



### **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 Penelitian

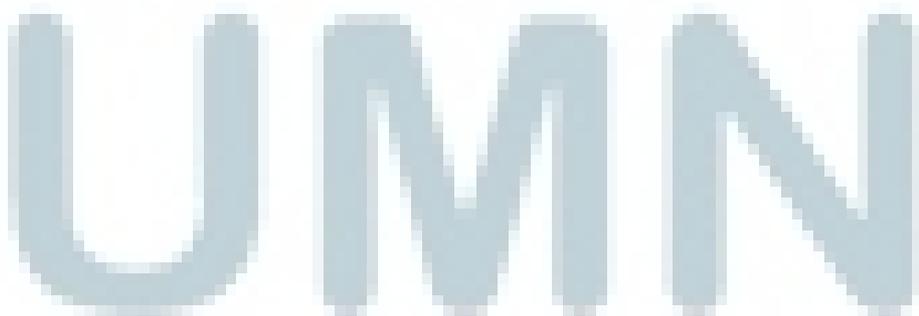
##### 3.1.1. Deskripsi Proyek

Film animasi “La Nina” ini memiliki durasi kurang lebih empat menit. Film ini menceritakan tentang anak perempuan bernama Nina yang adalah seorang yatim dan hanya hidup berdua dengan ibunya. Nina memiliki keterbatasan fisik. Ia terlahir dengan kifosis, yaitu kecacatan pada bagian tulang belakang tubuhnya yang tidak berkembang dengan sempurna sehingga mengakibatkan kebungkukan. Akan tetapi, ibunya selalu mengingatkan Nina bahwa ia adalah ciptaan yang sempurna. Hingga suatu hari musibah menimpanya dan membuat Nina memiliki ketidaksempurnaan di bagian tubuh lainnya. Bagian kanan wajah Nina mengalami luka bakar *3<sup>rd</sup>-degree* yang menyebabkan kebutaan pada mata kanannya. Luka bakar *3<sup>rd</sup>-degree* adalah luka bakar yang membakar seluruh lapisan kulit sehingga jaringan kulit pada area ini mengalami ketidaksempurnaan. Musibah ini juga membuat ibunya tewas karena menyelamatkan Nina. Kehidupan Nina nampak semakin berat hingga suatu hari sampai di titik terendahnya.

