan tersebut tak acuh pada Yoman maupun tanggung jawabnya untuk mencetak dokumen dan malah asyik bermain. Yoman mengganggunya sehingga ia terkejut dan HP-nya nyaris jatuh. Akhirnya, akuntan tersebut berkata, “Ck... Bentar, belum print” sambil kesal karena ia diganggu oleh Yoman. Akuntan

tersebut dengan berat hati memegang *mouse* dan mulai mencari berkas laporan tersebut di layar komputernya.

2. Shot 28

Shot ini menampilkan salah satu masyarakat WKWKers yang berusaha memasuki bus tetapi pintu bus sudah terlanjur tertutup. Ketika pintu bus tertutup, pemuda tersebut menjadi putus asa dan hanya pasrah berdiam diri tanpa melakukan usaha lainnya. Tiba-tiba ada panggilan masuk dari telepon genggamnya, pemuda tersebut terkejut karena orang yang menantinya menelepon dan dengan terpaksa ia mengangkat panggilannya. Saat diangkat, ia membalas percakapannya dengan berkata “Iya, udah di bus gua”.

1.4. Acuan

Dalam proses analisis acuan gerakan animasi, penulis membagi acuan berdasarkan kebutuhan shot 4 dan 28. Acuan berdasarkan pada gaya animasi *cartoony*, foto-foto dokumentasi pribadi dan video akting, untuk mendapatkan rancangan gerakan yang sesuai dengan kebutuhan cerita. Beberapa judul dan tokoh film yang akan digunakan sebagai referensi pada shot 4 yaitu tokoh Mickey Mouse (*Get a Horse*, 2013), Chester V (*Cloudy with a Chance of Meatballs 2*, 2013), serta Jesper (*Klaus*, 2019). Sedangkan, tokoh Flint Lockwood (*Cloudy with a Chance of Meatballs 2*, 2013), Evelyn Deavor (*Incredibles 2*, 2018), serta James P. Sullivan (*Monster University*, 2013) dipakai sebagai acuan untuk shot 28. Acuan-acuan tersebut dipakai karena dapat mendukung proses perancangan,

khususnya menjadi acuan pada prinsip animasi serta kemiripan karakteristik tokoh. Penulis meneliti prinsip-prinsip animasi yang menonjol dari kumpulan acuan tersebut, seperti *squash and stretch*, *arcs*, *follow through and overlapping action*, *anticipation* serta khususnya prinsip *staging*, *timing*, dan *exaggeration*.

1.4.1. Acuan Shot 4

1. Gaya Animasi

Tabel 3.2. Tabel *Breakdown* Gerakan Tokoh Mickey Saat Terkejut (Get a Horse, 2013)

Time Chart			
	f. 1	f. 3	f. 4
			
	f. 5	f. 8	f. 11
			
	f. 13	f. 15	f. 17
Keterangan	Gerakan Mickey menampilkan penggunaan prinsip <i>Staging</i> , <i>Timing</i> , <i>Anticipation</i> , <i>Follow Through and Overlapping Action</i> , <i>Squash and Stretch</i> serta <i>Exaggeration</i> yang menonjol.		

Pada tabel 3.2, pose-pose dari pergerakan tubuh Mickey menunjukkan pengaplikasian beberapa prinsip animasi yang tampak dengan jelas dan menarik. Dalam frame 1, terdapat prinsip *anticipation* dan *squash and stretch* yang dilakukan oleh Mickey sebelum ia berdiri dan terkejut. Saat Mickey sedang

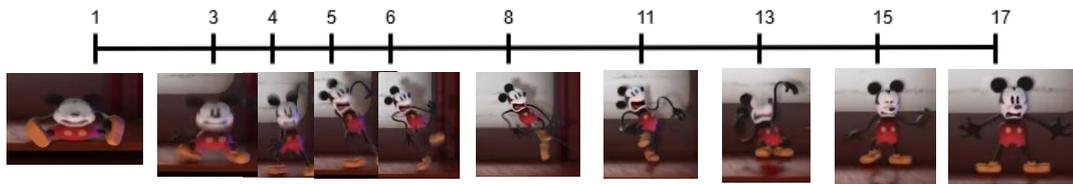
duduk, kepala, telinga dan tubuhnya melebar sehingga memberikan kesan pergerakan yang elastis, seperti layaknya pergerakan karet. Kemudian pada frame 4, pergerakan animasi Mickey menggunakan teknik *smear frame* sehingga muncul efek *motion blur* serta gaya animasi yang unik. Selain itu, terdapat prinsip *follow through and overlapping action* pada pergerakan telinga dan ekor Mickey, yang dapat membantu memberikan energi dan karakteristik pada tokoh. Siluet tubuh dan pose atau *staging* tokoh Mickey pada tiap-tiap frame dari tabel 3.2, juga digambarkan dengan jelas dari jarak antar anggota tubuh yang tidak saling tumpang tindih.



Gambar 3.3. Pose ekstrim dari gerakan tokoh Mickey

(sumber: Get a Horse, 2013)

Staging pada pose ini dapat memberikan pesan bahwa Mickey sedang terkejut dengan jelas. Hal ini didukung juga dengan adanya *line of action* yang kuat sehingga garis utama dari kepala, tubuh, pinggang, hingga kaki Mickey membentuk sebuah kurva yang tegas. Selain itu, pose tersebut juga mengaplikasikan prinsip *exaggeration* yang juga saling berhubungan dengan prinsip *squash and stretch*. Pada pose di atas, panjang tubuh Mickey dlebih-lebihkan dengan menarik tubuh Mickey sehingga terlihat tinggi daripada panjang tubuh normalnya dan mengangkat tangan kiri Mickey setinggi mungkin untuk memberikan unsur komedi pada gerakan tersebut.

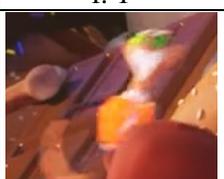
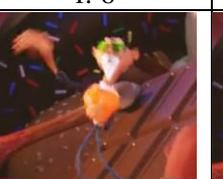
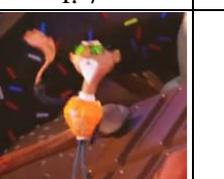
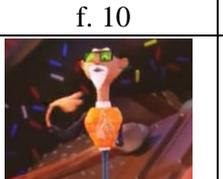
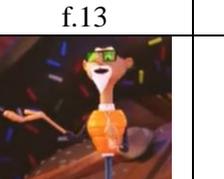


Gambar 3.4. *Time Chart* Gerakan Tokoh Mickey (Get a Horse, 2013)

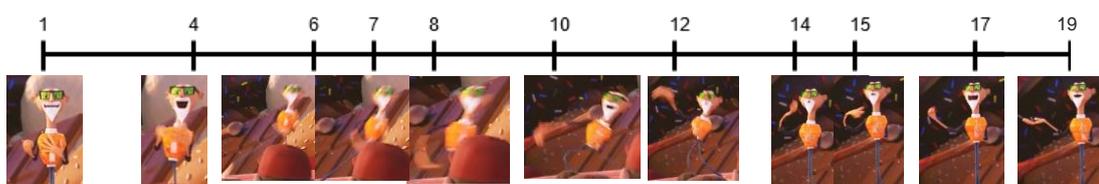
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

Timing saat pergerakan pose ekstrim Mickey paling cepat berada pada frame 3 hingga frame 6, di mana setiap frame memiliki pose-pose yang cukup ekstrim dari frame sebelumnya. Pada frame-frame tersebut prinsip *exaggeration* dan *squash and stretch* sangat terlihat pada bentuk tubuh dan tangan Mickey yang melebar atau memanjang. Kemudian, frame-frame selanjutnya menampilkan *staging* tubuh Mickey yang kembali menjadi normal sedangkan tangan Mickey berwujud seperti karet yang bergelombang, dengan kecepatan frame yang melambat.

