



### **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**

#### **2.1. Gambaran Umum**

Tugas akhir ini merupakan film animasi 2D dengan menerapkan gaya mendongeng. Pergerakan animasi karakter menggunakan teknik *limited animation*. Di mana terdapat dua karakter yaitu Buto ijo dan lili. Berdasarkan itu, penulis mengumpulkan data untuk mendukung penganimasian dengan teknik *limited animation* melalui studi pustaka (buku, *ebook*, jurnal, dan media internet), observasi (pengamatan bahas tubuh orang yang sedang sendirian, video candid dan film layar lebar), dan eksperimen (pembuatan desain gerakan dan video referensi).

#### **3.1.1. Sinopsis**

Film animasi ini menceritakan tentang Buto Ijo yang ramah dan senang bermain dengan siapa saja . Namun, karena wujudnya yang besar dan menakutkan hewan-hewan hutan dan manusia takut dengannya. Hal tersebut membuat Buto Ijo merasa sedih dan kesepian.

Hingga pada suatu hari ia menemukan seorang anak kecil bernama Lili yang terjebak di dalam sebuah lubang besar dan dalam. Buto Ijo akhirnya menolong Lili dan meninggalkannya. Akan tetapi, Lili mengikuti Buto Ijo dan ketika mereka bertemu Lili tidak takut dengan Buto Ijo dan mengajak nya bermain. Buto Ijo dan Lili akhirnya bermain bersama.

Setelah sekian lama bermain, Lili tiba-tiba meminta Buto Ijo untuk mengantarkannya pulang. Buto Ijo pun mengantar Lili keluar dari hutan dan penduduk desa serta orang tua Lili telah berkumpul di pinggiran hutan untuk mencari Lili. Lili mengajak Buto Ijo untuk bertemu penduduk desa namun Buto Ijo merasa takut akan menakuti penduduk desa. Ketika penduduk desa melihat Buto Ijo, merereka semua ketakutan. Namun Lili menceritakan apa yang terjadi dengannya kepada penduduk desa dan orang tuanya hingga akhirnya mereka percaya dengan Lili. Buto Ijo akhirnya diterima oleh penduduk desa dan menjadi sahabat Lili.

### **3.1.2. Desain Karakter Buto Ijo**

Karakter Buto Ijo dibentuk dengan membuat konsep desain karakter terlebih dahulu. Konsep karakter Buto Ijo diambil dari cerita mitos di daerah Jawa. Buto Ijo dipercaya mempunyai sosok yang besar seperti raksasa dan berwarna hijau. Cerita Buto Ijo dibuat oleh orang-orang zaman dulu untuk menakuti anak-anak yang tidak mau tidur pada malam hari.

Berdasarkan itu konsep dari Buto Ijo adalah raksasa yang masih kecil berumur sekitar delapan sampai sepuluh tahun. Tinggi badan sama dengan tinggi orang dewasa yaitu 170cm. selain itu Buto Ijo juga memiliki tubuh yang besar dan berwarna hijau.



Gambar 3.1. karakter sheet Buto Ijo

Tiga aspek dimensional karakter adalah;

1. Sosiologi

Buto Ijo, seorang raksasa yang masih kecil dan tinggal di dalam hutan sendirian. Hewan-hewan dan manusia takut dengan Buto Ijo karena wujudnya yang besar dan menakutkan.

2. Fisiologi

Buto Ijo bermata satu dan bertanduk satu seperti *Cyclops* dan berwarna hijau. Tubuhnya besar dan tinggi sama dengan orang dewasa. Buto Ijo juga mempunyai gigi yang tajam dan dua taring bawah yang besar dan tajam. Selain itu ia juga mempunyai cakar pada tanganya. Buto Ijo hanya menggunakan kain berwarna coklat dan kalung yang terbuat dari batu kecil berbentuk bulat dan berwarna kuning.

### 3. Psikologi

Buto Ijo merupakan karakter yang ramah dan senang bermain. Tapi karena hewan dan manusia takut denganya Buto Ijo menjadi tertutup, pemalu dan tidak percaya diri. Saat berjalan Buto Ijo akan menundukan kepalanya dan bungkuk, pada saat berinteraksi dengan orang lain ia berusaha membuat badannya menjadi kecil.

