



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

3.1. Gambaran Umum

Dalam Tugas Akhir ini, penulis menggunakan metodologi observasi, studi literatur, serta eksperimen. Observasi dilakukan pada referensi-referensi film animasi yang sudah ada, sehingga penulis dapat mempelajari bagaimana gerakan-gerakan yang terdapat dalam film animasi dihasilkan. Observasi ini dilakukan guna untuk studi referensi tentang hubungan watak dengan gerak tokoh.

Studi literatur dilakukan untuk mempelajari lebih lanjut mengenai pembuatan animasi *stop-motion*, terutama dalam pembuatan *puppet* dan bagaimana menganimasikannya. Studi literatur juga digunakan oleh penulis untuk mencari teori-teori yang mendasari pembuatan Tugas Akhir penulis. Eksperimen dilakukan dalam pembuatan *puppet* serta *set and prop*.

Untuk penyusunan dan pengeditan dilakukan oleh penulis sendiri. Namun, untuk lagu dan efek suara penulis mengambil lagu dan efek suara gratis dari internet dan juga meminta bantuan dari teman penulis.

3.1.1. Sinopsis

Cerita yang diangkat oleh penulis yaitu mengenai seekor kuda bernama Dagul yang gemar mengerjai kawannya Kaktos. Tema yang diangkat yaitu komedi, sehingga audiens yang dituju yaitu remaja dan dewasa. Judul dari animasi singkat ini yaitu "DAGULAN" merupakan pelesetan dari kata 'dagelan' dan juga merupakan gabungan antara nama Dagul dan dagelan.

Dalam animasi singkat ini diceritakan bahwa Dagul menginginkan sebuah pohon Natal. Namun, karena di daerah tempat tinggalnya hanya terdapat pohon kaktus, maka ia pun kesulitan untuk membawa pohon tersebut ke dalam rumahnya. Ia pun mendapat ide untuk menjadikan Kaktus sebagai pohon Natalnya.

Film animasi ini ditujukan untuk audiens yang berumur 13 tahun ke atas dikarenakan komedi yang terkandung di dalamnya.

3.1.2. Tokoh

Terdapat dua tokoh dalam animasi singkat DAGULAN ini yaitu Dagul dan Kaktos.

3.1.2.1. Dagul

Dagul adalah seekor kuda yang berlaku layaknya manusia. Dapat dilihat rupanya di gambar berikut.



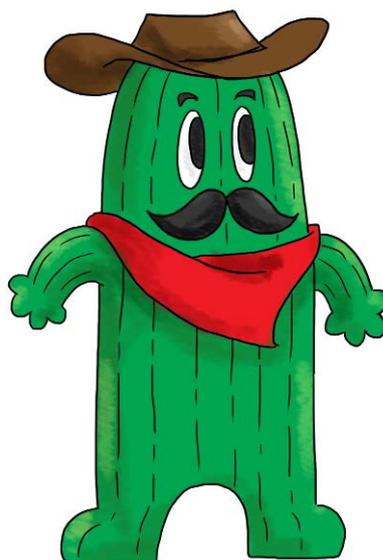
Gambar 3.1. Dagul

Dagul juga adalah kuda yang nakal dan banyak akal. Namun, ia adalah seseorang yang berpikiran sederhana sehingga seringkali ia hanya bertindak sesuka hatinya tanpa berpikir panjang. Ia sangat senang membuat keonaran. Dengan senyum tengilnya, ia berbuat kejailan, terutama terhadap Kaktos. Ia seseorang yang banyak gaya dan senang dianggap keren, walaupun sebenarnya jiwanya hanyalah seperti anak-anak.

Dikarenakan Dagul tinggal seorang diri, ia sering merasa bosan dengan kehidupannya. Maka dari itu ia sering mencari masalah untuk menghibur dirinya. Kaktos adalah satu-satunya orang yang berada di sekitarnya di padang gurun yang luas itu. Dagul senang dengan adanya teman, tetapi sayangnya ia menunjukkan kesenangannya itu dengan kejailan dan keonaran yang ia perbuat.

3.1.2.2. Kaktos

Kaktos adalah sebuah pohon kaktus yang selalu diusili oleh Dagul.



Gambar 3.2. Kaktos

Di luar fisiknya yang cukup berbahaya dengan duri di seluruh tubuhnya, Kaktos adalah seseorang yang baik dan senang membantu orang lain yang membutuhkan. Namun, satu hal yang membuat ia tampak tidak berdaya yaitu karena ia sering sekali mengantuk. Pada siang hari dapat terlihat Kaktos sedang istirahat bersandar pada pohon kaktus. Ia penegak hukum yang handal, tetapi karena kakinya yang pendek ia menjadi lamban. Ia pun sudah jauh lebih tua dibandingkan Dagul.

Di padang gurun itu, hanya Kaktos yang dapat mencegah Dagul berbuat ulah. Ia merasa bertanggungjawab terhadap kuda yang nakal itu karena ia lebih tua dan ia sudah lama mengenal Dagul. Terkadang Kaktos senang dengan keberadaan Dagul, tetapi saat ia yang tidak menjadi objek kejailan Dagul.

3.1. Tahapan Kerja

Untuk mengetahui hubungan antara gerak tubuh tokoh dengan wataknya, maka penulis mengambil beberapa studi referensi dari film animasi, baik berupa *stop-motion* ataupun 2D dan 3D. Penulis memilih referensi-referensi ini dengan pertimbangan bahwa tokoh di dalam film animasi tersebut berkomunikasi secara non verbal.