Tabel 3.3. Tabel *Breakdown* Gerakan Tokoh Chester V (Cloudy with a Chance of Meatballs 2, 2013)

Time Chart							
		f. 1	f. 4	f. 6	f. 7		
							
		f. 8	f. 10	f. 12	f. 13		
							
		f. 14	f. 15	f. 17	f. 19		
	Keterangan	Gerakan tangan Chester V menampilkan penggunaan prinsip <i>Arcs</i> , <i>Squash and Stretch</i> serta <i>Exaggeration</i> yang menonjol.					

Tabel 3.3 merupakan *breakdown* frame-frame pergerakan tubuh, khususnya tangan Chester V yang sangat dilebih-lebihkan saat ia menyampaikan suatu pesan. Sama seperti pergerakan animasi Mickey, tubuh Chester V melakukan *anticipation* dahulu dengan menarik tubuhnya ke arah kanan dari sudut pandang penulis, lalu ia maju ke arah kiri untuk melakukan aksinya. Unsur animasi lainnya yang mirip dengan gaya animasi Mickey yaitu terdapat gerakan *smear frame* dan *motion blur* pada tangan Chester V, dari frame 7 hingga frame 12. Hal yang berbeda dari penggunaan *smear frame* pada dua tokoh tersebut yaitu pada bentuk tangan, khususnya telapak tangan Chester V, terdapat penggunaan *squash and stretch* serta *exaggeration* yang lebih ekstrim daripada tangan Mickey. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari perbandingan frame 4 pada tabel 3.2 dan frame 8 pada tabel 3.3. Selain itu, hal lainnya yang juga menonjol pada animasi ini yaitu pergerakan tangan kanan Chester V yang membentuk *arcs* atau garis kurva yang unik dari awal hingga akhir frame. Hal tersebut dapat diperhatikan dari transisi gambar pada *Time Chart* di bawah ini.



Gambar 3.5. *Time Chart* Gerakan Tokoh Chester V (*Cloudy with a Chance of Meatballs* 2, 2013)

(sumber: Dokumentasi Pribadi)

Seperti layaknya pergerakan tangan Mickey, *timing* pergerakan tangan Chester V memiliki percepatan di bagian awal frame dan perlambatan pada frame akhir. Pergerakan tubuh yang cepat serta bentuk tubuh yang terdistorsi dengan

berlebihan, membantu menciptakan *smear frame* dan *motion blur*. Selain itu, pergerakan tersebut memberi kesan cepat atau gesit pada karakteristik tokoh. Dengan begitu, penulis berpendapat bahwa perlambatan yang diletakkan di awal gerakan sedangkan percepatan diletakkan di akhir, dapat memberikan kesan pergerakan yang terkesan lebih lambat sesuai keinginan penulis.

Tabel 3.4. Tabel *Breakdown* Gerakan Tokoh Jesper yang Antusias Meminta Minumannya (Klaus, 2019)

Time Chart				
	f. 1	f. 8	f. 17	f. 23
				
	f. 29	f. 38	f. 45	f. 53
Keterangan	Gerakan tokoh Jesper yang bergerak lebih cepat ketika ia antusias meminta minumannya kepada pelayan.			



Gambar 3.5. *Time Chart* Gerakan Tokoh Jesper yang Sedang Antusias (Klaus, 2019)

(sumber: Dokumentasi Pribadi)

Adegan pada tabel di atas menampilkan tokoh Jesper yang sedang bersantai dan meninggalkan tanggung jawabnya. Postur tubuh tokoh Jesper pada frame 1-23 menunjukkan *backward body postures*. Menurut Roberts (2011), tokoh yang menunjukkan postur tubuh seperti itu sedang mengabaikan pesan atau tugas yang ia terima. Dalam konteks ini, Jesper mengabaikan tugas dan tanggung jawab yang

seharusnya ia kerjakan. Kemudian, frame 45 menunjukkan tokoh Jesper yang memberikan tanda *forward body postures*. Roberts berpendapat bahwa hal tersebut menandakan bahwa suatu tokoh sedang terpicat dengan sesuatu. Tokoh Jesper pada frame tersebut menampilkan bahwa ia sedang dengan antusias meminta minumannya kepada pelayan. Selain itu, terdapat perbedaan *timing* pada pergerakan tokoh Jesper ketika ia bersantai dan ketika antusias. Saat tokoh Jesper antusias, ia hanya membutuhkan 16 frame untuk berpindah posisi menjadi posisi duduk, dari frame 29 hingga frame 45. Sedangkan, jumlah frame yang digunakan saat ia bersantai dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.5. Tabel *Breakdown* Gerakan Tokoh Jesper yang Kembali Bersantai (Klaus, 2019)

Time Chart	 f. 1	 f. 9	 f. 21	 f. 28
Keterangan	Gerakan tokoh Jesper ketika mau bersantai menjadi lebih lambat setelah ia meletakkan mentimun di matanya.			



Gambar 3.5. *Time Chart* Pergerakan Tokoh Jesper Saat Bersantai (Klaus, 2019)

(sumber: Dokumentasi Pribadi)

Tokoh Jesper pada tabel di atas menunjukkan pergerakan tangannya saat menaruh mentimun di matanya dan kembali bersantai. Jumlah frame yang dibutuhkan ketika tangan Jesper kembali bersantai yaitu 19 frame, dari frame 9 hingga frame 28. Pergerakan ini memberikan kesan gerakan yang lambat dan malas. Selain itu, tubuh Jesper menunjukkan *backward body postures*, yang

menunjukkan bahwa ia mengabaikan sekitarnya dan memilih kepentingannya sendiri untuk bersantai.

2. Video Akting



Gambar 3.6. Pose tubuh seseorang yang bermalas-malasan di kantor

(sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 3.6 diambil secara langsung di suatu kantor saat seorang karyawan sedang menganggur dan bersantai dengan bermain *handphone*. Pose ini sesuai dengan kebutuhan penulis dalam membuat *staging* dari tokoh WKWKers, di mana WKWKers tersebut mengangkat kakinya ke atas meja dan asyik bermain *handphone* walaupun ia memiliki tugas-tugas yang menumpuk.

Tabel 3.6. Tabel *Breakdown* Video Akting Shot 4

Frame	Thumbnail Video	Keterangan
f. 1 - f. 106		Yoman: “Misi mas, saya bisa minta laporan keuangan ‘kah? Pak bos minta ini.”
f.146		Akuntan (WKWKers) cuek dan tetap asyik bermain game di HP-nya.

f. 169		<p>Yoman: “Mas, cepat dulu mas. Rapat jam 10 ini.”</p> <p>Yoman mengganggu akuntan tersebut.</p>
f. 184		<p>Akuntan: “Eh, eh, eh, eh, eh”</p> <p>Akuntan terkejut dan HP-nya terlempar ke atas. Ia berusaha menangkapnya.</p>
f. 262		<p>Akuntan berhasil menangkapnya dan baru mendengarkan Yoman.</p>
f. 298		<p>Akuntan: “Ck... Bentar, belum di-print.”</p> <p>Akuntan membalas dengan kesal dan menurunkan kakinya.</p>
f. 358		<p>Lalu, ia membuka komputernya untuk mencari file tersebut.</p>

Untuk menyesuaikan dialog tokoh dengan video akting agar sesuai, penulis memberikan *time remapping* pada beberapa bagian video. Efek *time stretch* juga dipergunakan untuk memperlambat gerakan akuntan agar lebih sesuai dengan *timing* pergerakan tokoh WKWKers. Acuan ini dapat dipakai sebagai panduan *staging* dan *timing* secara garis besar, tetapi tidak sepenuhnya akurat karena belum ada pergerakan *exaggeration* yang sesuai keinginan penulis.