#### 3.1.3. Posisi Penulis

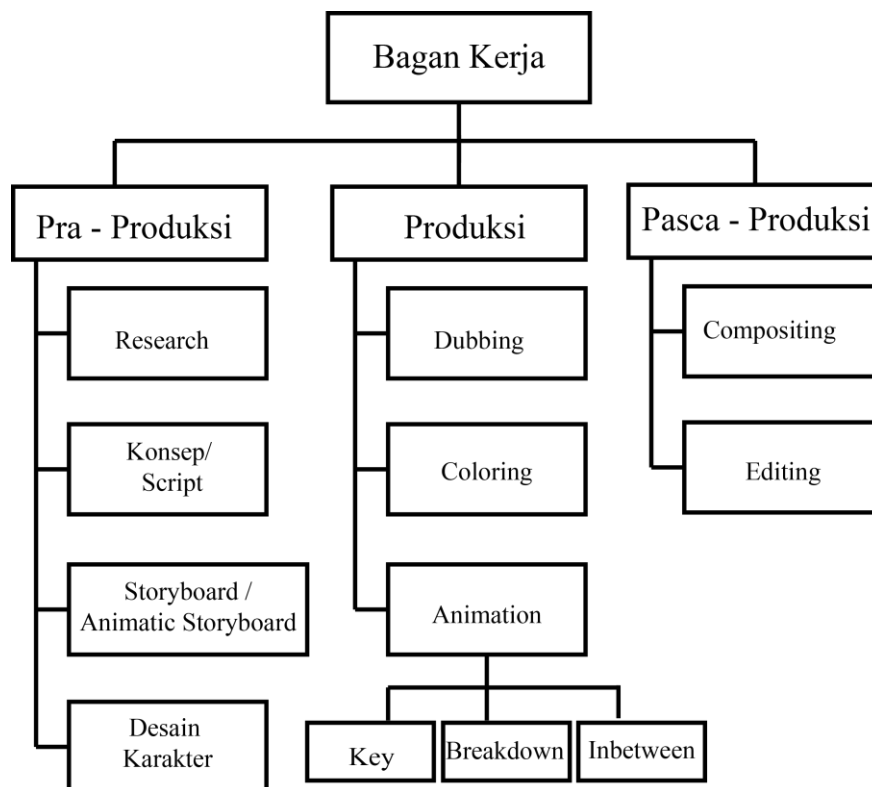
Pada proses pembuatan film animasi “Buto Ijo yang Baik Hati” penulis yang akan membuat keseluruhan film. Akan tetapi, pada laporan tugas akhir ini penulis akan terfokus sebagai *animator* Buto Ijo. Penulis bertanggung jawab terhadap animasi karakter dalam 13 *scene* di film animasi ini. Akan tetapi penulis hanya akan membahas bahasa tubuh karakter dalam *scene* Buto Ijo yang menemukan Lili di dalam lubang besar, Lili yang menemukan Buto Ijo, Buto Ijo yang bermain dengan Lili.

#### 3.1.4. Peralatan

Dalam proses pembuatan film animasi “Buto Ijo yang Baik Hati” dengan pergerakan animasi karakter yang bersifat *limited animation*, penulis menggunakan beberapa *software* yaitu *photoshop* untuk pembuatan aset seperti *background*, *environment*, dan karakter, *after effect* untuk proses pergerakan karakter dan kamera, *visual effect*, dan *editing*. *Hardware* yaitu alat perekam suara untuk merekam suara narator.

## 2.2. Tahapan Kerja

Film animasi “Buto Ijo yang Baik Hati” dibuat berdasarkan tiga tahap pembuatan yaitu praproduksi, produksi, dan post produksi. Pada tahap pra produksi penulis melakukan pengumpulan data yang dibutuhkan, pembuatan konsep cerita, script, desain karakter, dan *storyboard*. Pada proses pembuatan desain karkater penulis juga membuat beberapa desain *gesture* dan ekspresi yang dapat membantu dalam proses pembuatan gerakan animasi karakter. Selanjutnya penulis masuk k edalam tahap produksi. Pada tahap ini dilakukan proses *dubbing*, pembuatan asset dan pewarnaan, dan dilanjutkan dengan proses penganimasian. Pada tahap post-produksi penulis melakukan proses *compositing* dan *editing*.