Referensi-referensi ini digunakan untuk mempelajari bagaimana seorang tokoh bergerak atau melakukan tindakan sesuai dengan wataknya. Pergerakan tokoh akan dipelajari dari satu episode film animasi tersebut dan dianalisis sesuai

dengan deskripsi watak tokoh tersebut. Dalam menganalisis gerakan tokoh tersebut ada beberapa variabel yang diteliti yaitu *timing* dan juga aksinya.

Dalam referensi *Timmy Time: Timmy Plays Ball*, penulis menganalisis cara jalan dan juga cara tokoh-tokoh dengan berbeda watak melakukan aksi bermain bola. Film animasi ini juga menjadi referensi bagi penulis untuk membuat gerakan pada tokoh penulis. Selain *Timmy Time*, *Oscar's Oasis* dan juga *Mr. Bean* menjadi referensi penulis dalam menganalisis gerakan.

Oscar's Oasis menjadi acuan bagi penulis untuk menganalisis dan mengamati gerakan-gerakan tokoh saat melakukan suatu aksi, seperti mencari benda, melihat-lihat dan sebagainya. Sedangkan dalam film *Mr. Bean*, penulis menjadikannya acuan untuk melihat bagaimana gerakan dan ekspresi saling berhubungan untuk menunjukkan aksi.

Referensi yang digunakan oleh penulis untuk menganalisis ekspresi yaitu film *Wall-E* dengan tokoh *EVE*. Mata *EVE* menjadi dasar referensi untuk ekspresi mata *Dagul*. Selain tokoh *EVE* dalam *Wall-E*, desain tokoh *Spider-Man* juga digunakan oleh penulis untuk melihat ekspresi yang dihasilkan oleh bentuk mata.

3.2. Acuan

Dalam acuan, penulis akan menguraikan apa saja yang dipelajari dan dianalisis penulis dari referensi yang telah disebutkan dalam tahapan kerja. Penulis juga akan menjelaskan mengenai acuan yang digunakan penulis dalam merancang tokoh dan *environment* untuk film animasi singkat *DAGULAN*.

3.2.1. Perancangan Tokoh dan *Environment*

Untuk tokoh, penulis menggunakan referensi tokoh Pingu dalam Pingu dan Bitzer dalam Shaun the Sheep. Kedua tokoh ini dibuat dari bentuk geometris dasar, yaitu oval dan lingkaran, seperti halnya tokoh penulis yang terbentuk dari bentuk geometris dasar persegi dan oval.



Gambar 3.3. Pingu dan Bitzer

Sedangkan untuk *environment* penulis mengacu pada film animasi *stop-motion* *A Town Called Panic*. Dalam animasi *A Town Called Panic* ini, *environment* dibuat sederhana, tetapi tetap dapat ditangkap oleh penonton di mana dan apa lingkungan yang dimaksud.



Gambar 3.4. *Environment* A Town Called Panic

3.2.2. Studi Referensi Gerak, Watak, dan Ekspresi

3.2.2.1. Timmy Time: Timmy Plays Ball

Pemilihan episode ini sebagai referensi karena dalam episode ini dapat terlihat perbedaan aksi antara satu tokoh dengan lainnya sehingga dapat dianalisis gerakan tokoh tersebut sesuai dengan wataknya.

Pada awal film, terlihat lima tokoh yaitu Osbourne (burung hantu besar), Timmy (domba kecil), Paxton (babi kecil), Ruffy (anjing kecil), dan Otus (burung hantu kecil) sedang berjalan keluar dari dalam sebuah gedung. Dari cara berjalan kelima tokoh ini dapat terlihat perbedaannya. Osbourne sebagai burung hantu yang taat peraturan dan mempunyai pendirian yang kukuh berjalan dengan kedua tangan di belakang, melangkah dengan tegap dan pasti, serta percaya diri (ditunjukkan dengan kepala mendongak dan mata yang mengarah ke atas).



Gambar 3.5. Osbourne
(Timmy Time: Timmy Plays Ball, 2009)

Berbeda dengan Timmy yang adalah seekor domba yang selalu bersemangat dan kadang sukar dikendalikan, ia berjalan dengan diselingi

lompatan-lompatan sambil memainkan bola. Timmy juga melakukan banyak aksi hanya untuk berjalan menuju lapangan bola.



Gambar 3.6. Timmy
(Timmy Time: Timmy Plays Ball, 2009)

Sedangkan Paxton seekor babi yang selalu senang dan ceria berjalan dengan santai, sedikit goyah karena badannya yang bulat. Ia disenangi oleh teman-temannya, ini terlihat bahwa ia berjalan dengan Ruffy. Ruffy seekor anjing kecil yang polos dan bersemangat terlihat berjalan mirip dengan Timmy, yaitu sedikit melompat disertai dengan goyangan ekornya dan lidahnya yang menjulur keluar.



Gambar 3.7. Paxton dan Ruffy
(Timmy Time: Timmy Plays Ball, 2009)

Jika ketiga temannya semua terlihat melompat-lompat dan bersemangat, Otus si burung hantu kecil yang berkelakuan baik dan seringkali terlihat sedang membaca buku, berjalan santai dan perlahan sambil membaca sebuah buku.



