



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.

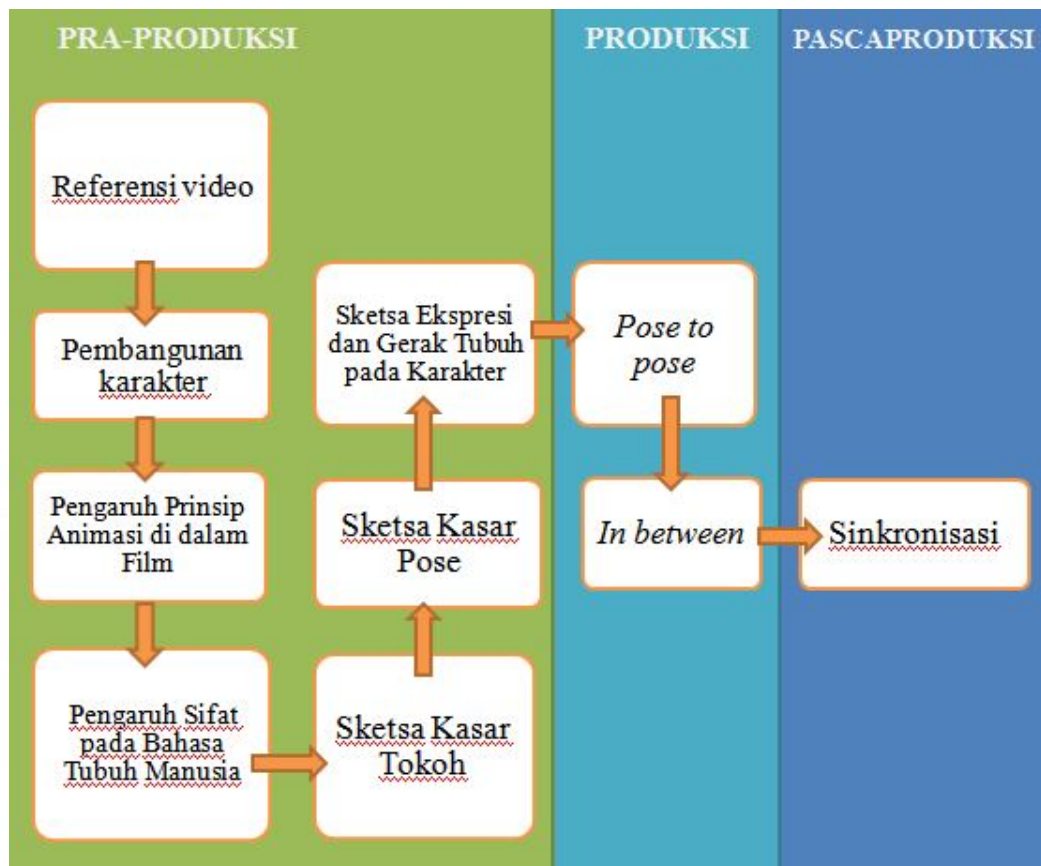
BAB III

METODOLOGI TUGAS AKHIR

3.1. Gambaran Umum

Penulis merupakan anggota dari sebuah tim yang bekerjasama dalam pembuatan proyek akhir animasi 2 dimensi yang berjudul “Break Zone”. Break Zone adalah animasi 2 dimensi yang berdurasi 6-10 menit yang merupakan gabungan dari animasi 2 dimensi, *visual effect*, dan juga fitur-fitur 3 dimensi sebagai pelengkap. Animasi ini akan disajikan sebagai tugas akhir tim sebagai salah satu syarat kelulusan.

Penulis memegang tanggung jawab sebagai *animator* yang akan membahas lebih dalam mengenai penerapan suatu penjiwaan pada suatu karakter yaitu memasukkan suatu kepribadian ke dalam karakter yang dianimasikan agar karakter dapat mencerminkan kepribadian tersebut melalui animasinya. *Animator* berkolaborasi dengan sutradara animasi untuk mengetahui *scene* mana yang perlu untuk dikerjakan dan *scene* mana yang hanya merupakan tambahan. Terdapat 3 tahapan kerja, yaitu pra produksi, produksi dan pascaproduksi. Penulis bertanggung jawab memberikan gerakan di dalam setiap *scene* dimana terdapat karakter-karakter baik figuran maupun karakter utama sampai *scene* tersebut siap untuk digabungkan dengan *background*.



Gambar 3.1 Diagram Proses Pembuatan Animasi

3.1.1. Sinopsis

Film Break Zone bertema futuristik yang mengambil setting waktu dan tempat di Indonesia pada tahun 2030 dimana teknologi digital telah mendominasi kehidupan manusia. Break zone adalah sebuah perangkat yang tercipta pada masa itu dan terdapat di setiap sekolah-sekolah, yang mampu memunculkan sebuah dunia virtual dimana murid-murid dapat menggunakannya sebagai sarana hiburan saat istirahat sedang berlangsung. Sebuah turnamen antar sekolah diadakan dengan menggunakan dunia yang tercipta di dalam Break zone. Turnamen ini melibatkan

satu tim yang terdiri dari 4 pelajar yang terpilih untuk mewakili setiap sekolah sebagai suatu bentuk pertandingan persahabatan. Setiap peserta akan masuk ke dalam dunia virtual Break zone dan bertarung dengan peserta dari tim lain. Setiap peserta juga akan memiliki sebuah senjata yang telah disesuaikan dengan kemampuan peserta tersebut. Tubuh setiap peserta tidak nyata di dalam dunia Break zone sehingga permainan ini tetap menjamin keselamatan setiap pesertanya.

Len adalah murid tahun ajaran baru Cloud Academy. Kepala sekolah Cloud Academy menunjuk Len sebagai peserta keempat dari tim yang akan mewakili Cloud Academy dalam turnamen Break zone melawan sekolah lain. Tim Break Zone Cloud Academy yang telah terbentuk sebelumnya terdiri dari 3 orang yaitu Karen, Rika dan Erie merasa tidak setuju dengan keputusan kepala sekolah. Mereka tidak tahu apa-apa mengenai Len dan tidak melihat potensi yang lebih darinya dikarenakan Len hanyalah seorang murid baru. Kemudian Karen pun menantang Len untuk menguji kemampuannya. Len kemudian memenangkan pertandingan tersebut.

Saat turnamen antara Cloud Academy dengan sekolah lain sedang berlangsung, tim Cloud Academy sedang dalam keadaan yang genting. Tim lawan hampir mengalahkan tim Cloud Academy. Namun pada akhirnya Len berhasil menyelamatkan timnya dari kekalahan dan membuktikan kualitas dirinya sebagai juara turnamen Break Zone antar sekolah.

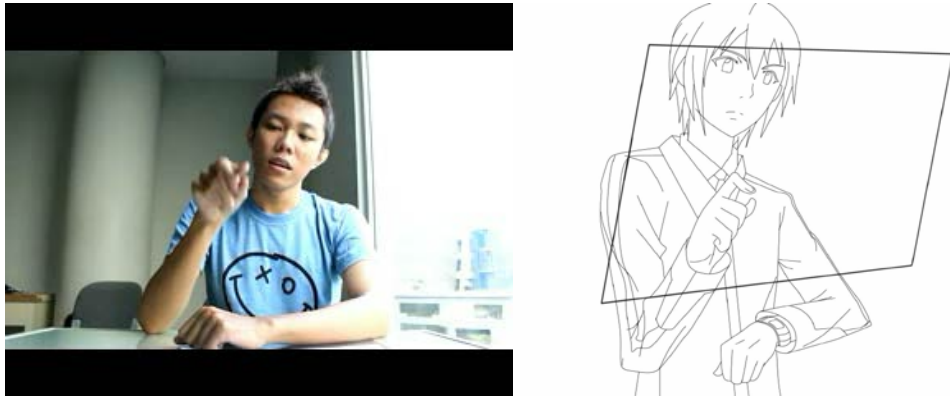
3.2. Pra Produksi

Pra-produksi adalah tahap dimana penulis mempersiapkan beberapa hal yang dapat mendukung pembuatan animasi. Proses pra-produksi bertujuan memudahkan penulis dan memberikan gambaran yang lebih tertata mengenai apa yang hendak dikerjakan dan bagaimana agar pengerjaan tersebut berjalan dengan lancar dan efektif.

3.2.1. Referensi Video

Penulis menggunakan referensi *video* sebagai landasan dari gerakan yang akan dibuat untuk animasi. Referensi *video* adalah proses merekam gerakan-gerakan yang terdapat pada storyboard dengan tujuan memudahkan penulis membuat animasi dari sebuah *scene* yang membutuhkan gerakan yang kompleks. *Video* tersebut akan diubah menjadi *image sequence* yang memungkinkan penulis membuat beberapa *frame* animasi dengan melihat contoh gerakan dalam gambar-gambar tersebut. *Image sequence* adalah gambar-gambar yang terbentuk dari *video* yang diubah formatnya menjadi potongan-potongan *frame* sehingga *video* tersebut berupa gambar *still*.