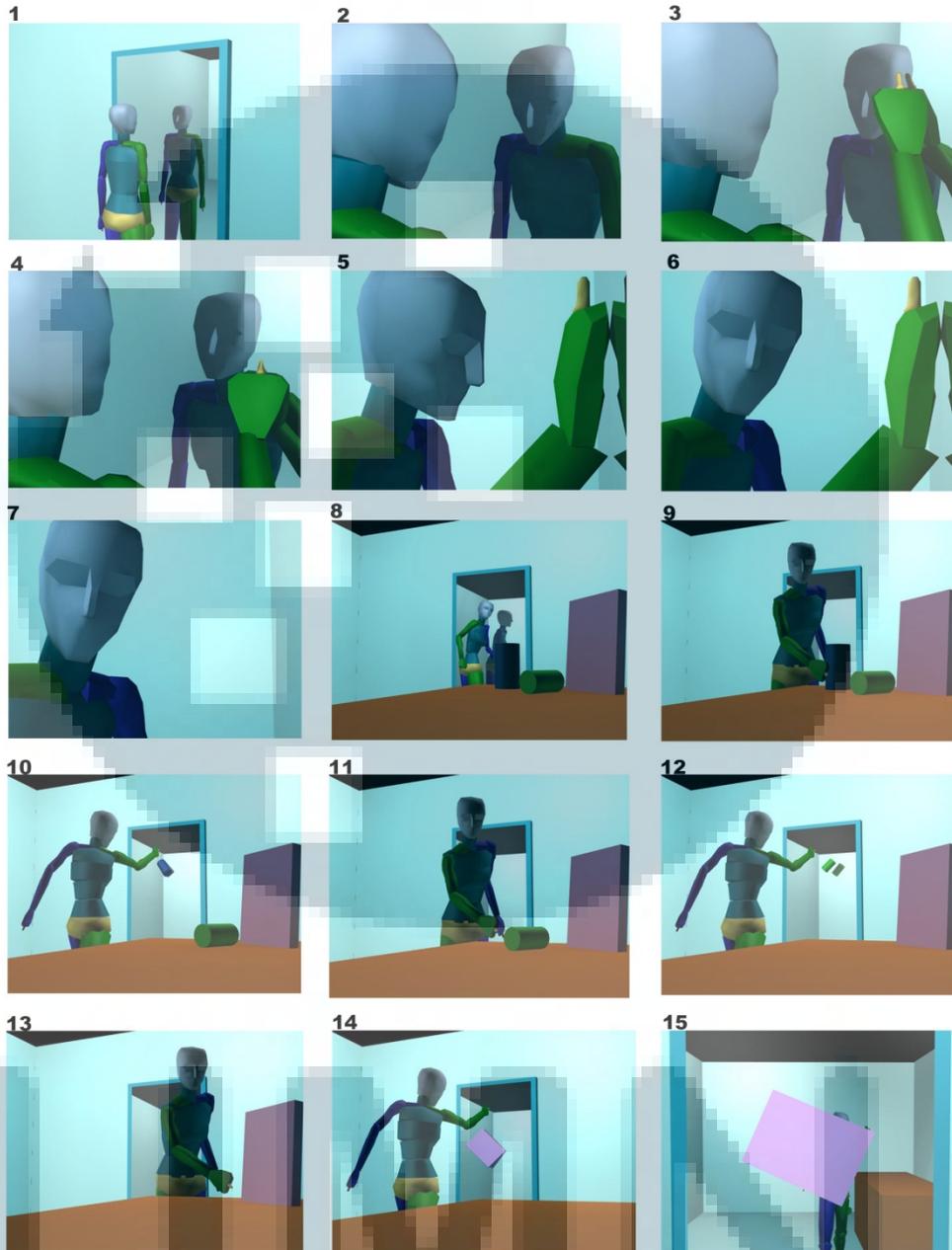
Dalam film ini Nina merupakan karakter utama. Nina memiliki kepribadian yang melankolis. Seseorang yang berkepribadian melankolis cenderung tertutup dan banyak berpikir sehingga nampak kurang ceria dan sangat mudah kecewa. Kepribadian melankolis yang dialami Nina berkembang dari

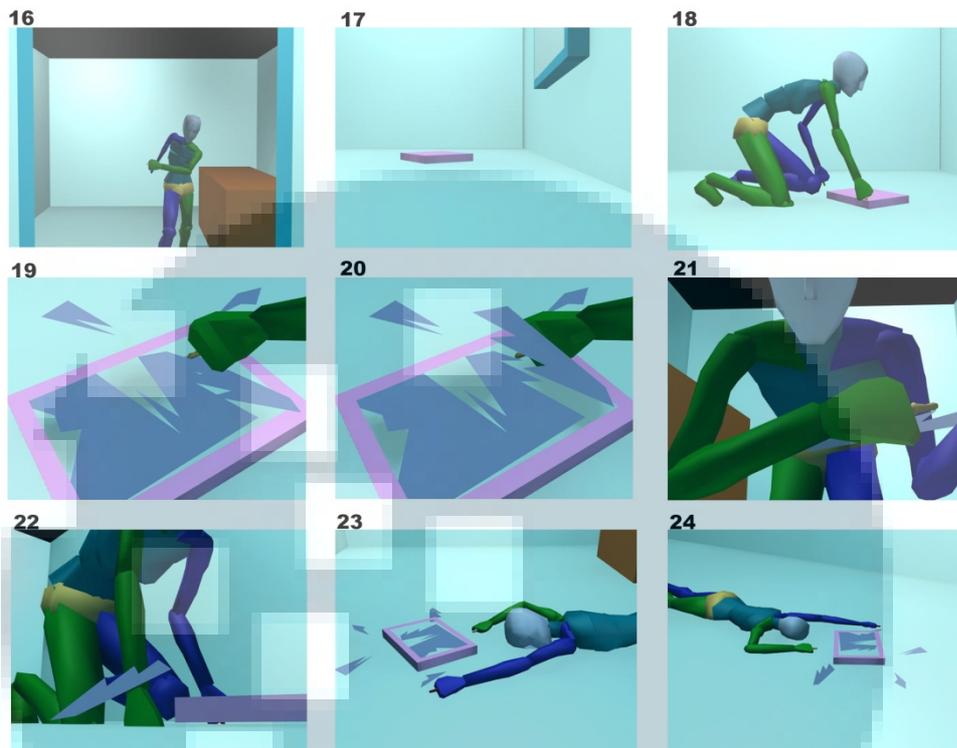
kehidupan masa kecilnya yang selalu dijauhi oleh teman-temannya. Hal ini membuat Nina menjadi tertutup dan kurang percaya diri. Nina hanya bisa terbuka dengan ibunya saja.