Gambar 3.8. Otus
(Timmy Time: Timmy Plays Ball, 2009)

Sifat Timmy yang keras kepala dan Otus yang selalu berkelakuan baik pun terlihat saat Osbourne meminta Timmy memberikan bola yang dipegangnya untuk dimainkan bersama. Timmy menolak dengan cara menjauhkan bola tersebut dari Otus. Namun, Otus dengan paksa mengambil bola tersebut dan memberikannya pada Osbourne. Osbourne yang senang dengan ketaatan pada peraturan pun memuji Otus dengan mengusap kepalanya dengan bangga.



Gambar 3.9. Saat Bola Diminta oleh Osbourne
(Timmy Time: Timmy Plays Ball, 2009)

Perbedaan watak juga memengaruhi seorang tokoh dalam bertindak. Dalam film *Timmy Time: Timmy Plays Ball* ini ditunjukkan saat keempat tokoh diminta untuk memainkan bola oleh Osbourne. Ruffy dengan polosnya menggigit bola seperti halnya seekor anjing saat bermain bola, Paxton menendang dengan semangatnya karena senang, dan Otus tidak menendang bola melainkan mengembalikan bola kepada Osbourne seperti pada saat ia mengambil bola dari Timmy.



Gambar 3.10. Ruffy, Paxton, dan Otus Bermain Bola
(*Timmy Time: Timmy Plays Ball*, 2009)

Timmy yang dari awal ingin sekali bermain bola menunjukkan kebolehannya dalam memainkan bola. Ia menendang, menyundul, dan memainkan trik-trik terhadap bola tersebut. Timmy menendang dengan percaya diri bola tersebut, walaupun pada akhirnya bola itu tidak masuk gawang dan tercebur di bak air.



Gambar 3.11. Timmy Memainkan Bola
(Timmy Time: Timmy Plays Ball, 2009)

3.2.2.2. Oscar's Oasis: Bad Trip

Dalam hal gerakan dan ekspresi, tokoh Oscar mendekati tokoh Dagul, maka gerakan Oscar menjadi referensi bagi penulis untuk Dagul. Namun, dari tiga tokoh antagonis di dalam Oscar's Oasis yaitu Popy, Buck, dan Harchi, penulis dapat menganalisis perbedaan watak juga memengaruhi tokoh menanggapi sesuatu.

Pada awal episode, Oscar ditunjukkan termengah-mengah di padang gurun. Lalu ia melihat sesuatu yang menarik perhatiannya dan berlari menuju benda tersebut. Ia melihat satu benda ke benda lainnya dengan cepat.



Gambar 3.12. Oscar Melihat Benda Satu Dengan yang Lain
(Oscar's Oasis: Bad Trip, 2011)

Gerakan ini menguatkan gerakan Dagul pada adegan di mana ia melihat-lihat kaktus untuk dijadikan pohon Natalnya. Perpindahan tokoh tersebut menunjukkan bahwa ia sedang memilih benda mana yang akan ia pilih.

Secara umum, saat seseorang mencari sesuatu, ia akan menengok ke kanan dan ke kiri untuk melihat ke sekitarnya apakah benda yang ia cari ada atau tidak. Gerakan ini juga diterapkan oleh penulis saat Dagul mencari pengganti dari pohon kaktus yang tajam. Dalam film Oscar's Oasis ini, Oscar melihat ke kanan dan ke kiri, kemudian bereaksi dengan mata membelalak dan senyum lebar yang terpampang di wajahnya menandakan ia menemukan apa yang ia cari.



Gambar 3.13. Oscar Mencari dan Menemukan Botol
(Oscar's Oasis: Bad Trip, 2011)

Selain itu, saat Dagul kesakitan karena tertusuk duri pohon kaktus, ia melompat-lompat ke sana ke mari sambil mengibaskan tangannya yang tertusuk. Hal ini dilakukan juga oleh Oscar saat kakinya tertimpa botol air dan ia kesakitan sehingga ia melompat-lompat sambil memegang kakinya yang tertimpa itu.



Gambar 3.14. Oscar Melompat-Lompat Kesakitan
(Oscar's Oasis: Bad Trip, 2011)

Untuk melihat perbedaan watak memengaruhi juga terhadap gerak tokoh, penulis menganalisis bagaimana Popy, Buck, dan Harchi bereaksi saat mereka kehilangan botol yang telah direbut dari Oscar. Popy yang mempunyai sifat pemarah langsung memarahi Harchi karena tidak mendapatkan botol air tersebut, sedangkan Harchi yang adalah badut dari ketiganya hanya meringis meminta maaf pada Popy. Buck yang tidak menyukai masalah hanya terus melaju dan mengendalikan kereta yang mereka tumpangi itu.



Gambar 3.15. Buck, Harchi, dan Popy
(Oscar's Oasis: Bad Trip, 2011)

3.2.2.3. Mr. Bean: Goodnight Mr. Bean, The Library, dan Hair by Mr. Bean

Referensi ini penulis ambil untuk menjadi acuan dan dianalisis karena gerakan tokoh Mr. Bean menjadi referensi untuk pergerakan tokoh Dagul. Gaya Mr. Bean yang lucu dan simbolik menjadi referensi yang tepat untuk gerakan Dagul dalam beberapa adegan dalam DAGULAN.