1.4.2. Acuan Shot 28

1. Gaya Animasi



Gambar 3.7. Pose tubuh tokoh yang berlari dengan terburu-buru

(sumber: <https://bit.ly/2PePbNp>)

Pose ini dapat menjadi acuan bagi rancangan gerakan WKWKers yang sedang mengejar bus. Pose Mickey secara tidak langsung melakukan Forward Body Postures, di mana ada tujuan tertentu yang dikejar sehingga Mickey mencondongkan tubuhnya ke depan.

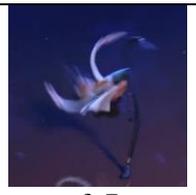
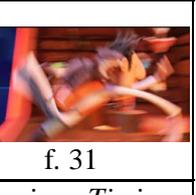


Gambar 3.8. Pose dan siluet tubuh Mickey yang menyadari akan suatu hal

(sumber: Get a Horse, 2013)

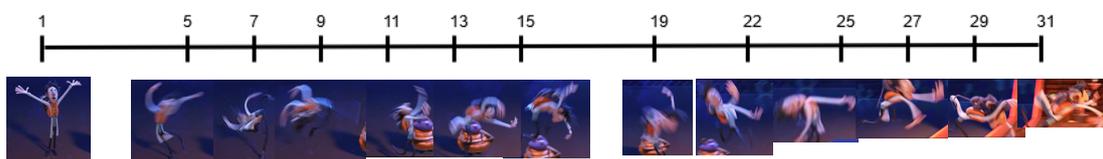
Pose ini dapat dipakai sebagai contoh yang tepat untuk WKWKers yang terkejut ketika ada nada dering telepon yang berbunyi. Dalam pose tersebut, siluet tubuh Mickey terlihat jelas tanpa ada siluet tubuh yang tumpang tindih sehingga dapat memberikan pesan yang jelas mengenai pose terkejut.

Tabel 3.7. Tabel *Breakdown* Gerakan Tokoh Flint Lockwood (Cloudy with a Chance of Meatballs 2, 2013)

				
	f. 1	f. 4	f. 5	f. 6
				
	f. 7	f. 8	f. 9	f. 10
Time Chart				
	f. 11	f. 13	f. 15	f. 17
				
	f. 19	f. 22	f. 25	f. 27
				
	f. 28	f. 29	f. 30	f. 31
Keterangan	Gerakan Flint berlari menampilkan penggunaan prinsip <i>Staging</i> , <i>Timing</i> , <i>Squash and Stretch</i> , <i>Arcs</i> , serta <i>Exaggeration</i> yang menonjol.			

Tabel 3.7 menampilkan *breakdown* gerakan tokoh Flint yang sedang berlari dengan antusias untuk menemui tokoh idolanya, yaitu Chester V. *Staging* dari pose tubuh Flint pada tiap frame penuh dengan gerakan yang dilebih-lebihkan sehingga memberi kesan yang menarik dan mudah diingat oleh penonton. Tokoh Flint bergerak dengan cepat sehingga menghasilkan banyak frame yang memiliki *motion blur* dan *smear frame*. Garis kurva atau *arcs* yang dihasilkan dari

pergerakan Flint tergolong ekstrim, di mana Flint berpose seakan-akan melayang tinggi saat berlari, seperti pada frame 9, 15, 22, 27, dan masih banyak frame lainnya. Hal tersebut memberi kesan bahwa Flint merupakan tokoh yang memiliki sifat tidak rapi atau berantakan serta kacau. Garis *arcs* tersebut dapat menjadi acuan bagi tokoh WKWKers yang sedang berlari mengejar bus dengan penggunaan *timing* yang berbeda untuk memberikan kesan karet pada gerakan tokoh. Selain itu, terdapat berbagai frame yang menunjukkan prinsip *squash and stretch* yang menonjol, seperti pada frame 8, 10, 22, dan frame lainnya yang memanjangkan tubuh dan tangan Flint dengan ekstrim dan berlebihan. Dengan beigut, prinsip *exaggeration* dan *squash and stretch* pada tokoh Flint juga membantu penulis untuk menentukan batasan ekstrim pada gerakan tokoh WKWKers saat berlari.



Gambar 3.9. *Time Chart* Gerakan Tokoh Flint Lockwood (Cloudy with a Chance of Meatballs 2, 2013)

(sumber: Dokumentasi Pribadi)

Apabila *time chart* dilihat dengan pemakaian teknik pembagian frame “*twos*”, jarak antar dua frame dari frame 5 hingga frame 7 dan frame 9 hingga frame 11 menampilkan perubahan pose yang cukup ekstrim karena pergerakan Flint yang cepat. Penulis akan menggunakan acuan ini sebagai contoh pengambilan pose dan *spacing* antar frame, yang nantinya akan ditambahkan lebih banyak frame untuk mencapai gerakan yang sesuai dengan tujuan penulis.

Tabel 3.8. Tabel *Breakdown* Gerakan Tokoh James P. Sullivan atau “Sulley” (Monster University, 2013)

Time Chart				
				
Keterangan	Pergerakan Sulley berlari dengan terburu-buru tetap memberikan kesan lambat dan berat melalui penggunaan prinsip <i>timing</i> yang tepat.			

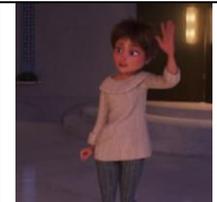


Gambar 3.10. *Time Chart* Gerakan Tokoh Sulley (Monster University, 2013)

(sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada acuan tokoh Sulley, penulis hanya berfokus pada analisis penggunaan *timing* saat Sulley berlari terburu-buru tetapi tetap terkesan lambat dan berat untuk acuan shot 28. Dari gambar 3.10 penulis dapat menyimpulkan bahwa jarak antar frame dari pose kaki *contact* dan *down* membutuhkan frame yang banyak berkisar 4-5 frame. Sedangkan, jarak pose kaki *down* menuju *pass position* hanya membutuhkan 1-2 frame dan jarak pose kaki *pass position* menuju *down* hanya membutuhkan 2 frame.

Tabel 3.9. Tabel *Breakdown* Gerakan Tokoh Evelyn Deavor yang Datang Terlambat (Incredibles 2, 2018)

Time Chart				
	f. 1	f. 5	f. 14	f. 24
				
	f. 36	f. 47	f. 58	f. 72
Keterangan	Gerakan Evelyn yang berjalan cepat menjadi lambat agar ia terlihat santai walaupun ia datang terlambat.			



Gambar 3.5. *Time Chart* Gerakan Tokoh Evelyn Deavor yang Melambat (Incredibles 2,

2018)

(sumber: Dokumentasi Pribadi)

Adegan pada acuan di atas menceritakan tokoh Evelyn Deavor yang datang terlambat ketika menemui para pahlawan super. Penulis mengambil setiap frame langkah kaki tokoh Evelyn yang berganti dari kaki kiri ke kaki kanan saat melangkah. Dari hasil *time chart* yang sudah dibuat, dapat terlihat bahwa jarak frame setiap pergantian kaki saat melangkah semakin jauh. Hal ini menunjukkan bahwa karakteristik tokoh yang datang terlambat atau mengentengkan ketepatan waktu masih dapat bergerak cepat namun juga dapat bergerak dengan lambat.

Frame 5 dapat dipakai sebagai acuan *staging* pula, dimana Evelyn melakukan pose *forward body postures* ketika berlari. Menurut Roberts (2011), postur tubuh tersebut menunjukkan seseorang yang menerima pesan yang diberikan secara aktif. Kemudian, frame 14 menampilkan Evelyn dengan postur tubuh *responsive*. Roberts berpendapat bahwa postur tersebut menunjukkan bahwa seseorang sedang menginginkan sesuatu. Acuan-acuan tersebut dapat diaplikasikan pada perancangan gerakan tokoh WKWKers yang sedang mengejar bus dan terlambat.