Gambar 3.2. Tahapan kerja

### 2.3. Acuan

Pada *scene* Buto Ijo yang berjalan sendirian di dalam hutan penulis menggunakan film animasi Paranorman (2012) sebagai referensi *gesture* pada saat berjalan. Penulis mengambil referensi pada waktu 00:05:32 - 00:05:35, Norman berjalan keluar dari rumahnya dengan posisi tubuh yang agak menunduk. Penulis juga menggunakan animasi Gerald Mc Boing-boing sebagai referensi *gesture* pada *limited animation*. Dimulai pada waktu 00:03:40 – 00:03:43, Gerald yang ingin ikut bermain dengan anak-anak lainnya namun karena ia tidak bisa berbicara tidak ada yang mau bermain dengannya. Selain itu penulis juga menggunakan *Pepto-Bismol commercial* (1956) pada waktu 00:00:17 – 00:00:46 karakter utama pulang dari tempat kerja dengan lelah.

*Scene* Buto Ijo menemukan anak kecil yang terjebak di dalam lubang penulis membuat video referensi, dan menggunakan film animasi *Inside Out* (2015). Pada film *Inside Out* penulis mengambil bahasa tubuh dan ekspresi Sadness pada saat melihat ke dalam lubang. Penulis juga membuat video referensi *gesture* karakter pada saat mendekati dan melihat ke dalam lubang. Berdasarkan hal tersebut penulis membuat bentuk *gesture* tubuh karakter yang disesuaikan dengan referensi serta penerapan teori mengenai *backward body posture* dan *close body posture* menurut Robert (2011)

Pada *scene* saat Lili menemukan Buto Ijo penulis menggunakan film animasi Paranorman pada durasi ke 01:03:13-01:03:33. Penulis menggunakan *gesture* terkejut Norman kepada Buto Ijo. Penulis juga mengambil beberapa

*gesture* dari film animasi *Tom and Jerry* sebagai referensi *gesture* Buto Ijo saat terkejut melihat Lili.

*Scene* Buto Ijo yang bersembunyi dari Lili yang asik memakan buah apel, penulis menggunakan film animasi paranorman didurasi 00: 12: 43- 00: 12: 47. Penulis mengambil bahasa tubuh pada karakter Mr. Prenderghast yang melihat norman tetapi tidak ingin terlihat dari orang lain.

*Scene* saat Lili mengajak Buto Ijo bermain, penulis menggunakan film animasi Gerald Mc Boing-boing, Pepto-Bismol commercial (1956), dan film animasi *Daisy Chain* yang di upload di youtube pada 2 oktober 2015. Penulis menggunakan film-film animasi ini sebagai referensi *gesture* Buto Ijo yang terbuka dan mau bermain dengan Lili.

### **3.4. Observasi**

Berdasarkan hasil acuan dan referensi yang didapat penulis akan melakukan observasi lebih dalam mengenai bahasa tubuh yang disesuaikan dengan *storyboard* dari beberapa *scene* yang akan dibahas oleh penulis.

Penulis membuat *gesture* karakter pada tugas akhir ini berdasarkan *storyboard* yang dibuat. Dalam tugas akhir ini, penulis akan membahas mengenai beberapa *scene* berdasarkan *storyboard* berikut:

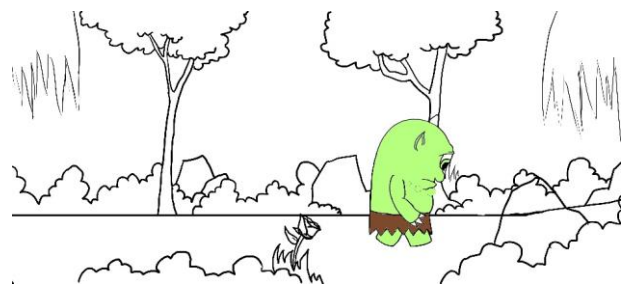
#### **3.4.1. *Scene* Buto Ijo yang Berjalan di Dalam Hutan**

Buto Ijo berjalan sendirian di dalam hutan. Namun tiba-tiba buto ijo mendengar suara tangisan. Karena penasaran Buto Ijo mencari dari mana asal suara tangisan tersebut.