Mr. Bean sering melakukan hal-hal konyol. Dalam episode Goodnight Mr. Bean saat ia mengantre pemeriksaan di rumah sakit, ia berbuat berbagai hal supaya mempercepat antreannya. Setiap kali ia berhasil melakukan sesuatu untuk mempercepat nomer urutnya, Mr. Bean terkekeh dan meringis. Ini menjadi referensi penulis untuk ekspresi Dagul yang meringis setiap kali ada ide ataupun hal yang menyenangkan dirinya.



Gambar 3.16. Mr. Bean Terkekeh dan Tersenyum
(Goodnight Mr. Bean, 1995)

Sama seperti Oscar, Mr. Bean juga melakukan hal yang sama ketika sesuatu menarik perhatiannya. Ekspresi wajah Mr. Bean berubah saat ia melihat ada tiket nomor urut yang lebih cepat dari miliknya.



Gambar 3.17. Perubahan Ekspresi Mr. Bean
(Goodnight Mr. Bean, 1995)

Tidak hanya itu, saat Mr. Bean mencari-cari benda sebagai meja untuk meletakkan kameranya, ia menengok ke kanan dan ke kiri untuk melihat di sekitarnya apakah ada benda yang dicarinya.



Gambar 3.18. Mr. Bean Menengok ke Kanan dan ke Kiri
(Goodnight Mr. Bean, 1995)

Dalam film animasi singkat DAGULAN, terdapat adegan dimana Dagul mengendap-endap di belakang Kaktos untuk mengikatkan laso pada kakinya. Referensi untuk adegan ini penulis ambil pada film Mr. Bean yang berjudul The Library dan Hair by Mr. Bean. Pada episode The Library ini, Mr. Bean sedang berada di dalam perpustakaan untuk menyalin sebuah buku tua. Saat ia memasuki ruangan, ia berusaha untuk melangkah seringan mungkin dengan berjinjit.



Gambar 3.19. Mr. Bean Berjinjit
(Mr. Bean: The Library, 1990)

Aksi berjinjit dilakukan pula saat seseorang mengendap-endap. Dalam episode Hair by Mr. Bean pada bagian ketiga saat ia ingin melewati gerbang pengecekan tiket di stasiun kereta api, Mr. Bean berjingkat-jingkat agar tidak diketahui oleh penjaga tersebut.



Gambar 3.20. Mr. Bean Berjingkat Pergi
(Hair by Mr. Bean of London, 1995)

3.2.2.4. Peter's Shadow

Sebagai perbandingan untuk referensi adegan Dagul berjingkat-jingkat dan mengendap-endap ke belakang Kaktos, penulis mengambil referensi dari

cuplikan film Peter Pan yaitu Peter's Shadow dan juga dari salah satu episode Tom and Jerry: Heavenly Puss. Penulis mengambil perbandingan lain sebagai referensi karena Mr. Bean adalah *live action* dan juga gerakannya sudah khas serta unik. Maka, kedua film animasi ini dijadikan perbandingan.

Pada cuplikan Peter's Shadow, adegan yang dijadikan referensi yaitu pada saat bayangan Peter Pan berusaha kabur dari tangkapan Peter. Bayangan Peter berjingkat pergi dari balik sofa agar tidak tertangkap Peter. Hal ini sesuai dengan adegan dimana Dagul berjingkat mendekati Kaktos yang tertidur.

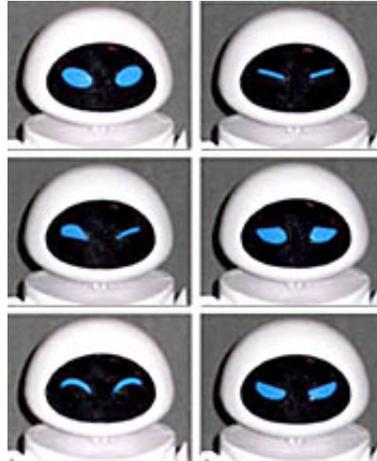


Gambar 3.21. Bayangan Peter Berjingkat
(Peter Pan, 1953)

3.2.2.5. Wall-E: EVE dan Spider-Man

Ekspresi mata tokoh Dagul tidaklah terlihat seperti mata pada umumnya. Kacamata hitamnyalah yang menjadi bentuk mata Dagul. Dikarenakan hal tersebut penulis mengambil referensi dari tokoh EVE dan Spider-Man yang mempunyai bentuk mata yang menyerupai mata Dagul. Penulis

mengobservasi bentuk mata kedua tokoh tersebut untuk menjadi referensi saat penulis membuat ekspresi pada Dagul.