2. Video Akting

Tabel 3.10. Tabel *Breakdown* Video Akting Shot 28

Frame	Thumbnail Video	Keterangan
f. 1		Seorang WKWKers berlari mengejar bus transWKWK saat di halte bus.
f. 8		
f. 14		
f. 19		Pintu bus transWKWK mulai menutup.

f. 28		WKWKers tersebut memanjangkan tangannya untuk bisa menggapai sesuatu yang ada di dalam bus.
f. 42		Pintu transWKWK sudah terlanjur tertutup.
f. 66		WKWKers tersebut hanya bisa melihat dengan pasrah.
f. 75 - f. 112		Badannya menjadi lemas karena tertinggal bus.
f. 131 – f. 145		Nada dering panggilan HP masuk. WKWKers tersebut terkejut.
f. 166		WKWKers tersebut mengambil HP-nya.
f. 195 – f. 247		Ia melihat nama penelepon dan menoleh ke sekitarnya sebelum ia berbohong karena belum naik bus.
f. 264 – f. 379		Kemudian, ia mengangkat telepon. WKWKers: “Iya, udah di bus gua.”

Dialog pada shot 28 tidak sebanyak dialog yang ada pada shot 4, sehingga pose dan gestur tokoh berperan penting dalam menjelaskan apa yang sedang terjadi di dalam adegan tersebut. Video ini juga menggunakan *time stretch* dan *time remapping* untuk menyesuaikan *timing* gerakan dari tokoh WKWKers. Acuan ini menjadi referensi bagi *staging* serta *timing* secara garis besar dan penulis akan lebih mengeksplorasi prinsip-prinsip tersebut, termasuk dengan prinsip *exaggeration* secara lebih detil di bagian proses perancangan.

1.5. Proses Perancangan

Tabel 3.11. Tabel *Breakdown* Video Akting Awal untuk Shot 4

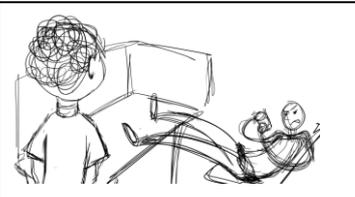
Frame	Thumbnail Video	Keterangan
f. 1		Yoman: “Misi mas, saya bisa minta laporan keuangan ‘kah? Pak bos minta ini.”
f. 252		Akuntan tersebut memukul kepalanya sambil berkata, “Ohya, belum print...”
f. 363		Namun, Akuntan (WKWKers) kembali asyik bermain game di HP-nya.
f. 409		Yoman diam dan terus melihat dia hingga ia sadar bahwa ia ditunggu Yoman.

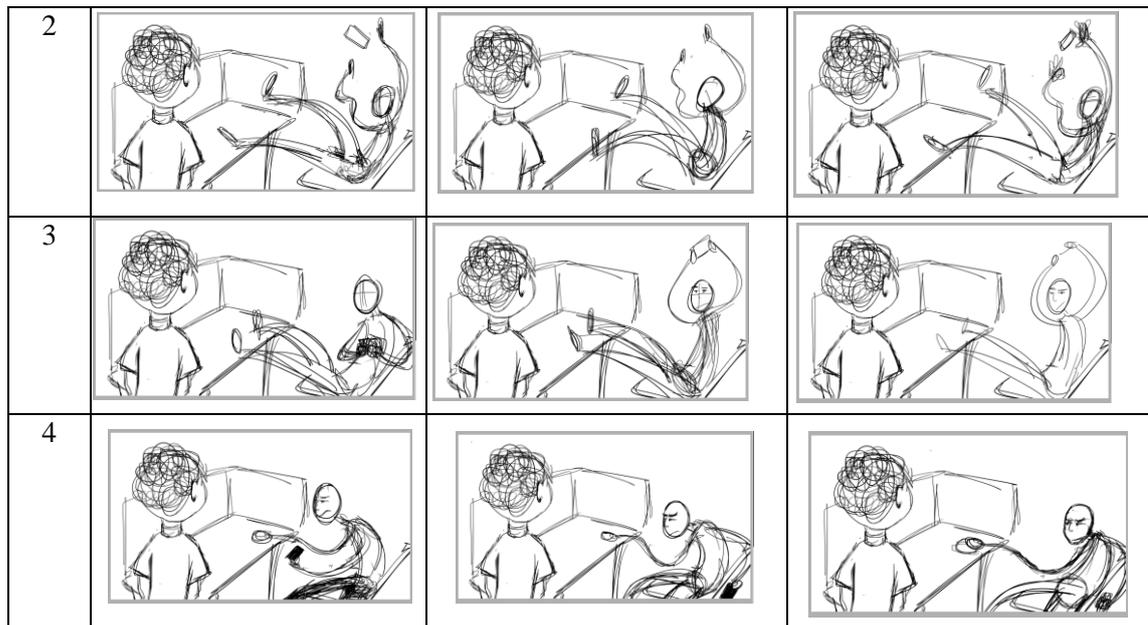
f. 507		<p>Akhirnya, akuntan tersebut memegang <i>mouse</i> dan berkata, “Bentar... bentar...”</p>
--------	---	--

Dalam proses perancangan gerakan tokoh WKWKers, penulis mempelajari konteks adegan dan pose tokoh dari shot 4 dan 28. Kemudian, penulis mengumpulkan berbagai acuan dan mengembangkan pose-pose tersebut ke dalam video akting. Pada video akting shot 4, penulis sempat merekam ulang video karena adanya perbedaan konsep gerakan dan dialog. Tujuan penulis mengubah konsep gerakan dan dialog agar gerakan yang baru diharapkan dapat menambah *appeal* lebih lagi serta menonjolkan karakteristik tokoh dalam shot tersebut. Selain itu, *staging* pada tabel 3.11 menunjukkan siluet tubuh WKWKers yang menyatu dengan siluet tubuh Yoman, sehingga informasi yang diberikan dari pose mereka menjadi kurang jelas. Dari video akting yang sudah diambil, penulis menganalisis pose-pose utama pada beberapa frame dan membuat sketsa pengembangan, di mana pose-pose yang realis akan dilebih-lebihkan untuk menghasilkan gerakan animasi yang bergaya kartun.

1.5.1. Shot 4

Tabel 3.12. Tabel *Breakdown* Sketsa Pengembangan untuk Shot 4

<i>Key pose</i>	Sketsa Pengembangan I	Sketsa Pengembangan II	Sketsa Pengembangan III
1			



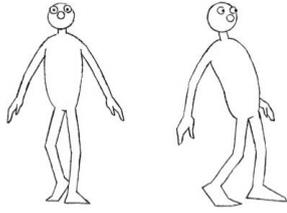
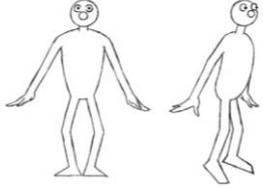
Pada konsep gerakan *key pose* yang pertama, tokoh WKWKers terlalu asyik bermain *game* di HP-nya sehingga ia tidak mempedulikan apa yang sedang terjadi di sekelilingnya. Oleh karena itu, penulis mencoba membuat beberapa sketsa pose yang dapat menggambarkan konsep tersebut. Awalnya, penulis membuat sketsa pada gambar di tabel 3.12 seperti kolom nomor 1, di mana WKWKers menggantungkan kaki kirinya ke kaki kanannya sambil bermain. Namun, pose tersebut malah memperlihatkan bahwa pose kaki yang kurang nyaman, serta bentuk siluet yang terlalu melengkung. Kemudian, penulis mencoba memindahkan kaki kiri WKWKers ke atas meja seperti gambar di kolom nomor 2 untuk memberikan pose yang lebih nyaman pada WKWKers. Tetapi, pose tersebut masih terasa belum cukup kuat dan membutuhkan *exaggeration* serta *staging* yang lebih jelas untuk menekankan karakteristik tokoh. Oleh karena itu, penulis membuat pose lain seperti gambar di kolom nomor 3, di mana siluet

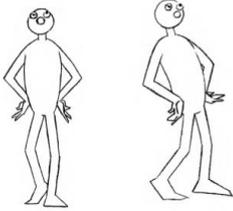
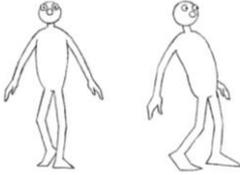
tangan WKWKers lebih terlihat dengan jelas dan kakinya lebih ditekukkan sambil bersandar pada meja.