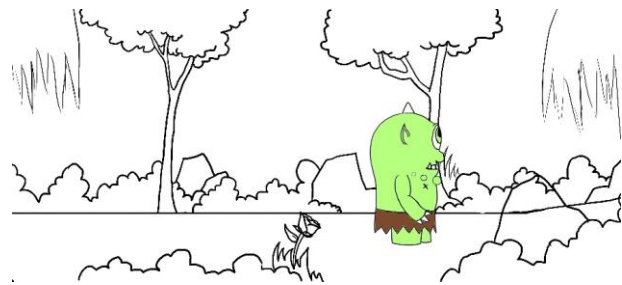




Gambar 3.3. buto ijo berjalan di dalam hutan 1



Gambar 3.4. buto ijo berjalan di dalam hutan 2



Gambar 3.5. buto ijo mendengar suara tangisan

Pada *storyboard* di atas terdapat penganimasi karakter Buto Ijo yang berjalan dan tiba-tiba berhenti karena mendengar sebuah suara tangisan. pada saat Buto Ijo berjalan, bahasa tubuh Buto Ijo akan menggambarkan perasaan Buto Ijo. Berdasarkan itu penulis menggunakan karakter Norman dalam film Paranorman (2012)



Gambar 3.6. Referensi Gerakan Jalan Dalam film Paranorman  
(Paranorman / Universal, 2012)

Karakter Norman memiliki kondisi yang hampir sama dengan karakter Buto Ijo karena dalam film paranorman, Norman mempunyai kemampuan yang tidak dimiliki oleh anak-anak pada umumnya. Karena hal tersebut Norman diasingkan atau ditolak oleh orang disekitarnya. Penulis juga menggunakan sebuah film animasi yang menggunakan teknik *limited animation* sebagai referensi dan perbandingan *gesture* tubuh pada animasi 3D dan *limited animation*. film *limited animation* yang digunakan penulis adalah Gerald Mc Boing-boing.



Gambar 3.7. Referensi Gerakan Jalan Dalam film Gerald Mc Boing-boing  
(Gerald Mc Boing-boing / UPA, 1950)

Penulis juga menggunakan animasi *Pepto-Bismol commercial* (1956), animasi yang menggunakan teknik *limited animation* sebagai referensi *gesture* pada adegan ini.



Gambar 3.8. Referensi Gerakan Jalan Dalam Pepto-Bismol commercial (Pepto-Bismol commercial / 1956)

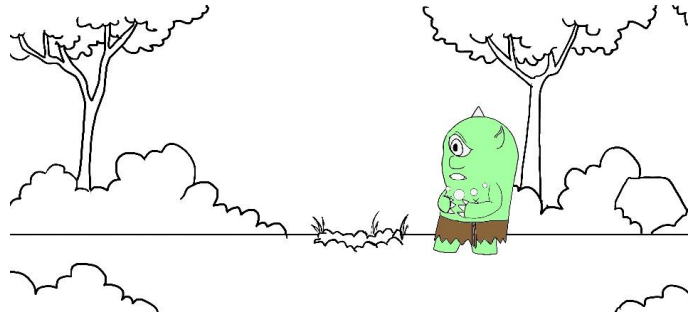
Berdasarkan referensi, *gesture* pada saat sedih terlihat dengan kepala yang menghadap ke tanah dan badan yang membukuk atau menunduk. Tangan karakter bisa berada di depan dada dan bisa dalam keadaan bergelantungan.

#### **3.4.2. Scene Buto Ijo Menemukan Anak Kecil**

Buto Ijo mencari dari mana asal suara tangisan dan menemukan seorang anak kecil yang terjebak di dalamnya. Awalnya Buto Ijo kebingungan, hingga akhirnya ia menemukan cara untuk menolong anak kecil tersebut. Ia menjulurkan sulur pepohonan ke dalam lubang dan anak kecil perlahan keluar. Saat anak kecil keluar ia melihat bayangan Buto Ijo yang menjauh dan mengejarnya

### 3.4.2.1. Shot Buto Ijo Mendekati Lubang

Pada *shot* ini menunjukkan Buto Ijo yang dari kejauhan berjalan secara perlahan mendekati sebuah lubang dengan hati-hati dan melihat ke dalamnya.