Penggunaan referensi *video* memiliki dua fungsi bagi penulis, pertama referensi tersebut sebagai tolak ukur dalam pembuatan *post to post* dan *in-between* dan bukan merupakan teknik *rotoscoping*. Hal ini berarti, penulis tidak menggunakan *tracing* pada gambar dalam pembuatan animasi *frame per frame*, melainkan menggunakan gambar dari referensi *video* sebagai tolak ukur dan gambaran dari gerakan yang terdapat dalam suatu *scene*.

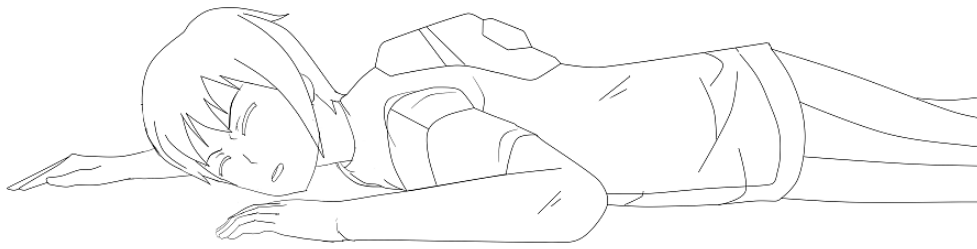


Gambar 3.2 Contoh Pembuatan Animasi Berdasarkan Referensi *Video*

Kedua, penulis menggunakan referensi *video* untuk keperluan teknik *rotoscoping* yang sangat membantu dalam penerapan gerakan yang kompleks dan membutuhkan gerakan yang natural. *Rotoscoping* adalah suatu teknik yang berarti seorang *animator* memakai referensi dari *video* dan menggunakan *tracing* terhadap *frame* di dalam *video* yang telah diubah bentuknya menjadi *image sequence*.



Gambar 3.3 Contoh Pembuatan *Key Pose* dengan *Rotoscoping*



Gambar 3.4 Contoh Hasil Key Pose dengan *Rotoscoping*

Penggunaan teknik *rotoscoping* bukan berarti menjiplak secara keseluruhan dari referensi *video*, penulis menggunakan teknik ini untuk membuat *pose to pose* di dalam sebuah *scene*. Penulis perlu mengingat bahwa terdapat perbedaan fisik seperti tinggi tubuh, berat badan juga perlu untuk diperhatikan dikarenakan penggunaan teknik *rotoscoping* seringkali membuyarkan kontinuitas dalam gambar karakter sang *animator*, terlepas dari kualitas gerakan yang baik.

3.2.2. Pembangunan Karakter

Terdapat 4 karakter utama yang hendak dibahas oleh penulis. 4 karakter tersebut adalah karakter protagonist yang ada di dalam film animasi Break Zone. Karakter-karakter tersebut terdiri dari Karen, Erie, Rika, dan Len. Keempat karakter tersebut adalah karakter yang akan terus ada dari awal cerita hingga akhir.

1.) Karen

- Fisiologi

Karen yang bernama lengkap Karen Mohenheim adalah gadis berusia 18 tahun yang menduduki kelas 12 di Cloud Academy. Tubuhnya cukup tinggi untuk gadis sepantarannya, yaitu 165 cm dengan berat tubuh 50 kg. Postur

tubuh Karen sedang. Karen memiliki rambut berwarna merah yang selalu diikatnya kebelakang.

- Sosiologi

Ayah Karen telah meninggal saat dia masih berusia 5 tahun. Karen adalah anak pertama dari dua bersaudara. Adik Karen bernama Lara lebih muda 4 tahun dari Karen. Karena ibu Karen seorang janda dan jatuh sakit karena terlalu keras bekerja, maka Karen berusaha menjadi tulang punggung keluarga. Dia bekerja keras menggantikan posisi ayahnya dan merawat ibu dan adiknya agar bisa hidup lebih baik. Kepala sekolah mempercayakan jabatan ketua kepada Karen dan memberikan tanggung jawab penuh kepada gadis ini dikarenakan Karen adalah pribadi yang paling berpengaruh dalam timnya. Karen bertugas sebagai ujung tombak penyerangan yang memberikan damage kepada lawan.

- Psikologi

Karen adalah gadis yang kuat, pemberani namun mudah tersulut emosinya. Karen mengemban tanggung jawab sebagai ketua tim Break Zone dan dia menjalankannya dengan bijaksana. Dia selalu mementingkan kepentingan tim sebelum kepentingan pribadinya. Meskipun Karen mudah marah dan kata-katanya seringkali keras dan menyakitkan, namun pada dasarnya dia adalah gadis yang baik dan menginginkan yang terbaik untuk teman-temannya. Di dalam keadaan yang terdesak, Karen adalah orang yang dapat diandalkan oleh teman-temannya.

2.) Rika

• Fisiologi

Rika Fireheart adalah gadis sebaya Karen yang juga duduk di kelas 12 Cloud Academy. Rika sedikit lebih tinggi dibanding Karen, tinggi tubuhnya 168 cm dengan berat 50 cm. Tubuhnya tinggi dan langsing membuatnya dapat bergerak dengan gesit dan lincah. Rambut sebahunya berwarna merah dan dibiarkan terurai.

• Sosiologi

Rika merupakan anak kedua dari 4 bersaudara. Kakak perempuannya sudah menikah dan pindah ke rumah suaminya. Rika merupakan kakak yang baik dan sudah terbiasa menjaga dan bermain dengan adik-adiknya. Karena dibesarkan dalam keluarga yang cukup berada, Rika telah dididik dengan baik untuk menjadi gadis yang memiliki pembawaan yang feminim. Rika juga merupakan anggota dalam tim Break Zone. Dengan memanfaatkan gerakannya yang gesit, Rika masuk dalam posisi penyerang dimana dia bertugas memberikan *back up* untuk Karen dengan menggunakan senjata jarak jauh.

• Psikologi

Rika memiliki kepribadian yang lembut dan feminim. Sifatnya sangat dewasa sehingga teman-temannya banyak meminta masukkan darinya. Rika seringkali menenangkan Karen yang sedang marah. Rika juga memiliki

tekad yang kuat dan pantang menyerah saat dalam keadaan yang sulit sekalipun.

3.) Erie

- Fisiologi

Erie Kirtily atau seringkali dipanggil Erie, adalah gadis berumur 17 tahun yang duduk di kelas 12 Cloud Academy. Erie bertubuh kecil dengan tinggi 153 cm dan berat 45 kg. Tubuhnya yang kecil dan lemah tidak cocok untuk olahraga yang berat dan menguras tenaga. Erie memiliki rambut berwarna ungu yang selalu diikat dua kiri dan kanan.

- Sosiologi

Erie adalah gadis yang pintar dan ahli dalam menganalisa situasi dan menyusun strategi. Erie merupakan anak tunggal dan hal ini menyebabkan dia memiliki kepribadian yang pendiam karena dia tidak memiliki teman bermain dari kecil. Orangtuanya sibuk bekerja dan dia seringkali menghabiskan waktunya untuk les privat dan membaca. Dia termasuk dalam tim Break Zone yang mewakili Cloud Academy dalam turnamen-turnamen antar sekolah. Posisinya di garis belakang pertahanan, dimana dia dilindungi dan memberikan *support* pada teman-temannya.

- Psikologi

Erie adalah gadis yang pemalu dan pendiam. Namun kecerdasannya yang terus diasah karena hobinya untuk menganalisa dari membaca buku dan main *game*, maka Erie pun direkrut oleh tim Break Zone dan memiliki

teman-teman baru. Karena kondisi tubuhnya yang kecil, Erie tumbuh menjadi gadis yang *introvert*, namun saat dia masuk ke dalam tim untuk bertanding, dia memberikan semua yang bisa dia berikan tanpa rasa takut karena dia mempercayai bahwa teman-teman dalam timnya akan menjaga dan melindungi dia.

4.) Len

- Fisiologi

Len Suho adalah murid kelas 10 di tahun ajaran baru Cloud Academy. Postur tubuhnya sedang dan tinggi tubuhnya 170 cm dengan berat 65 kg. Tubuhnya sedang, cenderung kurus. Rambutnya berwarna biru tua dengan potongan yang cukup rapi.

- Sosiologi

Len baru berusia 16 tahun saat kepala sekolah memilihnya menjadi anggota terakhir dalam tim Break Zone. Len adalah anak pertama dari dua bersaudara. Len dibesarkan di keluarga yang cukup mampu dan Len merupakan anak kedua dari 2 bersaudara. Len merupakan anak yang santai dikarenakan keluarganya yang cukup mapan dan karena dia merupakan anak kedua yang berarti dia tidak memegang tanggung jawab yang besar dalam keluarga. Ayahnya yang merupakan seorang pegawai swasta kepercayaan di suatu perusahaan mengajarkan dia pentingnya menghargai orang lain.