Sama seperti baris yang pertama, tabel pada baris kedua hingga keempat menggambarkan berbagai *key pose* alternatif WKWKers ketika ia terkejut hingga kesal karena diganggu saat bermain HP. Dalam penggambaran pose-pose tersebut, penulis menentukan setiap pose berdasarkan *line of action* dan siluet tubuh yang sesuai. Kemudian, ketika suatu pose sudah tergambar, maka penulis mencoba untuk mempertimbangkan kembali prinsip *exaggeration* pada pose tersebut untuk menentukan bagian tubuh tertentu yang masih bisa dlebih-lebihkan pose dan siluetnya. Terkadang, ada pose yang terlalu berlebihan dan tidak sesuai dengan karakteristik WKWKers ketika ditambahkan prinsip *exaggeration* lebih lagi. Sedangkan, ada pose-pose yang dapat memberikan visualisasi karakteristik WKWKers yang lebih menonjol ketika siluet dari pose tersebut dlebih-lebihkan.

Tabel 3.13. Tabel *Breakdown Key Poses* Final Shot 4

Studi Literatur	Acuan	Hasil
<p>Postur tubuh seseorang yang bersandar ke belakang menandakan perasaan yang negatif atau ketidaksenangan.</p> <p>(Goman, 2008)</p> <p>Postur tubuh seorang tokoh yang condong ke belakang menyatakan bahwa tokoh</p>	 <p>(Dokumentasi Pribadi)</p>	 <p>Penggambaran <i>backward body postures</i> pada tokoh WKWKers memberikan kesan tokoh yang cuek dan tidak peduli dengan</p>

<p>tersebut sedang mengabaikan pesan yang ia terima.</p> <p>(Roberts, 2011)</p>	 <p>(Roberts, 2011)</p>  <p>(Klaus, 2019)</p>  <p>(Dokumentasi Pribadi)</p>	<p>lingkungan di sekitarnya.</p>
<p>Postur tubuh seorang tokoh yang condong ke depan mengindikasikan bahwa tokoh tersebut secara sadar atau tidak sadar ikut terlibat atau terpicat dengan sesuatu.</p> <p>(Roberts, 2011)</p>	 <p>(Roberts, 2011)</p>  <p>(Get a Horse, 2013)</p>  <p>(Cloudy with a Chance of Meatballs 2, 2013)</p>  <p>(Klaus, 2019)</p>	<p>Penggambaran <i>forward body postures</i> pada tokoh WKWKers memberikan kesan tokoh yang merespon secara aktif dan terfokus pada HP-nya yang tidak sengaja terlempar.</p>

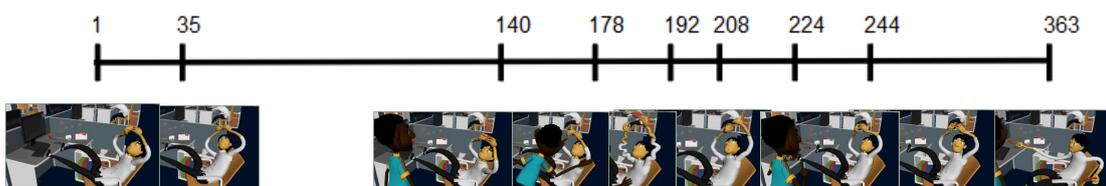
	 <p>(Dokumentasi Pribadi)</p>	
<p>Penggabungan <i>open body posture</i> dan <i>backwards body posture</i>, yang disebut sebagai <i>reflective body posture</i>, muncul ketika seorang tokoh sedang berpikir atau bingung.</p> <p>(Roberts, 2011)</p>	 <p>(Roberts, 2011)</p>  <p>(Dokumentasi Pribadi)</p>	 <p>Penggambaran <i>reflective body postures</i> pada tokoh WKWKers memberikan kesan bahwa tokoh sedang berpikir dan sedikit bingung.</p>
<p>Roberts berpendapat bahwa postur tubuh seseorang yang condong ke belakang dapat bermakna bahwa orang tersebut sedang mengikuti atau mengabaikan pesan yang diterima secara pasif.</p> <p>(Roberts, 2011)</p>	 <p>(Goman, 2008)</p>  <p>(Roberts, 2011)</p>  <p>(Klaus, 2019)</p>	 <p>Penggunaan <i>backward body postures</i> pada pose ini memiliki konteks di mana tokoh WKWKers sedang mengikuti permintaan Yoman dengan berat hati.</p>



Dari berbagai acuan dan studi literatur yang sudah dikumpulkan, maka penulis membuat sketsa pengembangan di mana hasil *staging* tokoh dapat dilihat pada kolom ketiga di tabel 3.13. Setelah menentukan *staging*, penulis mulai bereksperimen pada *timing* dari *blocking* gerakan tokoh WKWKers.

Tabel 3.14. Tabel Eksperimen Awal *Timing* Gerakan Tokoh WKWKers pada Shot 4

Time Chart	 f. 1	 f. 35	 f. 140
	 f. 178	 f. 192	 f. 208
	 f. 224	 f. 244	 f. 362
Keterangan	Tokoh WKWKers bergerak dengan lambat, tetapi tidak terlalu lambat atau tidak terlalu cepat sehingga tidak ada penekanan yang kuat terhadap kecepatan gerakan tokoh.		



Gambar 3.11. *Time Chart* Gerakan Awal Tokoh WKWKers pada Shot 4

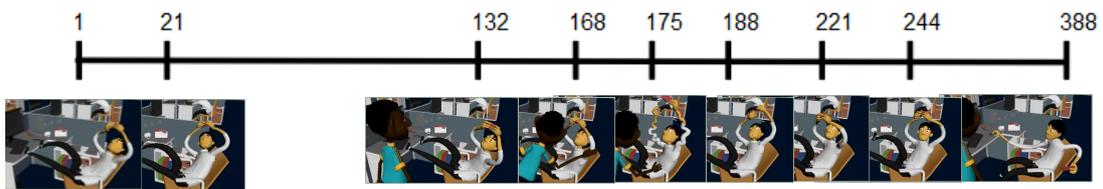
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada eksperimen awal *timing*, penulis mencoba membuat gerakan tokoh WKWKers lambat dengan penggunaan jumlah frame yang banyak antar *key poses* dan pergerakan tubuh yang minim. Hasil yang didapatkan yaitu pergerakan tokoh WKWKers yang lambat tetapi masih tidak terkesan sangat lambat ataupun sangat cepat. Pergerakan ini kurang sesuai dengan tujuan penulis karena tidak ada penekanan yang kuat terhadap kecepatan gerak tokoh WKWKers. Hal ini juga cukup bertentangan dengan keadaan pada umumnya di mana ketika seseorang melakukan sesuatu yang ia sukai, maka orang tersebut akan antusias atau melakukan banyak gerakan serta bergerak secara cepat atau berlebihan. Seperti acuan pada tokoh Jesper dari film animasi *Klaus*, Jesper tetap dapat bergerak dengan cepat ketika ia menginginkan sesuatu.