Gambar 3.9.. buto ijo menemukan lubang

Pada *shot* ini penulis menggunakan Sadness sebagai referensi *gesture* karakter Buto Ijo pada saat melihat ke dalam jurang.



Gambar 3.10. ekspresi takut Sadness saat melihat jurang dalam film *Inside out*  
(Disney/Pixar,2015)

Pada saat melihat Sadness melihat ke dalam jurang, tubuh terlihat condong ke depan dengan kepala yang menghadap ke atas dengan salah satu kaki berada di depan atau dekat dengan lubang. Penulis juga membuat sebuah video referensi untuk mempraktekan *gesture* pada saat seseorang melihat ke dalam jurang dan merasa takut.



Gambar 3.11. referensi gerakan mengintip kedalam lubang

Penulis membuat video referensi ini dengan bahasa tubuh *fugitive* dan *responsive*. Dalam video referensi ini penulis berjalan secara perlahan dengan

menggunakan bahasa tubuh *fugitive* yang merupakan gabungan antara *close* dan *backward posture*. hasil temuan penulis adalah pada saat seseorang berjalan ke sebuah lubang orang tersebut akan berjalan secara perlahan dan ketika mengintip atau melihat ke dalam lubang, bagian tubuh orang tersebut akan maju ke depan dengan jarak kaki yang masih jauh dari lubang tersebut. kepala orang tersebut juga akan berusaha untuk memanjangkan lehernya dan mata yang melihat ke arah dasar lubang tersebut.



Gambar 3.12. referensi gerakan mengintip kedalam lubang

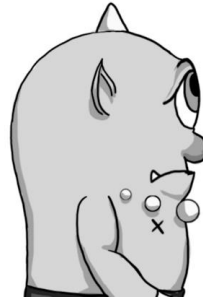
(Tom and Jerry, 2014)

Pada saat karakter Buto Ijo berjalan mendekati lubang, penulis menggunakan film animasi *Tom and Jerry* sebagai referensi *gesture*. Jerry dan teman mendekati tempat Tom menyimpan barang-barangnya. badan Jerry terlihat menyender ke belakang dan kepala yang menghadap ke bawah.

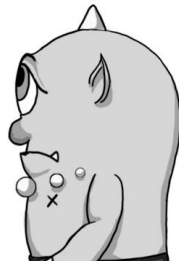
#### **3.4.2.1. Shot Buto Ijo yang Berpikir**

Pada shot ini Buto Ijo berjalan ke kiri dan ke kanan, berpikir apakah ia harus menolong anak kecil atau tidak, jika ia akan menolong anak kecil tersebut

bagaimana cara agar anak kecil tidak melihat nya. Pada *shot* ini Buto Ijo akan terlihat cemas dan kebingungan hingga pada akhirnya ia menemukan cara menolong anak kecil tersebut.



Gambar 3.13. Buto Ijo yang kebingungan 1



Gambar 3.14. Buto Ijo yang kebingungan 2



Gambar 3.15. Buto Ijo sedang berpikir



Gambar 3.16. Buto Ijo dapat ide

Pada *scene* ini penulis bereksperimen langsung dengan karakter, dimana penulis membuat beberapa *gesture* karakter pada saat karakter. Pembuatan *gesture* tersebut didasarkan dengan bahasa tubuh yang bersifat *reflective*. Penulis juga mencoba memasukan sedikit bentuk tubuh *fugitive* yang disesuaikan sifat dan keadaan karakter yang masih bersifat tertutup.



Gambar 3.17. *Gesture* buto ijo yang berpikir



### 3.4.3. *Scene* Buto Ijo Ditemukan Anak kecil dan Diajak Bermain

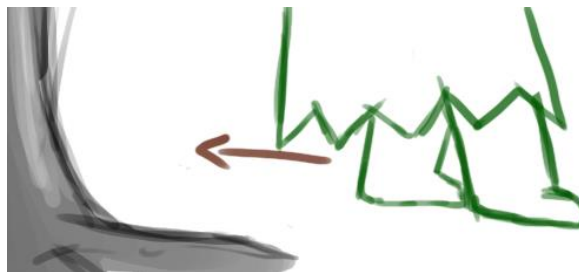
Pada *scene* ini Buto Ijo ditemukan oleh Lili dan dalam *scene* ini, Buto Ijo memiliki sifat yang tertutup dan secara perlahan mulai terbuka dan mau bermain dengan Lili.