- Psikologi

Len memiliki sifat yang santai dan rendah hati. Anggota tim yang lain mengkhawatirkan kemampuannya karena pembawaannya yang terlalu santai dan tampak masih senang bermain-main. Namun di balik sifat santai dan cueknya, Len adalah junior yang rendah hati. Dia tidak mudah marah, dan dia tidak menjadi sombong meskipun telah terpilih menjadi bagian dari tim Break Zone, melainkan merasa terhormat saat para anggota lainnya menerima dia dengan lapang dada. Pada saat-saat terakhir Len menjadi sosok laki-laki yang sangat diandalkan oleh timnya.

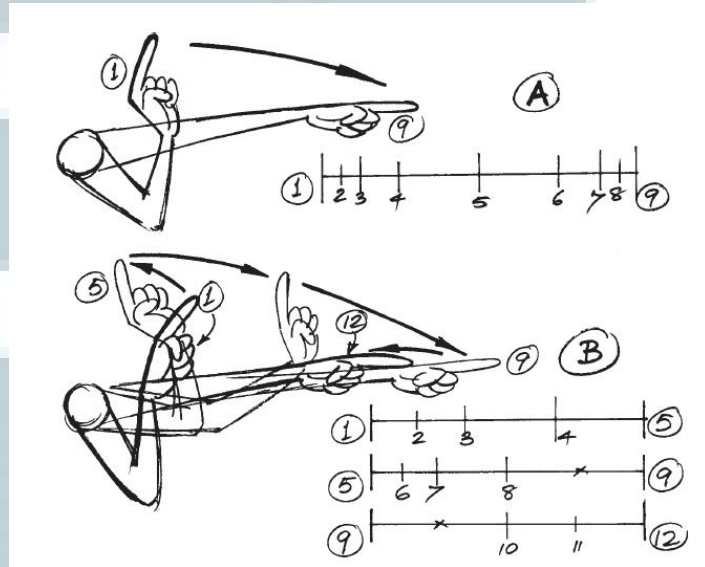
3.2.3. Pengaruh Prinsip Animasi di dalam Film

Setelah mengetahui perincian dari setiap karakter, penulis melakukan penelitian mengenai bagaimana prinsip-prinsip animasi bukan digunakan untuk menciptakan animasi yang natural, tetapi juga membantu pembangunan karakteristik di dalam tokoh. Beberapa prinsip yang memberikan penekanan terhadap sifat sebuah karakter dapat ditunjukkan melalui prinsip-prinsip animasi sebagai berikut :

1.) *Timing*

Prinsip animasi ini merupakan salah satu prinsip animasi yang memberikan dampak paling besar dalam memberikan arti di dalam sebuah animasi. *Timing* dapat memberikan kesan sebuah ukuran, berat, apa yang sedang dipikirkan dan apa yang sedang dirasakan oleh karakter atau obyek yang dianimasikan. Selain itu, penggunaan *timing* memberikan penekanan dari gerak tubuh yang dilakukan oleh sebuah karakter, hal ini dikarenakan

pemberian *timing* yang baik membutuhkan pengetahuan akan kapan waktu yang tepat memberikan percepatan dan perlambatan dalam sebuah aksi yang bisa memberikan arti yang berbeda meskipun dengan aksi yang sama.



Gambar 3.5. Penerapan *Timing* dan *Spacing* dalam Sebuah Aksi
(Whitaker & Halas, 2009, *Verbal for Animation*, hal. 44)

2.) *Spacing*

Spacing dapat membangun sebuah momen atau *mood* di dalam sebuah *scene*. *Pacing* yang cepat memberikan kesan yang gesit dan memberikan kesempatan bagi *animator* untuk membuat aksi yang hanya dapat dibangun dengan *spacing* di *timing* yang tepat. Sedangkan *pacing* yang lambat yang dibentuk dari *spacing* rapat berguna untuk membangun *mood* dari penonton dan memberikan kesan yang dari perasaan dengan lebih mendalam.

3.) *Exaggeration*

Pemberian *exaggeration* pada *timing* yang tepat memberikan efek yang lebih kuat karena selain memberikan sensasi dalam film animasi, prinsip *exaggeration* ini akan menghasilkan animasi yang lebih menarik dan sifat yang lebih menonjol.



Gambar 3.6. *Exaggeration* Memberi Penekanan Emosi dan Sifat
(http://images1.wikia.nocookie.net/_cb20130106031834/cuticledetectiveinaba/images/f/f7/Peasant's_Punch_anime.png)

4.) *Follow through and overlapping action*

Pemakaian prinsip animasi ini berfungsi bukan hanya sebagai pelengkap tapi juga memberikan arti lebih di dalam gerakan. Sebuah aksi dapat memiliki pola yang sama namun cara seseorang bergerak dan bagaimana bagian-bagian tubuh mereka ikut bergerak terpengaruh dari fisiologi, sosiologi dan psikologi. Maka dari itu, memasukkan prinsip animasi *follow through* dan *overlapping action* pada sebuah aksi dari karakter akan menekankan sifat si karakter dan apa yang sedang dirasakan.

5.) *Anticipation*

Pemberian anticipation bukan hanya untuk memberikan penonton informasi mengenai apa yang akan terjadi, tetapi juga memberikan efek lebih dramatis akan sebuah aksi yang akan terjadi. Dengan begitu aksi yang terbentuk akan memberikan *impact* yang lebih besar dan memberikan gambaran dari emosi si karakter.



Gambar 3.7. *Anticipation* Memberikan Efek Dramatis
(<http://www.souleaterwallpaper.com/images/wallpapers/Soul-Eater-Black-Star-Punch-948508.jpeg>)

3.2.4. Pengaruh Sifat terhadap Bahasa Tubuh Manusia

Berdasarkan analisa sifat dalam karakter dan telah memiliki cukup teori mengenai penerapan prinsip animasi di dalam pembentukan karakter, penulis memulai penelitian mengenai pengaruh sifat tersebut pada bahasa tubuh manusia. Manusia berkomunikasi dengan menggunakan dua cara, yaitu komunikasi verbal dan non-verbal. Dengan cara tersebut orang lain dapat mengerti apa yang berusaha disampaikan baik dengan sengaja maupun sesuatu yang tidak disengaja seperti emosi yang dirasakan, sifat si karakter dan lain-lain. Dalam buku *How to Read*

Body Language, sebuah penelitian mengatakan bahwa 55% informasi yang manusia terima berasal dari bahasa tubuh, sedangkan sisanya terdiri dari kata-kata dan cara penyampaian.

Bahasa tubuh meliputi ekspresi muka, postur/cara seseorang duduk atau berdiri, dan bagaimana seseorang berinteraksi dengan lingkungannya. Penulis mempelajari buku-buku mengenai bahasa tubuh pada manusia agar mendapatkan hasil yang akurat dan dapat menggunakannya sebagai referensi yang diterapkan melalui animasi setiap karakter dalam film animasi *Break Zone*. Beberapa buku yang menjadi acuan adalah *The Definitive Book of Body Language* karya Barbara dan Allan Pease. Penulis mengacu kepada buku *Drawing Manga Expressions and Poses* (2012) yang ditulis oleh Anna Southgate dan Keith Sparrow sebagai dasar dari penelitian mengenai *facial expressions* pada *anime*.

A.) *Gesture*

1.) Dominan atau lemah

- a.) Telapak tangan yang menghadap ke bawah akan memberikan kesan dominan yang tinggi. Sama halnya dengan penggunaan telapak tangan yang menghadap ke bawah oleh Hitler di zaman Nazi. Orang yang memberikan tangan seperti ini sangatlah dominan dan memiliki keinginan yang besar untuk dituruti.

Figure 18 Dominant palm position



Gambar 3.8 Telapak Tangan Menghadap ke Bawah
(Pease, Body Language, 1981, hal. 30)

Begitu pula sebaliknya, saat telapak tangan menghadap ke atas, orang tersebut memberikan suatu kesan yang lemah dan tidak dominan. Seperti halnya posisi tangan yang digunakan oleh pengemis di jalanan. Posisi tangan menghadap ke atas adalah posisi yang meminta kontrol dari pihak lawan.



Figure 17 Submissive palm position

Gambar 3.9 Telapak Tangan Menghadap ke Atas
(Pease, Body Language, 1981, hal. 30)

- b.) Telapak tangan yang terkepal dan telunjuk yang mengarah kepada seseorang akan memberikan kesan perintah secara langsung. Gerakan ini dianggap sebagai gerakan yang frontal dan kasar karena memberikan kesan bahwa salah satu pihak berada di atas pihak yang lain. Di beberapa negara gerakan seperti ini dianggap lancang dan dapat memicu kemarahan.