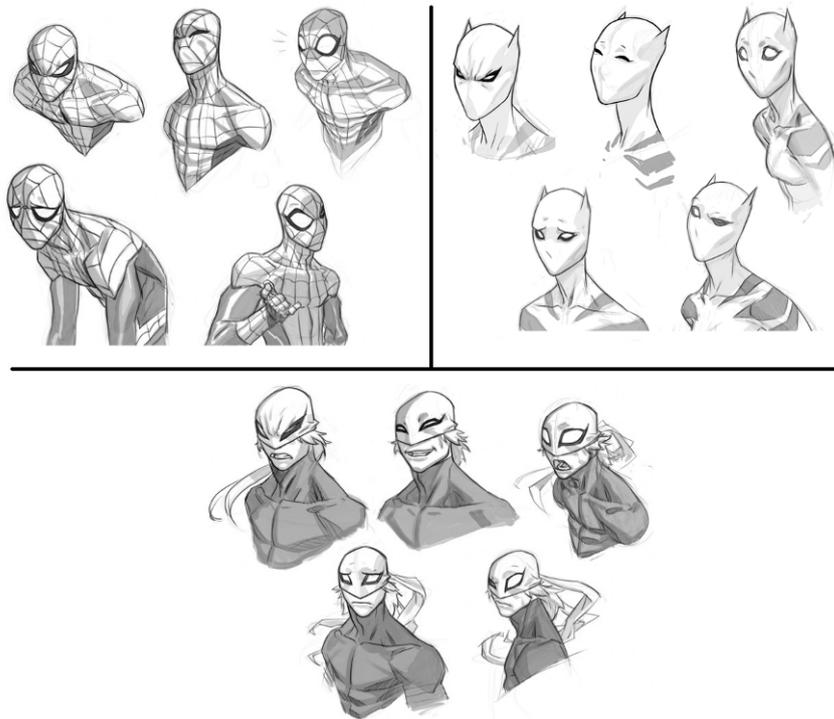


Gambar 3.22. Ekspresi EVE

(<http://www.oafe.net/artemis/art/wallesnpe2.jpg>)

Pada gambar di atas, penulis mengambil ekspresi EVE bukan dari filmnya, tetapi dari ekspresi mainan interaktif yang didasarkan dari film animasi Wall-E. Dapat dilihat bahwa mata tokoh EVE dapat menunjukkan ekspresi yang jelas, mulai dari senang, sedih, hingga marah. Bentuk matanya yang oval berubah bentuk seiring dengan perubahan ekspresi.

Hal ini juga sama pada ekspresi tokoh Spider-Man. Jeff Wamester, salah seorang desainer tokoh di Marvel Animation Studios, membuat sketsa ekspresi dari beberapa tokoh dalam Ultimate Spider-Man.



Gambar 3.23. Ekspresi Tokoh Ultimate Spider-Man

(<http://jeffwamester.deviantart.com/art/USM-Expressions-Sheets-408855516>)

Dalam gambar tersebut, ekspresi dapat dilihat dengan jelas melalui perubahan bentuk mata. Saat menunjukkan ekspresi kaget, mata tokoh terbelalak besar, saat marah bentuk mata menukik tajam ke bawah (√), saat senang, mata tokoh berbentuk lengkungan ke bawah (∩), dan saat sedih terdapat bentuk lengkungan ke atas (∪) pada bentuk matanya.

3.2.2.6. Dennis the Menace and Gnasher, Ever After High: Kitty Cheshire, Mulan: Ling dan Yao

Dennis the Menace dan anjing peliharaannya, Gnasher, sangat senang membuat kenakalan dan kejailan kepada orang lain. Dapat dilihat bahwa saat Dennis mendapatkan ide dan saat ia akan melakukan kejailan, ia tersenyum jail.



Gambar 3.24. Dennis dan Gnasher
(Dennis & Gnasher, 2009)

Pada adegan berikut Dennis yang sedang menyantap sarapannya dengan terburu-buru mempunyai ekspresi yang berbeda, tetapi senyumnya serupa. Bedanya kali ini ia tersenyum karena ibunya menyuruhnya memakan sarapan yang telah disediakan.



Gambar 3.25. Dennis Saat Sarapan
(Dennis Jumps the Line, 2010)

Saat Dennis senang dengan aksinya yang nakal bersama teman-temannya, senyumnya sangat terlihat nakal dan puas. Ini terlihat dari perubahan ekspresi pada alisnya. Dapat kita lihat pula senyum Gnasher jugamenunjukkan ekspresi tersebut.



Gambar 3.26. Dennis, Gnasher, dan Teman-temannya
(Dennis Jumps the Line, 2010)

Seperti Dennis, Kitty Cheshire adalah seorang tokoh yang selalu membuat onar dan mencari kejailan baru yang dapat dilakukannya. Kitty membuat kejailan-kejailan untuk menyenangkan ibunya Cheshire Cat. Senyum Kitty saat ia akan melakukan kejailannya pada orang lain menunjukkan sifatnya yang nakal.



Gambar 3.27. Kitty Cheshire
(Ever After High: Spring Unsprung, 2015)

Sama seperti ibunya, Cheshire Cat, saat ia berhasil melakukan kejailannya itu, ia pun tersenyum untuk menunjukkan bahwa ia senang dengan

kelakuannya yang nakal dan usil tersebut serta telah berhasil mengganggu orang lain.



Gambar 3.28. Kitty Cheshire dan Cheshire Cat
(Ever After High: Spring Unsprung, 2015)

Di dalam film animasi Mulan, terdapat dua tokoh yaitu Ling dan Yao yang saat Mulan menyamar menjadi pria senang meledek dan mengusilinya. Dapat dilihat ketika Mulan datang Ling dan Yao tersenyum jail lalu meledeknnya.



Gambar 3.29. Ling Tersenyum Jail
(Mulan, 1998)

Ling dan Yao pun saling tersenyum jail menandakan mereka akan melakukan sesuatu pada Mulan. Dapat dilihat dari gambar berikut Ling dan Yao tersenyum lalu pada adegan selanjutnya Ling meringis lebar saat Mulan diancam oleh Yao.