#### 3.4.3.1. *Shot* Buto Ijo Terkejut Melihat Anak Kecil

Pada *shot* ini Buto Ijo terkejut melihat anak kecil yang tiba-tiba muncul dan melihatnya. Buto Ijo yang ketakutan melihat anak kecil tersebut mundur secara perlahan hingga akhirnya ia menabrak pohon di belakangnya.



Gambar 3.18 Buto ijo terkejut



Gambar 3.19 Buto ijo terkejut



Gambar 3.20 Buto ijo terkejut

Pada *shot* ini penulis menggunakan *gesture* Norman pada saat melihat zombie yang mendekatinya sebagai referensi. Norman terlihat terkejut dan berusaha manjauh dari *zombie-zombie* yang mengikutinya. Berdasarkan itu penulis menerapkan reaksi Buto Ijo yang terkejut saat melihat Lili.



Gambar 3.21 ekspresi norman saat terkejut  
(Paranorman / Universal, 2012)

*Gesture* tubuh yang digunakan adalah *fugitive* yaitu gabungan antara *close* dan *backward posture* (Robert,2011). Penulis juga mengambil referensi dari film animasi Gerald Mc Boing-boing.



Gambar 3.22 ekspresi terkejut dalam film animasi Gerald Mc Boing-boing (Gerald Mc Boing-boing,1950)

Penulis mengambil *gesture* sekelompok anak perempuan yang terkejut mendengar suara Gerald. Pada film animasi ini pergerakan karakter pada saat terkejut hanya melompat. *Gesture* karakter juga dapat dibuat dengan tangan yang terangkat ke atas dan terbuka serta badan sedikit menyender ke belakang.

#### **3.4.3.2. Shot Buto Ijo bersembunyi dari anak kecil**

Pada *shot* ini Buto Ijo bersembunyi dari anak kecil yang mengajaknya bermain. Akan tetapi, karena takut Buto Ijo terus bersembunyi di balik pohon dan tidak berani menampakan wujudnya hingga sebuah bola menggelinding melewati tempat persembunyiannya. Dalam *shot* ini penulis menerapkan teori *fugitive* ke dalam bahasa tubuh karakter. karena pada *shot* ini menunjukkan Buto Ijo yang tidak percaya diri dan tertutup, hingga pada akhirnya ia memutuskan untuk bermain dengan anak kecil.



Gambar 3.23 Buto Ijo bersembunyi dari balik pohon



Gambar 3.24 Buto Ijo bersembunyi dari balik pohon

### 3.4.3.3. Shot Buto Ijo Bersembunyi Menampakan Wujudnya

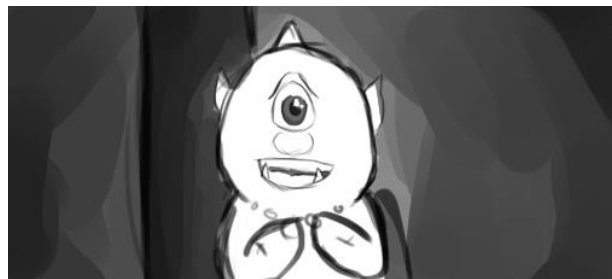
Pada *shot* ini Buto Ijo yang bersembunyi keluar secara perlahan. sebelum menampakan wujudnya kepada anak kecil Buto Ijo merasa tidak yakin. hal tersebut membuat Buto Ijo melihat apa yang dilakukan Lili dari balik pohon secara diam-diam hingga akhirnya ia menampakan wujudnya dan mau bermain dengan Lili



Gambar 3.25 Buto Ijo yang mengintip



Gambar 3.26 Buto Ijo ingin menampakan wujudnya



Gambar 3.27 Buto Ijo menampakan wujudnya pada anak kecil

*Gesture* tubuh yang digunakan Mr. Prenderghast terlihat seperti *combative* yang merupakan gabungan antara *close* dan *forward posture*. pada film paranorman, Mr. Prenderghast terlihat sangat agresif untuk berbicara dengan norman. Secara *gesture*, buto ijo tidak dapat menggunakan *combative* dikarenakan kondisi atau sifat buto ijo yang tidak percaya diri. Oleh karena itu penulis membuat *gesture* karakter dengan menggunakan *gesture fugitive* yang menggambarkan perasaan sedih atau rasa tidak percaya diri.