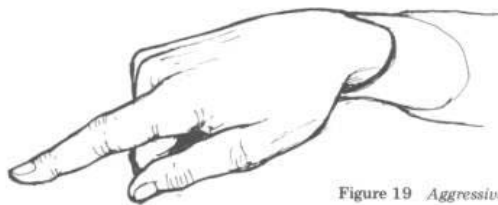
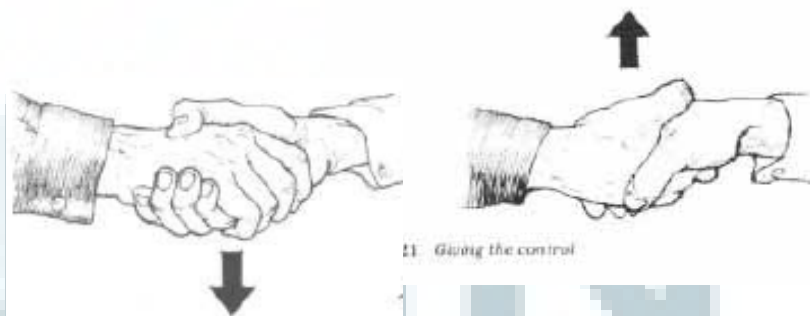


Figure 19 Aggressive palm position

Gambar 3.10 Posisi Tangan yang Dominan dan Agresif
(Pease, Body Language, 1981, hal. 30)

- c.) Jabat tangan : seseorang dapat menilai orang lain sebagai pihak yang dominan atau tidak dilihat dari cara orang tersebut menjabat tangan. Ketika seseorang yang dominan menjabat tangan, tangan pihak yang dominan akan menekan ke arah bawah dan kembali ke posisi semula. Hal ini menggambarkan bahwa pihak yang dominan memiliki andil yang besar dan mampu mengendalikan pihak lawan.
- d.) Tangan dapat pula diletakkan di pinggul ketika seseorang sedang merasa dirinya superior atau bisa juga memberikan arti bahwa orang tersebut sedang marah.



Gambar 3.11 Jabat Tangan yang Memberikan Kesan
(Pease, Body Language, 1981, hal. 32)

2.) *Thoughtful or thoughtless*

- a.) *Thoughtless* : orang yang memiliki sifat santai dan cuek cenderung tidak begitu peduli dengan lingkungan sekitarnya. Maka dari itu, orang tersebut akan merasa mudah bosan. Ketika seseorang bosan, umumnya orang tersebut akan menghela napas, menguap, meletakkan tangan pada wajah dan kepala berpangku pada tangan. Hal ini memberikan gambaran bahwa orang tersebut tidak tertarik dengan lingkungan sekitarnya dan dalam posisi yang nyaman dan membuatnya hampir tertidur.



Gambar 3.12 Berpangku Tangan Mengindikasikan Kebosanan

(Pease, Body Language, 1981, hal. 53)

- b.) *Thoughtfull* : Orang-orang ini seringkali menunjukkan perilaku menggosok dagu dengan jari. Orang yang sedang berpikir cenderung meletakkan tangan mereka pada wajah sambil menerawang. Gerakan menaruh tangan pada wajah dapat memiliki banyak arti. Terdapat gerakan yang berbeda juga antara perempuan dengan laki-laki saat sedang menggosok jari pada dagu. Gerakan tersebut dapat memiliki

arti si pelaku sedang memikirkan sesuatu yang positif, negatif, merasa bosan, atau sedang mengevaluasi dan bersiap mengambil keputusan. Namun secara keseluruhan, gerakan ini memiliki arti bahwa si pelaku sedang berpikir.



Gambar 3.13 Versi Perempuan Menggosok Dagus dan Berpikir
(Pease, Body Language, 1981, hal. 54)

3.) Terbuka atau tertutup

- a.) Terbuka : Orang yang terbuka menunjukkan keterbukaannya dengan membuka kedua tangannya dan tidak mengepalkan jari-jarinya. Wajahnya akan terlihat santai dan ramah. Tangan yang terbuka lebar-lebar membuka tubuh bagian tengah yang adalah bagian yang rawan dan rapuh. Ketika seseorang membuka titik kelemahannya, arti tersiratnya adalah memberikan kesan bahwa pelakunya berusaha jujur dan mempercayai lawan bicaranya sehingga dia mau terbuka dengan orang tersebut.



Gambar 3.14 Membuka Tangan Lebar-lebar sebagai Tanda Keterbukaan
(Pease, Body Language, 1981, hal. 29)

- b.) Tertutup : Orang yang tertutup seringkali melakukan gerakan *arm barrier*, yaitu gerakan menyilangkan kedua tangan atau salah satu tangan di depan tubuh dengan tujuan menciptakan pembatas antara orang baru dengan dirinya sendiri. Ini adalah salah satu bentuk pertahanan yang seringkali dilakukan dengan tidak sengaja saat sedang merasa tidak nyaman dan gugup.



Gambar 3.15 Menyilangkan Tangan sebagai Penghalang
(Pease, Body Language, 1981, hal. 59)

Orang yang tertutup juga akan menyilangkan kaki mereka saat mereka sedang dalam posisi duduk. Hal ini menunjukkan bagaimana orang tersebut tidak mau membagikan informasi dan kehidupan pribadinya dengan lawan bicaranya.



Gambar 3.16 Menyilangkan Kaki dan Tangan Memberi Kesan Tertutup
(Pease, Body Language, 2004, hal. 40)

4.) Marah

a.) Saat seseorang sedang marah, umumnya tangan mereka akan terkepal.

Tangan yang terkepal memberikan arti bahwa orang tersebut sedang dalam posisi yang mampu melakukan kekerasan seperti halnya kucing yang merasa terancam akan mengeluarkan cakarinya.

b.) Seringkali mulut akan meringis dan gigi akan saling beradu dan terkadang secara tidak sengaja si pelaku akan mengeluarkan suara “tsk”. Hal ini disebut dengan *sneering*.



Gambar 3.17 *Sneering*
(Pease, Body Language, 2004, hal. 37)

- c.) Nafas menjadi cepat bersamaan dengan detak jantung dan aliran darah yang menjadi cepat dikarenakan orang tersebut sedang merasa marah dan insting dasar manusia mempersiapkan diri untuk sesuatu yang dirasa akan mengancam.

5.) Khawatir

- a.) Saat seseorang sedang cemas, beberapa gerakan yang akan dilakukan yaitu menggigit jari. Berdasarkan penelitian, gerakan ini dilakukan karena terdorong oleh insting manusia semasa kecil, saat sedang merasa gugup dan frustrasi, seseorang ingin memasukkan sesuatu ke dalam mulutnya, seperti ketika anak kecil merasa lebih tenang ketika menghisap sesuatu.



Gambar 3.18 Menggigit Jari sebagai Tanda Kekhawatiran
(Pease, Body Language, 1981, hal. 51)

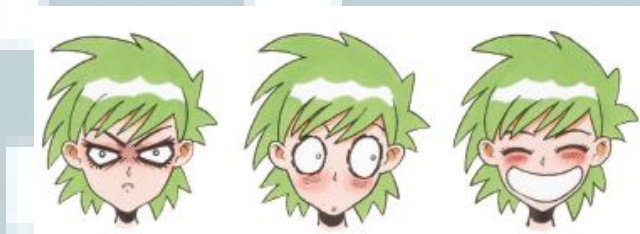
- b.) Ketika sedang khawatir, gerakan yang juga sering dilakukan adalah menggunakan sebelah tangan sebagai pelindung. Hal ini dipicu oleh insting manusia semasa kecilnya yang merasa lebih tenang ketika dipeluk oleh orang lain. Gerakan ini memberikan kesan memeluk diri sendiri yang akan membuat pelaku akan merasa lebih aman.



Gambar 3.19 *Partial Arm Crossed* Memberikan Rasa Aman
(Pease, Body Language, 1981, hal. 62)

B.) *Facial Expressions*

Pada dasarnya, *facial expression* manusia, kartun dan animasi memiliki persamaan, yaitu menekankan fungsi mata, alis mata dan mulut. Namun pada *anime* seringkali terdapat unsur *exaggeration* yaitu dengan memakai simbol-simbol yang memiliki arti tersendiri. Simbol-simbol ini unik dan hanya dapat diterapkan pada kartun maupun *anime* dan bukan pada animasi yang realis. Beberapa jenis ekspresi pada *anime* dan penggunaan simbolnya adalah sebagai berikut.



Gambar 3.20 Contoh Ekspresi Wajah pada *Anime*

(Southgate dan Sparrow, *Drawing Manga Expressions and Poses*, 2012, hal. 66)

Pada gambar 3.20, gambar paling kiri adalah ekspresi yang menggambarkan kemarahan yang terpendam. Nampak mata memakai garis tebal berulang kali untuk memberikan ketebalan dan kesan serius. Mulut tampak melengkung ke bawah dan tidak berkata-kata. Alis mata tajam ke arah bawah yang menekankan keseriusan situasi yang sedang dihadapi. Efek *shading* gelap pada daerah mata menunjukkan kemarahan. Gambar kedua dari kiri memperlihatkan mata yang dibuat menjadi ukuran besar yang berlebihan. Hal ini menunjukkan keterkejutan. Efek *shading* pada pipi menunjukkan bahwa apa yang dilihatnya merupakan sesuatu yang

memalukan atau bisa juga memberi arti bahwa hal tersebut benar-benar mengejutkan. Gambar pertama dari kanan menunjukkan mata yang hanya berupa garis lengkung ke atas yang ketika digabungkan dengan mulut yang terbuka dengan sangat lebar dan rona wajah, akan memberikan arti kebahagiaan.