Selain itu, gaya animasi *cartoony* seperti pada tokoh Mickey Mouse di animasi pendek *Get a Horse*, juga memiliki kontras percepatan dan perlambatan pada gerakan tokoh, sehingga gerakan menjadi lebih *appealing* dan tidak hanya konstan saja. Oleh karena itu, penulis mencoba membuat tokoh WKWKers bergerak lebih cepat ketika ia sedang antusias dan akan melambat saat ia tidak termotivasi.

Tabel 3.15. Tabel Ekperimen Akhir *Timing* Gerakan Tokoh WKWKers pada Shot 4

Time Chart	 f. 1	 f. 21	 f. 132
	 f. 168	 f. 175	 f. 188
	 f. 221	 f. 244	 f. 388
Keterangan	<i>Timing</i> pergerakan tokoh WKWKers dengan adanya perubahan kecepatan ketika tokoh sedang antusias menjadi malas.		



Gambar 3.12. *Time Chart* Eksperimen Akhir *Timing* Gerakan Tokoh WKWKers pada Shot 4

(sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dalam percobaan akhir, penulis mencoba mengubah kecepatan gerakan tokoh WKWKers di mana saat ia bermain maka WKWKers akan bergerak dengan cepat dan banyak bergerak. Sedangkan, ketika WKWKers sadar bahwa ia belum mencetak dokumen, ia akan bergerak menjadi lebih lambat karena tidak ada motivasi serta rasa tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas sesuai dengan ketepatan waktu tertentu dari tokoh WKWKers itu sendiri. Perubahan *timing* pada pergerakan tokoh WKWKers lebih sesuai dengan acuan tokoh Jesper (Klaus),

yang dapat bergerak cepat saat antusias dan menjadi lambat saat ia mengentengkan sesuatu.

Tabel 3.16. Tabel Perbandingan Hasil Eksplorasi Animasi tokoh WKWKers pada Shot 4

Fra me	Percobaan Animasi Pertama	Percobaan Animasi Kedua	Hasil Akhir Animasi
1			
21			
132			
168			
175			
188			
221			



Dalam percobaan pertama, pergerakan animasi tokoh WKWKers masih minim dan lambat. Hal ini dapat dilihat dari frame 21 di mana WKWKers sedang bermain HP tetapi ia tidak bergerak kesana kemari seperti pada gambar percobaan lainnya. Gestur tersebut memberikan kesan bahwa tokoh WKWKers kurang antusias dengan permainan yang sedang ia mainkan. Oleh karena itu, penulis mencoba memperbanyak gerakan tokoh sehingga punggung, kepala, dan tangannya terus menerus bergerak saat ia bermain untuk menekankan bahwa WKWKers terlalu fokus dan asyik bermain HP.

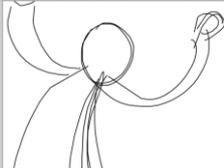
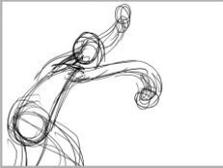
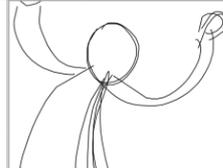
Kemudian, penulis mencoba menampilkan siluet tangan yang bergetar pada frame 175 untuk menunjukkan bahwa tokoh WKWKers terkejut. Pada awal percobaan animasi yang pertama, penulis hanya membuat lekukan-lekukan yang tidak terlalu ekstrim pada tangan WKWKers. Lalu, bentuk lekukan tersebut dilebih-lebihkan dengan memperbanyak jumlah lekukan dalam percobaan yang kedua. Namun, setelah mempertimbangkan hasil animasi dari video *playblast*, pergerakan tangan WKWKers yang terkejut lebih memberikan kesan bahwa ia merinding. Dari dua percobaan tersebut, maka penulis mencoba menggerakkan tangan WKWKers yang terkejut dengan pendekatan gerakan karet seperti acuan

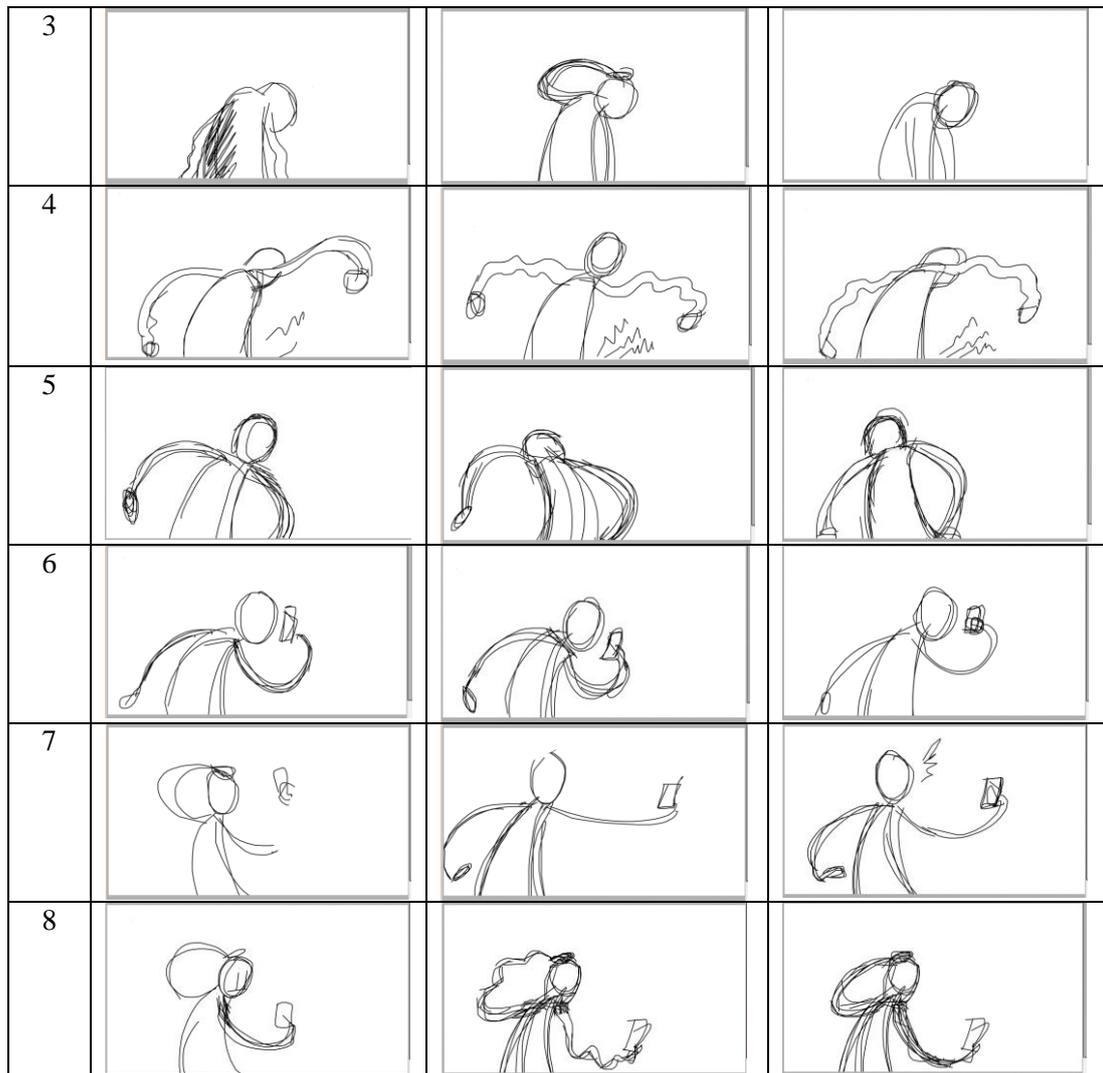
gerakan tangan tokoh Mickey Mouse dan Chester V, di mana sifat karet biasanya tidak memiliki banyak lekukan namun lebih elastis dan dapat memanjang dan memendek.