Gambar 3.30. Ling dan Yao menjaili Mulan
(Mulan, 1998)

Di kesempatan lain, Ling dan Yao juga mengusili Mulan sehingga ia tidak dapat mengerjakan latihan prajurit dengan baik dan benar.



Gambar 3.31. Ling dan Yao hendak Mengganggu Mulan
(Mulan, 1998)

3.2.2.7. Tugboat Mickey, Mulan, Curious George, Little Quacker, dan Heavenly Puss

Dari keempat film ini, penulis mengambil referensi gerakan saat berbagai tokoh melakukan gerakan menarik untuk melihat wataknya. Di sini penulis tidak melihat terbatas pada gerakan tokoh saat menariknya saja, tetapi juga apa yang terjadi sebelum dan setelahnya. Hal ini dilakukan untuk melihat maksud dan tujuan dari tokoh melakukan gerakan menarik tersebut.

Dalam Tugboat Mickey, Mickey, Donald, dan Goofy sedang mempersiapkan kapal mereka untuk berlayar di laut. Saat Mickey

memerintahkan Donald dan Goofy untuk mengecek mesinnya, terjadi kekacauan. Donald dan mesin pun menjadi saling tarik-menarik.



Gambar 3.32. Donald Menarik Mesin
(Tugboat Mickey, 1940)

Sifat Donald yang pemarah pun terlihat di sini ketika ia tidak berhasil mengaitkan bagian mesin yang lepas. Ia meloncat-loncat marah dan kembali menyerang mesin tersebut. Namun, ketika ia akan menarik bagian mesin tersebut, topinya tersangkut. Donald yang sudah marah besar semakin agresif menarik bagian mesin tersebut beserta topinya yang tersangkut.



Gambar 3.33. Donald Menarik Topinya
(Tugboat Mickey, 1940)

Chien-Po, seorang tokoh di dalam film *Mulan*, mempunyai sifat yang tenang dan baik hati. Ia senang tersenyum dan membantu orang yang sedang kesulitan. Pada adegan saat *Mulan* menyelamatkan Shang dari jurang, Yao melempar tali lalu hendak menariknya, tetapi karena beban

yang terlalu berat, Yao dan prajurit yang lain tidak dapat menariknya. Kemudian Chien-Po pun datang dengan wajah tenang lalu menarik mereka dengan kalem.



Gambar 3.34. Chien-Po Menarik Teman-temannya
(Mulan, 1998)

Berbeda lagi dengan apa yang dilakukan oleh George. Ia sangat ingin menunjukkan sesuatu pada pria berbaju kuning sehingga menariknya dengan gembira. Tujuan George menarik pria tersebut yaitu agar pria tersebut dapat melihat apa yang disenangi oleh George.



Gambar 3.35. George Menarik Pria Berbaju Kuning
(Curious George vs. the Turbo Python 3000, 2007)

Sama seperti George, Quacker juga menarik Jerry dengan tujuan yang sama, yaitu menunjukkan sesuatu kepadanya. Bedanya Quacker ingin menunjukkan sesuatu yang membuatnya takut, yaitu Tom.



Gambar 3.36. Quacker Menarik Jerry
(The Vanishing Duck, 1958)

Namun, karena sifat Quacker yang polos, maka dapat dilihat ekspresinya terlihat tidak takut, bahkan terlihat gembira dan bersemangat untuk menunjukkan Jerry kucing yang telah mengancam nyawanya.

Di dalam episode Heavenly Puss, Tom ingin mengusili Jerry. Saat mereka sedang kejar-kejaran, Jerry melarikan diri ke atas tangga, Tom pun menarik karpet yang menempel pada tangga tersebut dengan tujuan menjatuhkan Jerry. Ekspresi Tom yang penuh kenakalan dan keonaran dapat dilihat dari senyumannya yang lebar saat menarik karpet tersebut.



Gambar 3.37. Tom Menarik Karpet Tangga
(Heavenly Puss, 1949)

3.2.3. Studi Gerak

Pada adegan di mana Dagul menyeret Kaktos dengan menggunakan tali laso dan juga dengan menarik kakinya, penulis menggunakan video referensi yang diperankan oleh penulis sendiri. Hal ini dilakukan agar penulis lebih memahami seperti apa gerakan yang diinginkan untuk diterapkan pada penganimasian Dagul nantinya. Dengan memerankan sendiri gerakan tersebut dan melihat kembali video referensi yang telah dibuat, maka penulis dapat melihat gerakan-gerakan yang penting untuk diterapkan agar audiens memahami apa yang dilakukan oleh Dagul.