Gambar 3.21 Contoh Ekspresi Wajah pada *Anime*

(Southgate dan Sparrow, *Drawing Manga Expressions and Poses*, 2012, hal. 65)

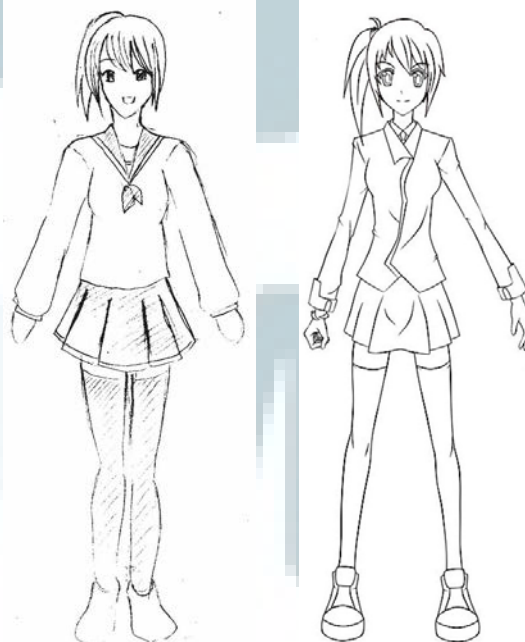
Pada gambar 3.21, wajah pertama dari sebelah kiri memberikan kesan kekhawatiran yang ditunjukkan dari arah alis mata dan juga mata. Mata memberikan kesan kesedihan. Wajah kedua dari sebelah kiri bukan menunjukkan kemarahan yang besar namun hanya menunjukkan kekesalan saja. Tampak alis mata melengkung ke bawah dan tidak tajam seperti pada gambar 3.20.

Pada gambar wajah pertama dari sebelah kanan, nampak bentuk hati pada kedua mata karakter. Hal ini merupakan simbol dari jatuh cinta. Karakter merasa sedang berbunga-bunga dan penuh dengan cinta. Tampak juga pipinya merona berwarna merah dengan penambahan *shading*. Pipi yang merona memberikan arti karakter sedang merasa malu.

3.2.5. Sketsa Kasar Tokoh

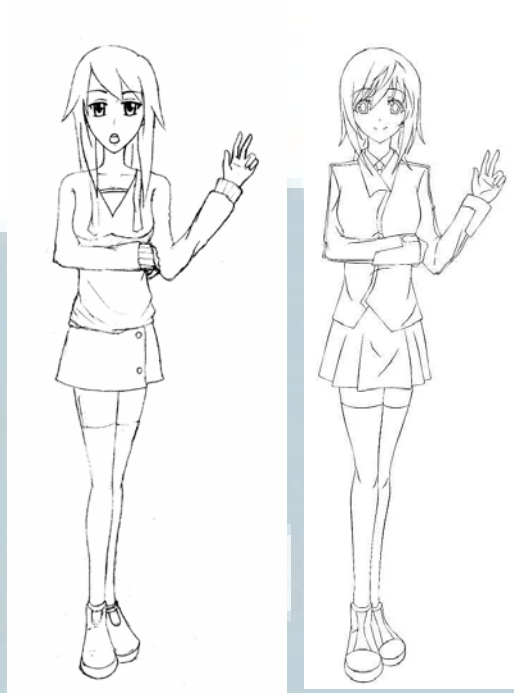
Setelah pembangunan karakter, penulis masuk ke tahap pembuatan sketsa kasar dari karakter yang disesuaikan dengan fisiologi, sosiologi dan psikologi setiap tokoh. Karakter harus memiliki aspek-aspek yang terdapat di dalam bab pembangunan karakter karena sebelum masuk ke dalam tahap animasi, penting untuk penulis bahwa si tokoh yang akan dianimasikan memiliki karakteristik yang kuat dan terus melekat sampai pada akhir cerita.

Beberapa perubahan terjadi mulai dari sketsa kasar sampai dengan gambar karakter yang telah disetujui oleh tim. Perubahan dapat berupa perubahan major seperti bentuk tubuh, tinggi badan dan juga perubahan yang minor seperti pakaian yang dikenakan atau gaya berdiri. Berikut adalah sketsa kasar sampai dengan gambar karakter yang dirasa paling sesuai dengan karakteristik tokoh tersebut.

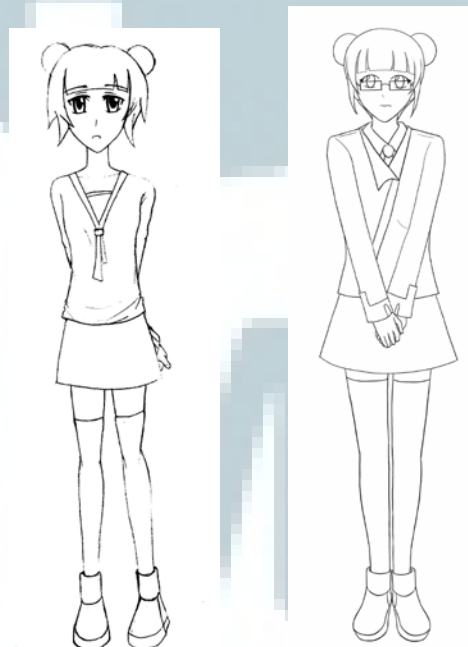


Gambar 3.22 Sketsa Kasar Karen hingga Gambar yang Disetujui

(Nugraha, 2012)



Gambar 3.23 Sketsa Kasar Rika hingga Gambar yang Disetujui
(Nugraha, 2012)



Gambar 3.24 Sketsa Kasar Erie hingga Gambar yang Disetujui



Gambar 3.25 Sketsa Kasar Len hingga Gambar yang Disetujui
(Nugraha, 2012)

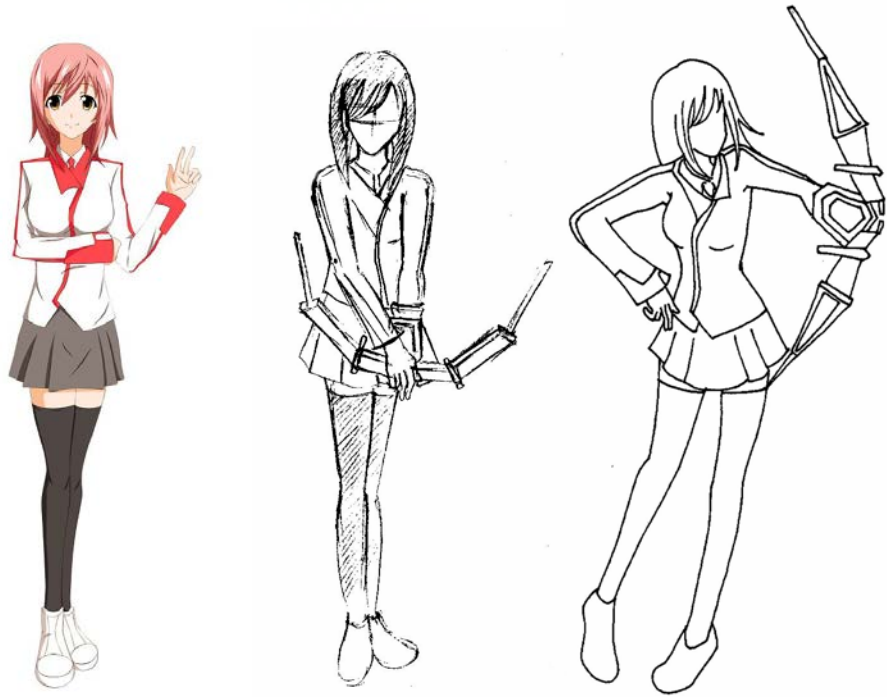
3.2.6. Sketsa Kasar *Pose*

Setelah melewati tahap pembangunan 4 karakter utama, penulis mencoba menuangkan karakter-karakter tersebut ke dalam *pose* dengan menggunakan sketsa kasar. Tujuan pembuatan sketsa kasar *pose* dari karakter adalah memberikan gambaran karakter-karakter yang mulanya hanya berupa cerita, menjadi sesosok tokoh dalam film animasi yang telah mengambil perannya masing-masing. *Pose* yang diaplikasikan kepada karakter terdiri dari *pose* diam, dan *pose* saat karakter berada di tengah pertarungan.

Alasan penulis memilih *pose* diam adalah sebagai tolak ukur tinggi dan berat badan si karakter dan *pose* karakter yang sedang di tengah pertarungan dikarenakan dalam film animasi Break Zone, adegan pertarungan adalah adegan yang paling menantang dan memerlukan persiapan lebih sebelum masuk ke dalam proses produksinya. Sketsa kasar *pose* karakter yang di tengah pertempuran akan menjadi gambaran bagi penulis mengenai adegan yang akan dikerjakan dan juga efek dari sebuah *pose* kepada pembangunan karakter di dalam tokoh. Berikut ini adalah *pose* normal karakter, sketsa kasar yang merupakan percobaan *pose* yang tepat untuk karakter dan hasil akhir *pose* yang sesuai dengan karakteristik masing-masing tokoh.