Pada frame 388, penulis bereksperimen dengan siluet tangan WKWKers yang memanjang saat ia hendak memegang mouse. Dari kolom yang pertama, pose tangan WKWKers lurus memanjang saat memegang *mouse*, penggambaran ini kurang memberikan karakteristik tokoh yang “ngaret” dan lebih menunjukkan karakteristik yang sedikit kaku. Kemudian, penulis mencoba membuat bentuk tangan yang sesuai dengan sketsa pengembangan. Secara visual, garis lengkungan tangan WKWKers yang memegang *mouse* terlihat aneh dan tidak konsisten karena ada penggabungan siluet garis lurus dan lengkungan. Dengan begitu, penulis menyempurnakan kembali dengan membuat garis lengkungan tanpa ada garis lurus pada siluet tangan WKWKers.

1.5.2. Shot 28

Tabel 3.17. Tabel *Breakdown* Sketsa Pengembangan untuk Shot 28

<i>Key pose</i>	Sketsa Pengembangan I	Sketsa Pengembangan II	Sketsa Pengembangan III
1			
2			

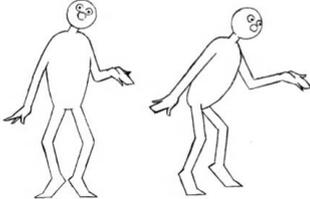


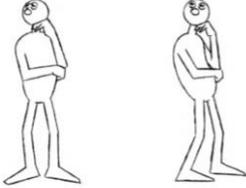
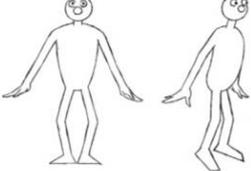
Tabel di atas merupakan kumpulan sketsa pengembangan dari tokoh WKWKers pada shot 28. Satu baris pada tabel mewakili satu *key pose* yang dieksplorasi penggambarannya menjadi tiga pose alternatif. Pada baris pertama, penulis tidak membuat sketsa *key pose* tokoh WKWKers berlari secara detail, contohnya *key pose* setiap pergantian langkah kaki WKWKers yang berlari. Hal ini disebabkan karena penulis merasa lebih mudah untuk langsung mencoba-coba *blocking* di perangkat lunak Maya daripada harus menggambar lagi dan memakan proses yang lebih lama.

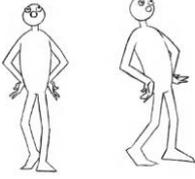
Sama seperti proses pengembangan sketsa pada shot 4, penulis mencoba mengeksplorasi *line of action* serta siluet dari pose tokoh WKWKers. Beberapa pose yang terlalu berlebihan seperti contohnya pada tabel baris ke 2 dan kolom ke 3, tidak dapat dipakai karena tidak sesuai dengan karakteristik tokoh WKWKers yang malas. Selain itu, penulis juga mempertimbangkan setiap siluet agar tidak ada bagian tubuh yang saling tumpang tindih dan menampilkan bentuk siluet yang ambigu. Pada proses pengembangan sketsa ini, penulis juga menyesuaikan pose dengan berbagai teori dan acuan agar penggambaran pose memiliki sumber-sumber dan landasan teori yang mendukung.

Tabel 3.18. Tabel *Breakdown Key Poses* Final Shot 28

Studi Literatur	Acuan	Hasil
<p><i>Forward body postures</i> merupakan postur tubuh di mana seseorang sedang menerima pesan yang diberikan secara aktif dan secara sadar atau tidak sadar, ikut terlibat atau tertarik dalam suatu hal.</p> <p>(Roberts, 2011)</p>	<div data-bbox="657 1153 912 1339" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="715 1361 922 1397">(Roberts, 2011)</p> <div data-bbox="683 1435 959 1581" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="651 1585 991 1653">(Cloudy with a Chance of Meatballs 2, 2013)</p> <div data-bbox="727 1675 916 1877" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="639 1877 1002 1912">(Monster University, 2013)</p>	<div data-bbox="1027 1144 1390 1346" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="1027 1373 1390 1877">Tokoh WKWKers digambarkan dengan <i>forward body postures</i> untuk menyatakan bahwa WKWKers sedang terburu-buru dan dengan sangat aktif mengejar bus yang seharusnya ia tumpangi.</p>

	 <p>(Incredibles 2, 2018)</p>  <p>(Dokumentasi Pribadi)</p>	
<p>Postur tubuh yang terbuka dan condong ke depan menunjukkan suatu reaksi yang responsif. Reaksi ini menunjukkan bahwa orang tersebut sedang menginginkan sesuatu dan terbawa suasana.</p> <p>(Roberts, 2011)</p>	 <p>(Roberts, 2011)</p>  <p>(Incredibles 2, 2018)</p>  <p>(Dokumentasi Pribadi)</p>	 <p>Tokoh WKWKers melakukan pose <i>responsive</i> di mana ia sangat menginginkan naik bus. Hal ini menyebabkan ia menempelkan tangannya ke pintu bus saat pintu sudah tertutup.</p>

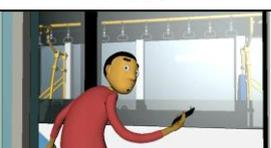
<p><i>Fugitive</i> merupakan penggabungan postur tubuh <i>closed</i> dan <i>backwards</i> yang mengindikasikan bahwa orang tersebut sedang merasa tertolak atau sedih.</p> <p>(Roberts, 2011)</p>	 <p>(Roberts, 2011)</p>  <p>(Dokumentasi Pribadi)</p>	 <p>Penulis tidak sepenuhnya membuat pose tangan WKWKers tertutup untuk menampilkan siluet tubuhnya yang sedang sedih.</p>
<p><i>Forward body posture</i> juga dapat mengindikasikan seseorang sedang meneruma pesan yang diberikan secara aktif.</p> <p>(Roberts, 2011)</p>	 <p>(Roberts, 2011)</p>  <p>(Dokumentasi Pribadi)</p>	 <p><i>Forward body posture</i> digunakan untuk menunjukkan WKWKers yang merespon panggilan teleponnya secara aktif.</p>

<p>Penggabungan postur tubuh <i>open</i> dan <i>backwards</i> menghasilkan reaksi yang reflektif. Postur <i>reflective</i> dapat bermakna seseorang sedang berpikir atau bingung, biasanya ada pertentangan dalam dirinya.</p> <p>(Roberts, 2011)</p>	 <p>(Roberts, 2011)</p>  <p>(Get a Horse, 2013)</p>	 <p>Tokoh WKWKers merasa kebingungan ketika ia ditelepon oleh orang yang menantinya.</p>
<p>Saat cemas, sistem saraf akan menyebabkan aliran darah seseorang yang berbohong meningkat dan menimbulkan rasa gatal pada kulit kepala, wajah, leher, atau lengan.</p> <p>(Glass, 2013)</p>	 <p>(Glass, 2013)</p>  <p>(Dokumentasi Pribadi)</p>	 <p>Pose ini menampilkan bahwa tokoh WKWKers sedang berbohong. Hal itu didukung sinyal dari bahasa tubuhnya di mana ia menggaruk-garuk kepalanya.</p>