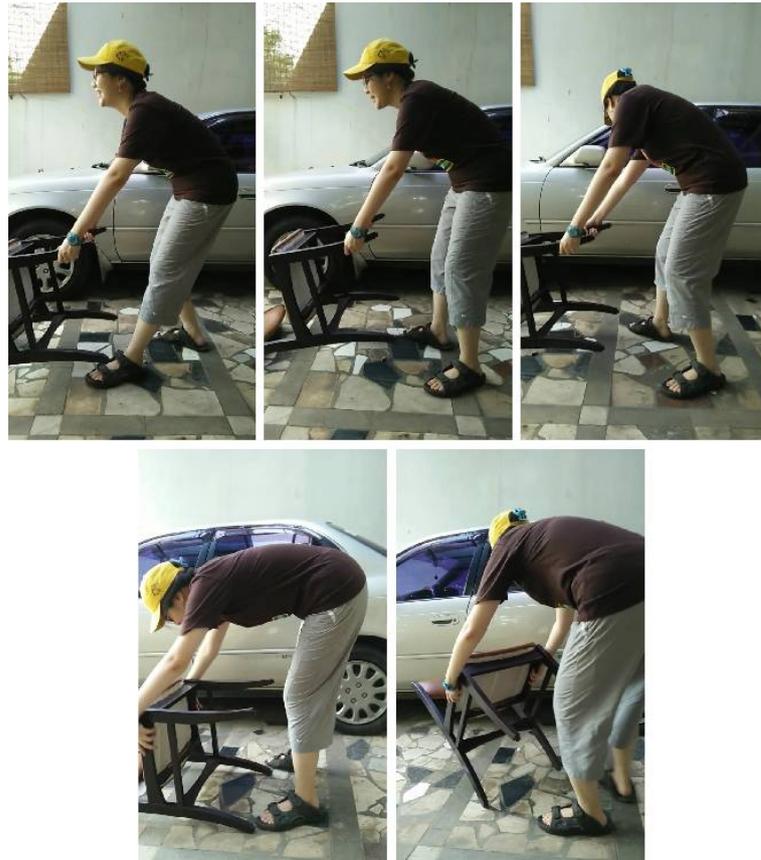
Adegan pertama yaitu saat Dagul menyeret Kaktos dengan menggunakan tali laso yang diikatkan pada kaki Kaktos. Penulis memerhatikan gerakan pada kaki dan badan karena kedua bagianlah yang paling berpengaruh dalam gerakan menyeret beban ini. Saat maju, kaki tidak terlalu terangkat, bahkan cenderung di seret.



Gambar 3.38. Adegan Menyeret dengan Tali

Adegan yang kedua yaitu saat Dagul menyeret Kaktos ke dalam rumahnya dengan cara memegang kedua kakinya hingga Dagul mencoba mendirikan

Kaktos. Penulis menggunakan kursi sebagai sarana untuk memerankan Kaktos. Video referensi ini penulis buat dua versi dan melihat manakah yang lebih cocok untuk digunakan pada Dagul. Pada video pertama, kaki tidak terlalu ditekuk, tetapi pada video kedua, kaki ditekuk.



Gambar 3.39. Adegan Menyeret dengan Memegang Kaki



Gambar 3.40. Adegan Menyeret - Kaki Ditekuk

3.2.4. Studi Kerangka dan Pose Tokoh Dagul

Setelah membuat tokoh Dagul, penulis membuat Dagul berpose untuk mengetahui seberapa jauh boneka Dagul ini dapat digerakkan oleh penulis. Dalam beberapa pose penulis menggunakan bantuan kawat tambahan untuk menahan gerakan Dagul. Dapat dilihat di bawah pose awal boneka Dagul yang penulis buat.



Gambar 3.41. Boneka Dagul

Penulis melakukan studi pose pada kerangka tokoh Dagul dari kepala sampai kaki. Untuk kepala penulis memosekan kepala Dagul menengadahkan,

menunduk, menengok ke kanan dan ke kiri. Penulis memotretnya dari tampak depan dan samping agar dapat melihat apakah terlihat pose yang dimaksud jika dilihat dari kedua tampak tersebut. Kepala Dagul pada dasarnya hanya ditancap pada kerangka utama boneka tersebut, jadi sebenarnya kepala Dagul dapat berputar 360°. Pada tampak samping, mata Dagul yang berbentuk kaca mata terlihat tipis tetapi masih dapat terlihat ekspresinya.



Gambar 3.42. Pose Kepala Dagul

Kerangka tangan Dagul juga terbuat dari kawat yang melintang dan diikat pada kerangka utama. Untuk menggerakkan tangan kanan, tangan kiri harus ditahan agar tidak mengikuti gerakan tangan kanan. Ini adalah kesalahan kecil

pada kerangka tangan Dagul karena seharusnya kerangka tangan pada boneka *stop-motion* harus dibuat terpisah. Penulis membuat kerangka secara eksperimen, maka pada pembuatan kerangka Kaktos, penulis memperbaiki kesalahan tersebut. Namun, kesalahan pada kerangka Dagul diakali oleh penulis dengan memberi penahan pada bagian pundaknya.



Gambar 3.43. Studi Pose Tangan

Berikut adalah pose kaki Dagul. Kakinya dapat ditekuk ke depan dan ke belakang. Kakinya juga dapat ditekuk ke kanan dan ke kiri jika dibutuhkan, seperti saat ia mengangkang dan juga saat berlutut. Pada gambar di bawah, penulis menggunakan kawat penyangga agar terlihat seperti adegan melompat.

Dapat dilihat bahwa kerangka untuk kaki Dagul cukup lentur untuk ditekuk dan untuk pose yang ekstrem.