Gambar 3.26 Sketsa *pose* Karen dalam Posisi Normal dan *in Battle Mode*



Gambar 3.27 Sketsa pose Rika dalam Posisi Normal dan *in Battle Mode*



Gambar 3.28 Sketsa pose Erie dalam Posisi Normal dan *in Battle Mode*

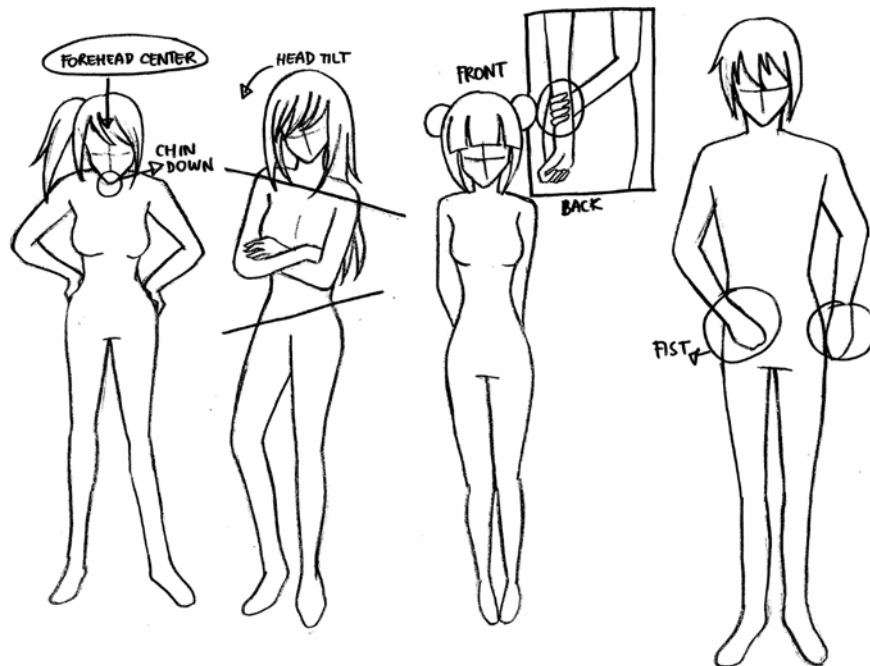


Gambar 3.29 Sketsa pose Len dalam Posisi Normal dan *in Battle Mode*

3.2.7. Sketsa Ekspresi dan Gerak Tubuh pada Karakter

Penulis kemudian membuat sketsa *gestures* dan juga *facial expressions* sebagai gambaran bagaimana setiap karakter akan bertingkah laku ketika menghadapi emosi tertentu. Meskipun berada dalam keadaan emosi yang sama, namun pada dasarnya setiap orang akan memiliki reaksi yang berbeda. Hal ini dipengaruhi dari sifat dasar setiap karakter yang juga memiliki perbedaan. Penulis menyadari bahwa bahasa tubuh manusia terdiri dari ekspresi wajah dan gerak tubuh. Kedua hal tersebut terbentuk dari elemen-elemen pada wajah dan tubuh, namun pemakaiannya berbeda tergantung bagaimana seseorang bereaksi dalam

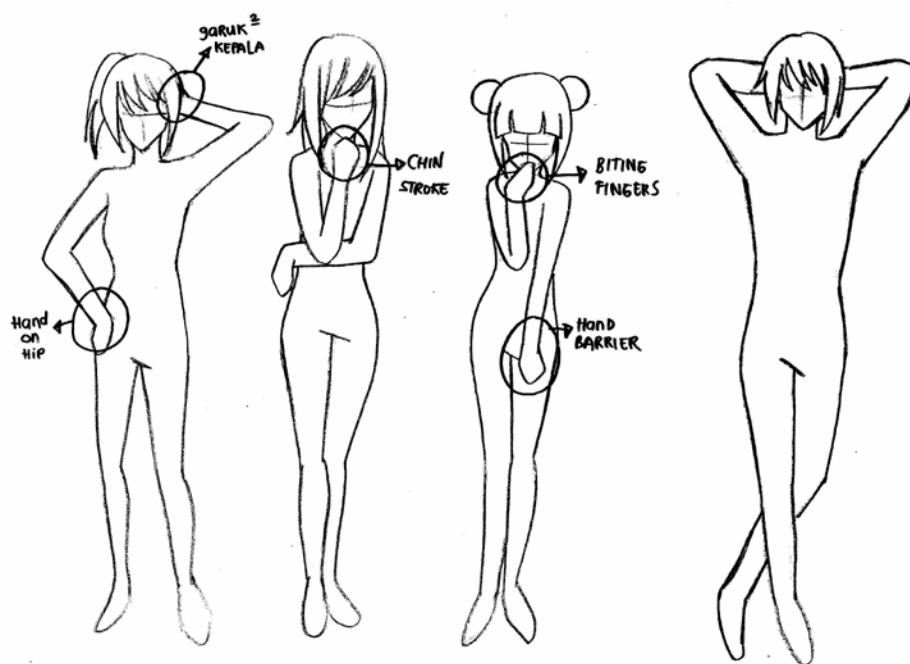
menghadapi suatu keadaan dan bagaimana sifat orang tersebut mendasari apakah suatu keadaan akan memiliki dampak yang besar pada dirinya.



Gambar 3.30. Sketsa Kasar *Gesture* dalam Keadaan Marah

Seperti dapat dilihat pada gambar 3.30, dalam keadaan emosi yang sama, karakter Karen memakai *gesture* yang disebut *hand on hip* yang berarti Karen menggunakan gerakan yang dominan dan menunjukkan posisinya. Kepala Karen condong ke arah depan dan disebut dengan istilah *forehead center* yang menggambarkan keadaan Karen yang sedang berbahaya. Sedangkan Rika di dalam keadaan yang sama memiliki cara berdiri dan bahasa tubuh yang berbeda. Bukan hanya menggunakan bahasa tubuh yang menunjukkan kemarahannya, tetapi juga menekankan sisi feminim Rika dari caranya berdiri. Wanita yang feminim cenderung berdiri dengan istilah *tilts* yang berarti menekuk dan memiringkan bagian-bagian tubuhnya, menunjukkan sisi feminim dari seorang perempuan serta memberi kesan yang lebih dalam. Erie yang tertutup melakukan

gerakan memegang tangan di balik tubuh yang berarti untuk seorang pendiam seperti Erie, dia akan cenderung memilih untuk menahan kemarahannya dengan cara memegang tangannya sendiri. Gerakan ini dipakai secara tidak sadar oleh orang-orang dalam keadaan marah namun berusaha untuk tidak menunjukkannya. Len menunjukkan kemarahannya hanya dengan mengepalkan tangannya dan tidak melibatkan bagian tubuh lainnya kecuali bahu. Bahu nampak agak dilebarkan dan condong ke depan untuk menyerang. Contoh *gesture* dalam keadaan khawatir adalah sebagai berikut.

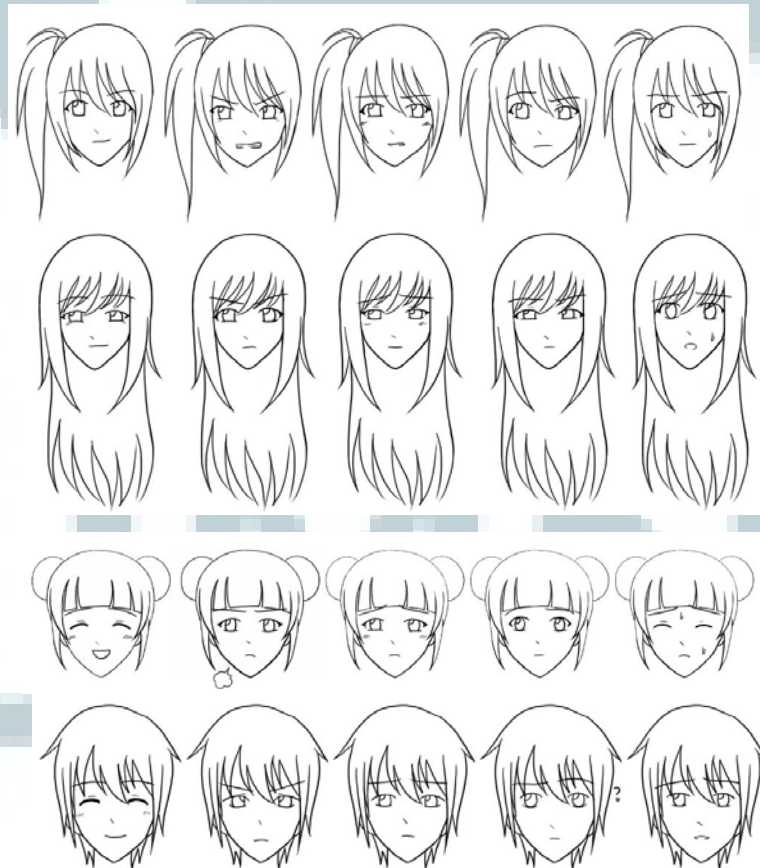


Gambar 3.31. Sketsa Kasar *Gesture* dalam Keadaan Bingung dan Khawatir

Dalam keadaan yang membingungkan dan mencemaskan, keempat karakter menghadapi hal tersebut dengan cara yang berbeda dari bahasa tubuh masing-masing. Karen dan Len merupakan kedua karakter yang tidak begitu mudah khawatir. Mereka nampak bingung dengan tingkat yang cukup baik. Len