Proyek film animasi “La Nina” ini dikerjakan oleh dua orang yaitu penulis sebagai animator dan Yemima Kurniawati Laksmono sebagai *concept artist*. Tugas penulis dalam proyek ini adalah menganimasikan karakter Nina dengan bahasa tubuh dan ekspresi yang disesuaikan oleh emosi.

The logo for UMN (Universitas Muhammadiyah Negeri) is displayed in a large, light blue, sans-serif font. It consists of the letters 'U', 'M', and 'N' in a bold, blocky style.

### 3.1.2. Storyboard





Gambar 3.1. *Storyboard*

### 3.1.3. Objek Penelitian

Fokus bahasan dalam laporan ini yaitu bahasa tubuh karakter Nina. Dibutuhkan penelitian dan pembelajaran terlebih dahulu bahasa tubuh untuk bisa memutuskan gerakan yang tepat untuk seorang karakter dengan emosi tertentu. Lebih spesifik lagi, bahasa tubuh yang akan ditekankan adalah pada adegan sedih saat Nina termenung memandangi dirinya di depan cermin yang ada pada *storyboard* 1. Pada adegan ini karakter akan nampak menolak untuk memandangi dirinya.

Setelah sedih, emosi Nina memuncak hingga menjadi sebuah kemarahan yang nampak pada *storyboard* 8. Bahasa tubuh saat kemarahan juga menjadi pembahasan dalam laporan ini. Adegan ini merupakan klimaks dari film yang menunjukkan meluapnya emosi Nina. Jika pada adegan sebelumnya Nina nampak

tak bersemangat, lemah, dan gerakannya lambat, pada adegan ini Nina bergerak lebih cepat disertai dengan aktifitas pelampiasan kemarahan seperti membanting barang dan mengepalkan tangan.

### **3.2 Metode Penelitian**

Dalam mengerjakan proyek ini penulis melakukan beberapa penelitian terlebih dahulu. Langkah pertama adalah mengumpulkan teori-teori dan literatur mengenai bahasa tubuh manusia. Agar lebih memahami dan memiliki gambaran tentang bahasa tubuh seseorang saat mengalami kesedihan dan kemarahan, penulis melakukan observasi referensi dari film-film yang sesuai yang kemudian akan diterapkan ke dalam tahap pembuatan video referensi akting.

Untuk adegan sedih, penulis mengambil referensi dari film karya Walt Disney Animation Studios, *Wreck-It Ralph* yang tayang pada tahun 2012. Referensi kedua diambil dari film karya Pixar Animation Studios, *Brave* yang tayang pada tahun 2012. Referensi ketiga diambil dari sebuah film televisi Amerika tahun 2011 yang tayang di ABC Family channel, *Cyberbully*. Referensi keempat mewakili adegan kemarahan yang diambil dari film *Perancis* yang tayang di tahun 2011, *The Artist*. Referensi kelima diambil dari sebuah iklan layanan masyarakat dari American Foundation for Suicide Prevention yang menampilkan adegan kemarahan.