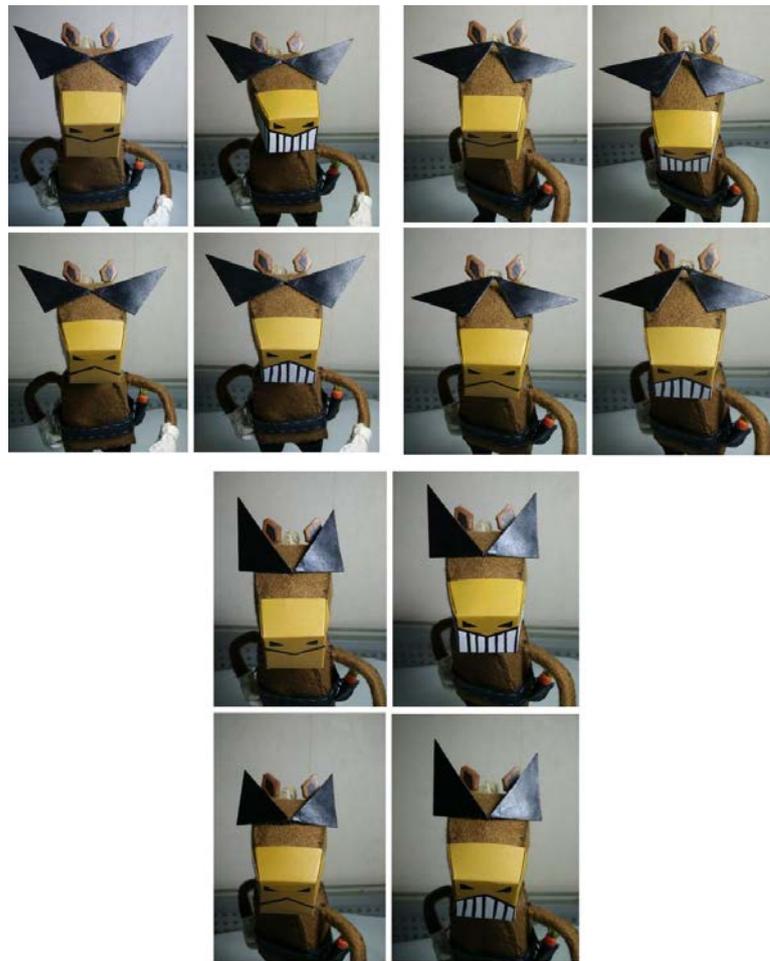
Gambar 3.44. Dagul Melompat

Kerangka badan Dagul sendiri terbuat dari *styrofoam* sehingga padat dan tidak dapat ditekuk. Hal ini dibuat oleh penulis agar tetap mempertahankan bentuk kotak pada Dagul seperti pada kepalanya. Hanya badan dan kepala Dagul saja yang tidak lentur seperti bagian badan Dagul lainnya. Maka, saat Dagul membungkuk dan bersandar ke belakang, kerangka pada kakinyalah yang ditekuk. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut.



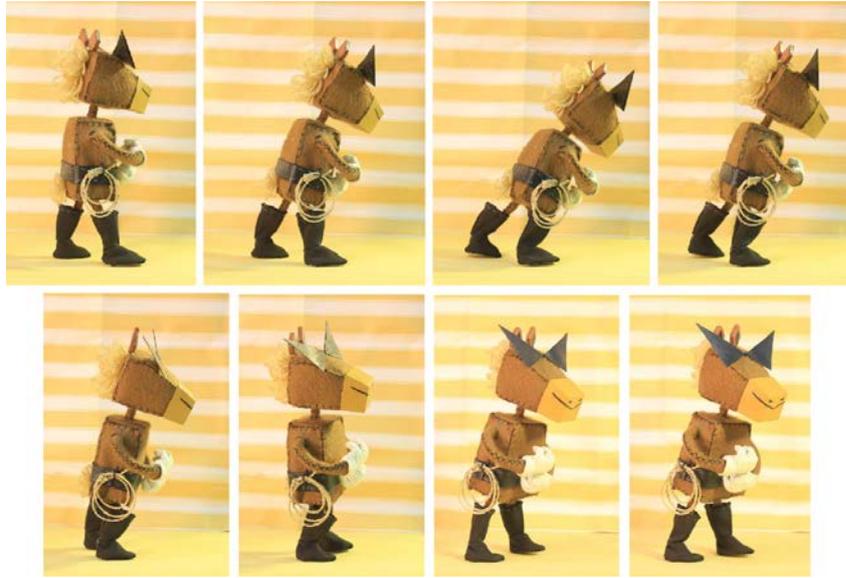
Gambar 3.45. Pose Badan Dagul

Selain pose-pose badan, penulis juga melakukan studi pada ekspresi Dagul. Penulis ingin melihat apakah ekspresi Dagul dapat tersampaikan dengan baik hanya dengan mengubah sudut matanya dan menggunakan mulut-mulut pengganti. Terdapat tiga jenis bentuk mata: biasa, menurun, dan naik. Untuk mulut terdapat empat bentuk: senyum, meringis, biasa, dan geram.



Gambar 3.46. Ekspresi-Ekspresi Dagul

Penulis juga melakukan pose-pose untuk adegan-adegan utama pada batasan masalah yaitu saat Dagul mengendap-endap, menyeret Kaktos dengan tali laso, dan juga saat menyeret Kaktos dengan memegang kakinya. Hal ini dilakukan agar penulis mengetahui *key pose* untuk penganimasiannya nanti.



Gambar 3.47. Pose Dagul Menarik dengan Tali Laso



Gambar 3.48. Pose Dagul Mengendap-Endap



Gambar 3.49. Pose Dagul Menarik dengan Memegang Kaki Kaktos