Setelah menetapkan pose *staging* pada beberapa *key poses*, penulis mulai mencoba bereksperimen dengan *timing* pergerakan tokoh WKWKers. Untuk *key poses* awal saat tokoh WKWKers berlari mengejar bus, penulis harus menentukan berapa frame yang dibutuhkan kaki tokoh saat melakukan pose *contact*, *down*, *pass*, dan *up*. Walaupun mayoritas kaki tokoh WKWKers tidak terlihat dalam shot ini, menentukan pose pergerakan kaki membantu penulis dalam mengatur *timing*

keseluruhan tubuh tokoh WKWKers saat berlari. Acuan yang digunakan dalam membuat *timing* tersebut yaitu pergerakan tokoh Sulley (Monster University) saat berlari. Penulis menggunakan acuan tersebut karena Sulley merupakan tokoh dengan kepribadian yang santai namun tetap bisa panik pada situasi-situasi tertentu. Oleh karena itu, penulis mencoba mengikuti *timing* pergerakan kaki tokoh Sulley pada pose *contact*, *down*, dan *pass* seperti penjabaran acuan sebelumnya. Selain itu, penulis juga mengikuti *spacing* maupun postur tubuh dari acuan tokoh Evelyn Deavor (Incredibles 2) menunjukkan *forward body postures* dan *responsive body postures* untuk digunakan pada staging tokoh WKWKers yang sedang berlari mengejar bus.

Tabel 3.19. Tabel Eksperimen Awal pada *Timing* Gerakan Shot 28

Time Chart	 f. 1	 f. 7	 f. 25
	 f. 35	 f. 70	 f. 138
	 f. 203	 f. 227	 f. 236
	 f. 282	 f. 316	 f. 358
Keterangan	Eksperimen awal pergerakan tokoh WKWKers, di mana seluruh gestur tubuh tokoh dari awal hingga akhir frame bergerak dengan lambat.		



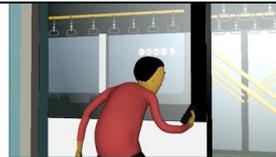
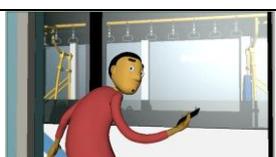
Gambar 3.13. *Time Chart* Gerakan Awal Tokoh WKWKers pada Shot 28

(sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada eksperimen *timing* yang awal, penulis mencoba memberikan jumlah frame yang banyak pada tiap *key poses* untuk mendapatkan kesan pergerakan tokoh WKWKers yang lambat. Penulis mencoba hanya membuat pergerakan kaki tokoh menjadi dua langkah kaki yang lebar dengan penggunaan frame yang banyak saat mengejar bus. Satu langkah kaki dibuat dalam jumlah 35 frame sehingga dua langkah kaki membutuhkan total 70 frame.

Kemudian, penulis juga membuat pergerakan tangan tokoh WKWKers dari ia lesu, mengambil HP, terkejut, hingga ia mengangkat panggilan telepon dengan durasi jumlah frame yang banyak, agar dapat memberikan kesan tokoh yang lamban. Setelah melihat hasil pergerakan tokoh dari hasil *playblast*, penulis merasa bahwa kecepatan pergerakan tokoh masih berada di titik tengah antara sangat cepat dan sangat lambat. Sedangkan, acuan gaya animasi yang *cartoony* seperti pada tokoh Flint Lockwood di film *Cloudy with a Chance of Meatballs 2*, biasanya memiliki kontras antara perbedaan gerak yang sangat cepat dan sangat lambat. Oleh karena itu, penulis mencoba mengubah konsep pergerakan tokoh WKWKers di mana ia dapat bergerak dengan sangat cepat akibat motivasi-motivasi tertentu dan pergerakannya akan berubah drastis menjadi sangat lambat ketika ia tidak memiliki motivasi, sehingga ia semakin terlambat karena ia mengentengkan ketepatan waktu.

Tabel 3.20. Tabel Eksperimen Akhir *Timing* Gerakan Tokoh WKWKers pada Shot 28

Time Chart			
	f. 24	f. 39	f. 70
			
	f. 130	f. 231	f. 261
			
	f. 282	f. 296	f. 354
	Keterangan		
	Pergerakan tokoh WKWKers menjadi cepat saat ia mengejar bus hingga frame (1-70), lalu melambat karena ia tertinggal bus (frame 71-269), dan kembali menjadi cepat ketika ia terkejut dan menjawab telepon (frame 270-407).		



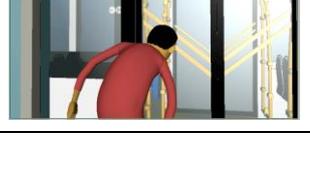
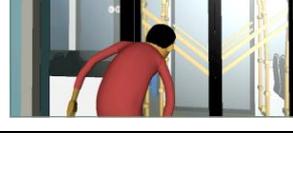
Gambar 3.14. *Time Chart* pada *Timing* Gerakan Tokoh WKWKers

(sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada eksperimen akhir, penulis mencoba mempercepat gerakan tokoh WKWKers saat berlari dari dua langkah menjadi enam langkah kaki dengan jarak yang lebih pendek tetapi lebih cepat. Pergerakan tangan tokoh WKWKers saat mengejar juga diperbanyak sehingga melambai-lambaikan lebih banyak dan cepat saat dia mengejar bus. Kemudian, tokoh WKWKers bergerak menjadi lebih lambat mulai dari frame 71 karena ia tertinggal bus. Pergerakan tubuh WKWKers menjadi sangat minim sehingga terdapat perubahan pose dari frame 1-70 yang sangat berlebihan menjadi tidak ada siluet tubuh yang berlebihan. Penulis

mengikuti acuan tokoh Evelyn Deavor (Incredibles 2) yang dapat bergerak cepat ketika ada motif tertentu dan berganti menjadi lambat dengan maksud tertentu walaupun ia datang terlambat.

Tabel 3.21. Tabel Perbandingan Hasil Eksplorasi Animasi tokoh WKWKers pada Shot 28

Frame	Percobaan Animasi Pertama	Percobaan Animasi Kedua	Hasil Akhir Animasi
25			
35			
70			
130			
203			
227			



Perancangan gerakan yang paling kompleks terdapat pada frame 1-70 ketika tokoh WKWKers berlari mengejar bus. Awalnya, penulis mencoba menggerakkan kaki WKWKers hanya dengan dua langkah dalam jangka 70 frame, sehingga satu langkah membutuhkan 35 frame. Pergerakan tangan tokoh WKWKers saat mengejar bus juga sangat minim, tangannya hanya melambai-lambai sebanyak dua kali. Selain itu, garis lengkungan lengan tokoh WKWKers masih sedikit kaku dan kurang menggambarkan elastisitas gerakan karet. Pada percobaan kedua, pergerakan tangan serta langkah kaki WKWKers diperbanyak serta dipercepat sehingga kesan terburu-buru pada tokoh lebih terlihat. Setelah itu, penulis menyempurnakan garis lengkungan tangan WKWKers yang berlari sehingga gerakan tangannya semakin menyerupai dengan elastisitas karet.

Frame 203 menunjukkan pose tokoh WKWKers yang menyadari bahwa HP-nya berdering. Awalnya, penulis mencoba mengikuti pose sesuai sketsa pengembangan di mana tangan WKWKers berlekuk-lekuk setelah ia kelelahan mengejar bus. Namun, posisi tangan WKWKers yang terangkat terlalu tinggi sehingga kurang memberikan kesan lesu. Sifat elastisitas karet saat tidak ada

gerakan juga akan membentuk garis yang mulus tanpa ada banyak lekukan-lekukan seperti pada sketsa pengembangan. Oleh karena itu, penulis mengurangi prinsip *exaggeration* pada pose tersebut karena tidak sesuai dengan karakteristik tokoh WKWKers