adalah karakter yang paling tidak mudah khawatir karena sifatnya yang santai dan tenang. Karakter ini menggunakan gerakan kedua tangan di kepala seperti ketika seseorang sedang merasa nyaman dan sedang bersantai. Karakter Rika nampak menggunakan gerakan yang disebut *chin stroking* yang menandakan bahwa dalam situasi yang mengkhawatirkan, dia tidak kehilangan fokusnya dan tetap berpikir dengan tenang. Sedangkan karakter Erie adalah karakter yang paling mudah cemas dan tertutup. Erie menggunakan gerakan menggigit jari yang merupakan gerakan ketika seseorang cemas dan merasa frustrasi.

Berikut ini adalah sketsa dan gambaran ekspresi wajah setiap karakter dalam berbagai suasana hati/ emosi.



Gambar 3.32 *Facial Expression* Berdasarkan Emosi

Pada gambar 3.32, variasi ekspresi wajah disusun berdasarkan emosi yang sedang dirasakan, dari kiri ke kanan yaitu rasa senang, marah, sedih, heran dan khawatir. Ekspresi wajah pada dasarnya memiliki banyak persamaan antara satu karakter dengan karakter yang lain. Namun ketika sebuah karakter memiliki sifat mudah marah dan pemberani seperti Karen, dalam keadaan marah, Karen akan menunjukkan ekspresi wajah yang lebih frontal kepada lawan bicaranya. Seperti halnya Rika akan memiliki suatu kelembutan dari caranya tersenyum dan dalam keadaan yang senang. Begitu pula Erie akan memiliki kesan yang lebih khawatir dan tampak dari raut wajahnya. Len adalah karakter yang santai dan kebanyakan ekspresi wajahnya adalah ekspresi yang umum dan tidak ada ekspresi yang khusus atau bisa ditonjolkan.

3.3. Produksi

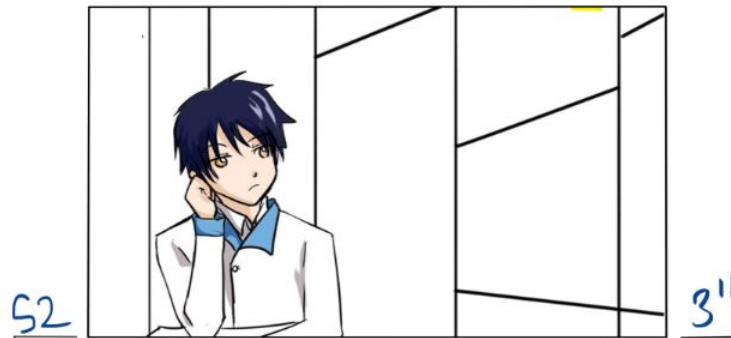
Pada tahap produksi, penulis telah mempersiapkan apa saja yang dibutuhkan untuk membantu proses animasi melalui tahap pra-produksi. Setelah segala persiapan tersebut, penulis akan masuk dalam proses produksi dimana penulis sekaligus *animator* membangun sebuah *scene* sesuai dengan *storyboard* menjadi film animasi. Ada dua tahap yang dilalui oleh penulis dalam proses produksi.

3.3.1. *Pose to Pose*

Sebelum penulis masuk ke dalam animasi, terlebih dahulu penulis mempersiapkan *pose to pose* terlebih dahulu. Johnston dan Thomas (1981) menyebutkan di dalam buku mereka yang berjudul *The Illusions of life*, mengenai salah satu dari dua belas prinsip animasi, terdapat dua cara dalam membuat sebuah animasi. *Pose to pose* dan *straight ahead animation*. Dalam pembuatan film animasi *Break Zone* ini, penulis sekaligus *animator* menggunakan cara pertama yaitu *pose to pose animation*.

Pose to pose berarti, *animator* mempersiapkan *frame-frame* tertentu di dalam *scene* yang melandasi dan menjadi gambaran akan seperti apa animasi yang akan terbentuk dalam *scene* tersebut. *Frame-frame* tersebut menjadi dasar dari gerakan seperti apa yang akan terbentuk, sekaligus membatasi kreativitas sang *animator* agar gerakan yang ada tidak keluar dari cerita yang telah direncanakan dan dituangkan dalam bentuk *storyboard*. Namun sekaligus memberikan *animator* ruang gerak dimana *animator* dapat membuat gerakan dengan lebih mendetail dikarenakan *storyboard* hanya memberikan gambaran umum apa yang akan terjadi di dalam sebuah *scene* dan gerakan-gerakan kecil yang lebih mendetail diserahkan kepada *animator*. Ini menjadi sebuah kesempatan bagi *animator* untuk bereksperimen dan membuat gerakan-gerakan kecil yang membangun karakteristik pada tokoh tersebut, dengan tidak terlepas dari *storyboard*. Berikut adalah contoh pembuatan sebuah *scene* berdasarkan *storyboard*.

Scene 4



Camera

Action

LEN bengong melihat ke
luar jendela

Dialog

LEN (V.O)
"NICE WEATHER"

SFX / VFX

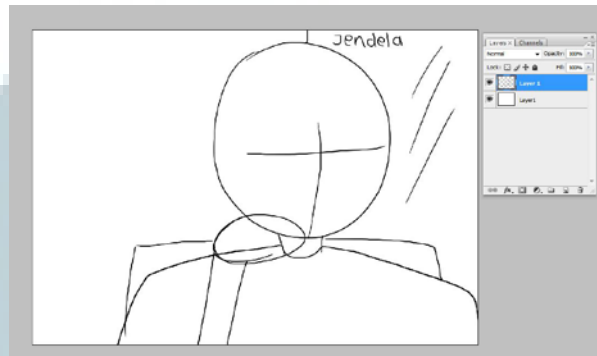
riuh murid-murid

Contoh 3.33 Contoh sebuah Scene dalam Storyboard

(Stephanie, 2012)

Sebelum masuk ke dalam pembuatan *pose to pose*, *animator* akan membuat sketsa kasar *pose* yang merupakan patokan dari komposisi dan juga ukuran. Umumnya sketsa kasar *pose* tersebut hanya berupa garis-garis utama dan tidak detail karena setelah sketsa tersebut telah sesuai dengan harapan sang *animator*, barulah *pose to pose* yang sesungguhnya akan dibuat. Sketsa kasar juga membantu *animator* melihat peletakkan obyek-obyek 3D yang akan dikomposisikan saat animasi telah selesai. Sketsa kasar ini bermanfaat bukan

hanya untuk *animator* tapi juga *3D environment artist* sehingga komposisi akhir tidak meleset dari storyboard yang dibuat.