Dari referensi-referensi yang sudah ada, penulis akan melakukan observasi dan membandingkan adegan yang terjadi dalam film dengan teori-teori bahasa tubuh yang telah didapat. Setelah itu, penulis akan membuat video akting yang

sesuai dengan film “La Nina” sebagai panduan penganimasian di tahap berikutnya. Pembuatan video akting akan didasari dari penyampaian bahasa tubuh, ekspresi, dan *timing* dari referensi video yang didapat.

Tahap selanjutnya yaitu proses penganimasian dengan menggunakan Autodesk 3ds Max. Video referensi akting yang dibuat penulis akan digunakan sebagai panduan untuk menentukan *timing* karakter. Selain itu teori bahasa tubuh dan prinsip-prinsip animasi juga akan diterapkan dalam proses penganimasian ini.

### **3.3 Hasil Penelitian**

#### **3.3.1. Observasi**

Penulis akan membuat observasi emosi yang ditunjukkan oleh karakter utama, Nina, dalam film ini yaitu kesedihan yang kemudian menjadi sebuah kemarahan. Setelah melakukan pengumpulan literatur, penulis mendapatkan ciri-ciri untuk emosi pertama yaitu kesedihan pada karakter Nina. Ciri-cirinya antara lain postur tubuh *fugitive (closed dan backwards)*, tubuh membungkuk, kepala tertunduk, tangan menggantung seperti tidak ada tenaga, gestur lengan disilangkan (memeluk diri), lutut mengendur, banyak menghela napas, dan tubuh bergerak pelan. Ketika kesedihan memuncak, ciri-cirinya berubah. Jantung berdetak kencang, bernapas lebih cepat, kedipan mata di atas 10 kali per menit, bahu terangkat dan sedikit tegang, tangan bergetar, gestur melindungi diri seperti memegang wajah, berjalan kesana kemari tanpa tujuan, dan gerakan menelan yang berlebihan. Ekspresi wajah akan menunjukkan kerutan pada dahi karena alis bagian dalam terangkat dan bagian luar turun kebawah, kelopak mata dan sudut mulut juga akan turun,

dan posisi mata yang hampir tertutup serta pergerakan pupil mata melambat. Dari ciri-ciri tersebut, penulis menemukan beberapa referensi yang cocok.



Gambar 3.2. Adegan Sedih Bercampur Marah dalam Film Wreck-It Ralph

(Walt Disney Animation Studios, 2012)

Pertama adalah dari film Wreck-It Ralph. Karakter Vanellope menampilkan perubahan bahasa tubuh yang jelas. Pertama menampilkan emosi marah bercampur sedih, kemudian berubah menjadi sedih hingga nampak seperti tidak ada harapan. Hal ini bisa diperhatikan dari perbedaan gestur tangan dan tegangnya bahu Vanellope dalam Gambar 3.1. Alis bagian dalam mengerut keatas tetapi bagian luar alis turun, begitu juga dengan sudut mulut Vanellope yang terbuka kearah bawah dan giginya terlihat. Namun ketika sudah tidak ada harapan, karakter menutup mata dan mulutnya terbuka sedikit diiringi dengan helaan napas.

U M N



Gambar 3.3. Adegan Sedih dalam Film Brave

(Pixar Animation, 2012)

Kedua adalah dari film Brave. Ada kenaikan jumlah kedipan mata yang ditampilkan oleh karakter Merida. Perasaan sedih yang terjadi di adegan ini diakibatkan oleh rasa kehilangan orang yang dicintainya yaitu ibunya. Ekspresi yang nampak pada wajahnya juga serupa seperti dalam film Wreck-It Ralph. Alis bagian dalam naik keatas dan bagian luar turun kebawah.



Gambar 3.4. Adegan Sedih dalam Film Cyberbully

(ABC Family, 2011)

Dalam *scene* film *Cyberbully* ini menunjukkan seorang anak remaja bernama Taylor yang sedang mengalami kegelisahan dan depresi. Terjadi beberapa gerakan seperti berjalan kesana kemari tanpa tujuan, memegang wajah, dan semakin cepatnya pernapasan. Taylor mengalami kesedihan setelah mengetahui anak-anak di sekolahnya mem-*bully* dirinya di dunia maya.