Gambar 3.28. Gerakan Mengintip Mr. Prenderghast  
(Paranorman / Universal, 2012)

#### 3.4.3.4. *Shot* Buto Ijo Bermain dengan Lili

Buto ijo yang menunjukkan wujudnya kepada Lili dan bermain dengan Lili. pada *shot* ini terjadi transisi *gesture* Buto Ijo yang mulai terbuka dengan Lili. pada *shot* ini terjadi perubahan *gesture fugitive* menjadi *responsive*. Pada saat Buto Ijo mengajak Lili bermain Buto Ijo masih menggunakan *gesture responsive*. Berdasarkan hal tersebut penulis melakukan pengamatan pada beberapa film yang memiliki jalan cerita yang mendekati dengan film animasi penulis.

Penulis melakukan penagamatan perubahan *gesture* dan tingkah laku karakter dalam film animasi shrek. Pada film ini terdapat perubahan tingkah laku dan *gesture* tubuh karakter shrek pada awal film hingga akhir film.



Gambar 3.29. transisi *gesture* tubuh shrek  
(Dreamworks, 2001)

Pada awal film Shrek merupakan ogre yang senang dengan kehidupannya yang tinggal sendirian di dalam hutan. Sampai pada akhirnya ia bertemu dengan Donkey dan Fiona. Shrek pada awal film sangat tertutup dengan Donkey dan tidak mempedulikannya. Pada saat Shrek mendapat misi untuk menyelamatkan putri Fiona, Shrek mulai terbuka dengan Donkey dan pada akhir cerita Shrek menjadi bersahabat dengan donkey.

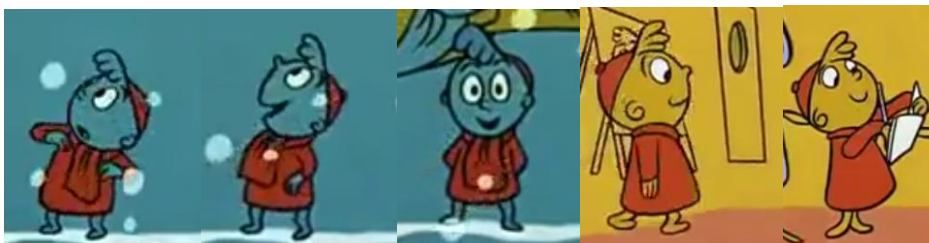


Gambar 3.30. Buto Ijo bermain dengan lili (tertutup)



Gambar 3.31. Buto Ijo bermain dengan lili (terbuka)

Pada adegan ini penulis menggunakan film Gerald Mc Boing-boing, Daisy Chain dan *Pepto-Bismol commercial* sebagai referensi *gesture* Buto Ijo yang terbuka. *Gesture* terbuka dapat terlihat pada saat karakter merasa senang, bahagia atau terjadi hal yang menyenangkan pada karakter.



Gambar 3.32 transisi tubuh Gerald dari sedih menjadi senang

(Gerald Mc Boing-boing / UPA,1950)





Gambar 3.33 gesture buttercup dalam animasi daisy chain  
(Daisy Chain / Protein One, 2015)



Gambar 3.34 Referensi gesture dalam Pepto-Bismol commercial  
(Pepto-Bismol commercial, 1956)

Pada film animasi Gerald Mc Boing-boing, Daisy chain dan Pepto-Bismol commercial karakter menggunakan *gesture* yang menggambarkan perasaan karakter yang senang. Pada animasi Gerald Mc Boing-boing terdapat transisi *gesture* Gerald yang sedih menjadi senang. *Gesture* karakter yang tertutup terlihat dengan bentuk tubuh karakter yang membungkuk dan pada transisi menjadi

*Gesture* terbuka, tubuh karakter akan terlihat lebih tegap namun masih sedikit membungkuk dan kepala yang sedikit terangkat ke atas.

Berdasarkan referensi *gesture* karakter yang terbuka terlihat dari tubuh yang tegap dan sedikit menyender ke belakang dengan kepala yang terangkat atau menghapap ke depan atau atas dan kaki yang terbuka.