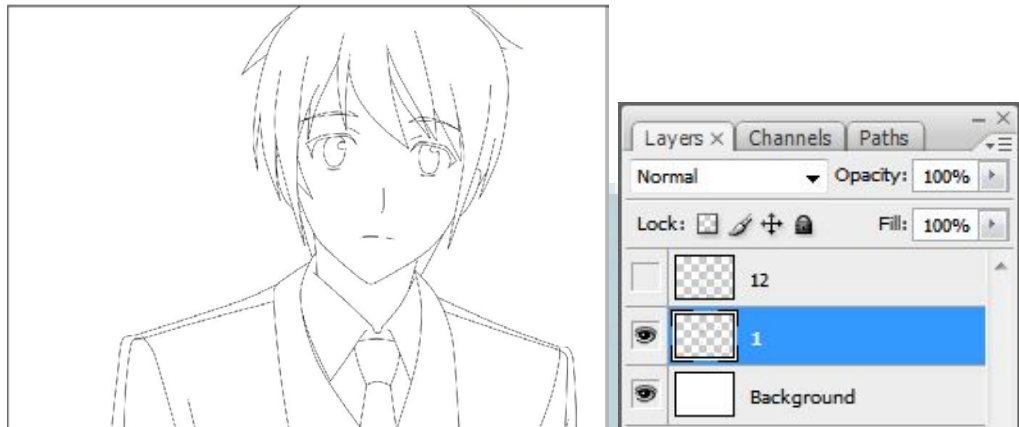


Contoh 3.34 Pembuatan Sketsa Kasar *Pose*



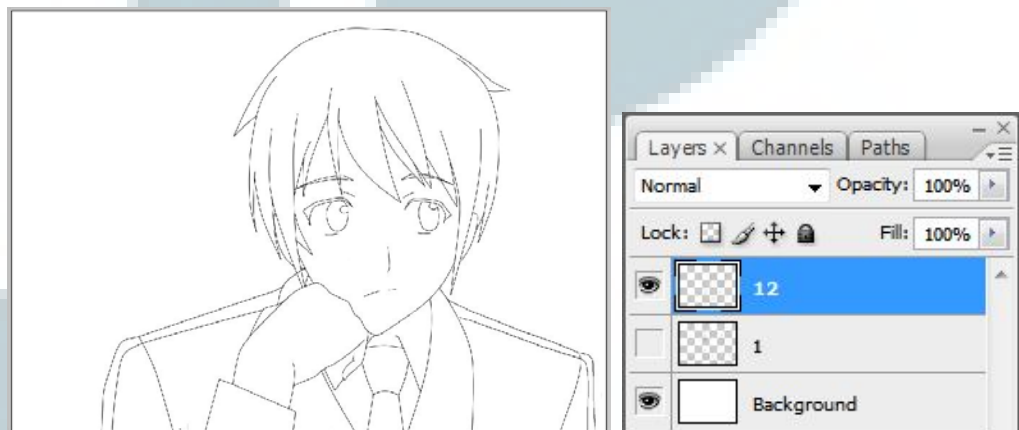
Contoh 3.35 Pembuatan *Pose to pose* Dengan Sketsa Kasar

Setelah pembuatan sketsa kasar *pose to pose* telah selesai, maka *animator* akan membuat *pose to pose* berdasarkan sketsa kasar tersebut.



Gambar 3.36 Layer Pertama Pose to pose Animation

Animator akan membuat *frame* pertama, *frame* di tengah *scene* dan *frame* di akhir *scene* dengan tujuan nantinya di antara *frame* awal, tengah dan akhir, akan diisi dengan beberapa *frame* animasi. Jadi *pose to pose* berfungsi sebagai kerangka dari suatu *scene*.



Gambar 3.37 Layer Terakhir Pose to Pose Animation

3.3.2. *In-between*

Setelah *pose to pose* telah dibuat, saatnya memasukkan animasi ke dalam *scene* tersebut. *In-between* adalah tahap dimana *pose to pose* yang telah jadi akan diisi dengan animasi yang telah disusun sedemikian rupa dengan gerakan yang telah dibatasi oleh *pose to pose*. Gerakan yang dimasukkan haruslah memiliki perhitungan dengan jumlah yang sesuai dengan *pose to pose* yang telah disusun terlebih dahulu.

Apabila dalam satu *scene* terdapat beberapa *pose to pose*, maka *animator* perlu menghitung jumlah *frame* yang dibutuhkan untuk mengisi dari satu *pose* ke *pose* yang lain sampai dengan *pose* yang terakhir. Hal ini dikarenakan dari satu *pose* ke *pose* yang lain umumnya akan memiliki gerakan yang terpaut jauh sehingga jumlah gambar yang akan mengisi sebagai *in-between* tergantung dari perhitungan *animator* mengenai *timing* dan berapa gambar yang dibutuhkan untuk menciptakan gerakan yang halus dan benar. Berikut ini adalah contoh memasukkan animasi *in-between*.



Gambar 3.38 Memasukkan Animasi *in-between*

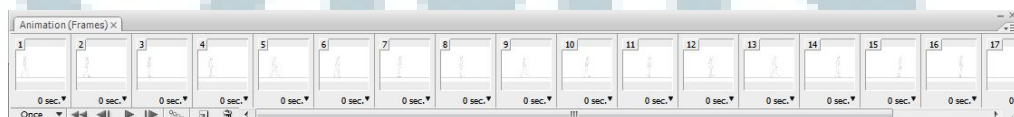
Seperti tampak dalam gambar 3.31, diantara *frame* 1 dan 12 yang berlaku sebagai *pose to pose*, diperlukan total 11 *frame* agar animasi berjalan dengan baik dan sampai pada *frame* terakhir dari animasi. *Frame-frame* tersebut telah diatur demikian rupa sebagai jembatan yang menghubungkan dua *pose* menjadi satu kesatuan yaitu sebagai satu *scene* yang utuh.

3.4. Pascaproduksi

Tahap pascaproduksi adalah tahap dimana penulis telah menyelesaikan animasi dan animasi tersebut siap untuk diwarnai dan dikomposisikan dengan *background*. Penulis berkerjasama dengan anggota timnya dan memastikan animasi yang akan dipakai mudah dimengerti dan sesuai dengan apa yang penulis telah persiapkan.

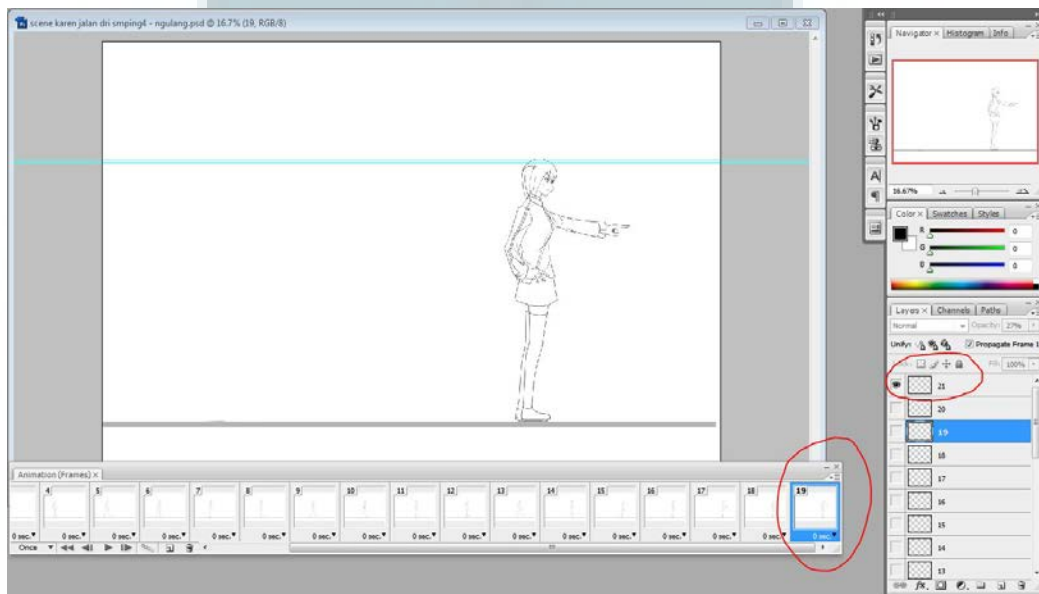
3.4.1. Sinkronisasi

Sinkronisasi adalah tahap dimana penulis memastikan anggota tim yang akan mewarnai animasi dapat mengerti bagian manakah dari animasi yang akan dipakai sehingga pewarnaan dapat berjalan dengan efisien. Dalam membuat animasi, penulis memakai Adobe Photoshop CS3 yang memiliki alat bantuan bernama tabel animasi. Tabel animasi tersebut dapat menampilkan keseluruhan *layer* yang aktif dan menjadikannya animasi. Alat bantu ini memiliki istilah *make frame from layer*.



Gambar 3.39 Tabel Animasi pada Adobe Photoshop CS3

Tabel tersebut juga dapat menampilkan *layer* yang penulis aktifkan dengan sengaja dengan tujuan tertentu sehingga pada akhirnya bisa saja jumlah *layer* dan jumlah *frame* di dalam tabel animasi tidaklah sama. Berikut contoh kasus tersebut.



Gambar 3.40 Perbedaan Jumlah *Frame* dan *Layer*

Penulis membuat sebuah *scene* dimana karakter Karen berjalan. Total *layer* yang dibuat oleh penulis adalah 21 *layer*. Ada sebuah istilah yang disebut *looping* yang berarti suatu gerakan kembali ke titik awal gerakan itu sendiri dan untuk seterusnya, animasi dapat menggunakan *layer* yang telah dibuat karena keadaan tubuh karakter yang digunakan sama namun dengan posisi karakter yang berbeda. Karakter Karen berjalan yang terdiri dari 21 *layer* telah termasuk *layer* yang merupakan *looping* karena untuk sampai di *pose* terakhir, karakter harus melewati tahap dimana gerakannya kembali ke titik awal.

Sinkronisasi berarti penulis memberi catatan kepada anggota tim yang akan mewarnai *layer-layer* tersebut bahwa terjadi pengulangan *layer* di dalam animasi yang artinya hanya diperlukan satu kali pewarnaan untuk dua *layer* yang sama tersebut.



Gambar 3.41 Penerapan *Looping*

Pewarnaan juga hanya akan dilakukan sebatas jumlah *frame* dan bukan jumlah *layer* dikarenakan penulis merasa ada beberapa *layer* yang tidak dibutuhkan atau bahkan merusak gerakan animasi.