Setelah emosi kesedihan yang menjadi depresi, Nina kemudian menunjukkan kemarahan yang diakibatkan oleh tekanan-tekanan yang muncul di pikirannya. Tekanan ini muncul dari pengalaman buruk di masa lalu dan penolakan dari lingkungan sekitarnya. Dari tinjauan pustaka yang telah dikumpulkan, penulis mendapatkan beberapa ciri-ciri seseorang mengalami kemarahan, yaitu, postur tubuh *combative* (*closed* dan *forward*), dagu terangkat, leher sangat tegang, tangan dikepalkan, tubuh membungkuk, gigi terlihat, pupil mengecil, tubuh sedikit gemetar, denyut nadi semakin cepat, terjadi perubahan suara, tatapan mata yang tajam, dan diiringi teriakan. Dari ciri-ciri tersebut penulis dapat mengumpulkan beberapa referensi video.



Gambar 3.5. Adegan Marah pada Iklan Layanan Masyarakat AFSP  
(American Foundation for Suicide Prevention, 2010)

American Foundation for Suicide Prevention (AFSP) membuat sebuah iklan layanan masyarakat untuk pencegahan bunuh diri di Amerika. Dalam salah satu iklannya menampilkan sebuah adegan kemarahan seorang remaja yang diakibatkan penolakan dari lingkungannya. Mata karakter nampak tajam, tubuhnya nampak tegang, gerakan terjadi dengan *timing* yang cepat, dan ada kegiatan membanting barang sebagai sebuah tanda pelampiasan.



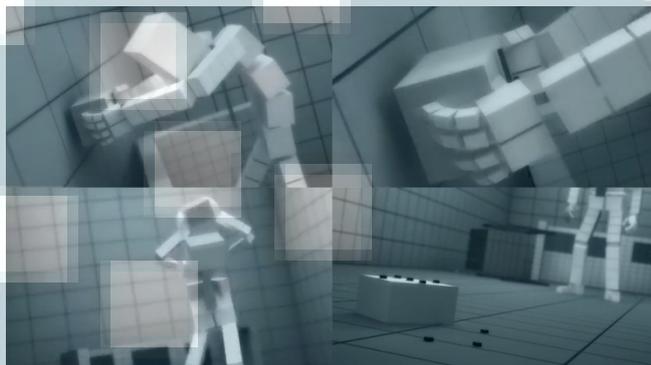
Gambar 3.6. Gerakan Bernapas yang Semakin Cepat dalam Film The Artist  
(Warner Bros.,2011)

Ada adegan marah juga dalam film The Artist. Sebelum memuncaknya kemarahan, terjadi percepatan napas yang terlihat dari naik-turunnya bagian dada karakter disertai dengan tatapan mata yang tajam. Alis matanya juga nampak tertarik kearah tengah sehingga membuat kerutan diantara alis.



Gambar 3.7. Adegan Marah dalam Film The Artist  
(Warner Bros., 2011)

Adegan marah yang ditampilkan memiliki ciri-ciri yang serupa dengan referensi video sebelumnya. Hanya saja dalam adegan ini nampak ada sebuah teriakan. Kamera dibuat sedikit miring dan bergetar pada saat pengambilan gambar adegan membanting barang.



Gambar 3.8. Adegan Marah dalam Film Beat

(Or Bar-El,2013)

Penulis juga memperhatikan pemilihan *angle* kamera yang digunakan dalam film animasi Beat. Ketika emosi karakter sedang memuncak, kamera mengambil gambar dengan sedikit miring. Selain itu kamera juga difokuskan kepada objek yang dijadikan pelampiasan kemarahan.



Gambar 3.9. Penderita Luka Bakar *3rd Degree Burn*

(IBTIMESTV, 2012)

Penulis mencari video referensi juga mengenai manusia dengan keterbatasan fisik pada bagian wajah, yaitu penderita *facial burn* dengan tingkat

*3rd degree burn*, seperti yang dialami Nina. Dari dua video referensi yang penulis kumpulkan ada kesamaan pada gerak wajah korban luka bakar. Seseorang dengan luka bakar pada wajahnya memiliki gerak yang terbatas pada area wajah tertentu yang diakibatkan oleh rusaknya beberapa jaringan kulit. Ketika mulut terbuka saat berbicara, ada bagian yang tidak sepenuhnya bergerak.



Gambar 3.10. Penderita Luka Bakar *3rd Degree Burn*

(Jason Schechterle, 2011)

### 3.3.2. Video Referensi *Acting*

Pada tahap ini penulis memperhatikan kembali lagi studi pustaka dan juga referensi-referensi video yang telah didapat. Setelah diobservasi kembali, ada beberapa bahasa tubuh yang nampak pada emosi sedih yang menjadi depresi, yaitu, tubuh yang membungkuk, tangan yang menggantung tak bertenaga, lutut yang lemah, gerakan pelan, percepatan kedipan mata dan napas, dan berjalan tanpa tujuan.

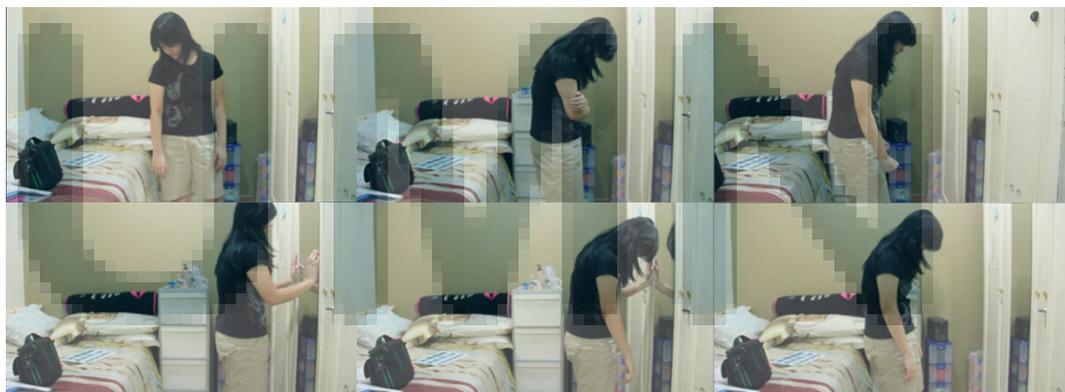
Dari data-data yang telah didapat, penulis mengembangkan pose dari *storyboard* 1 dan membuat *keypose* dalam bentuk sketsa tangan sebagai acuan untuk video referensi akting. Saat sedih pose yang ditunjukkan oleh karakter

pertama-tama adalah tubuh yang membungkuk dan kepala yang tertunduk. Kemudian Nina akan menghela napas dan kamera akan mendekati wajah untuk memperjelas ekspresi sedih yang nampak.



Gambar 3.11. Pose Nina Sedih

Dari *keypose* yang sudah ditentukan ini penulis membuat video referensi akting yang didasari oleh teori Roberts (2011) dan James (2009). Perubahan gerakan dan pose tidak terlalu signifikan karena saat sedih gerakan tubuh karakter cenderung lebih pelan. Pertama karakter tertunduk dengan tangan jatuh menggantung. Setelah itu karakter akan menatap wajahnya beberapa saat pada cermin dengan kondisi tubuh yang tetap membungkuk dan bahu yang lemah. Kepala karakter cenderung mengarah ke bawah.



Gambar 3.12. Video Referensi Akting Sedih

Ketika karakter dalam kondisi marah, penulis mengembangkan pose dari *storyboard* 8 dan membuat sketsa *keypose* gerakan yang didasari oleh referensi dan literatur. Saat karakter marah akan ada adegan membanting objek yang terinspirasi dari video referensi yang telah didapat.



Gambar 3.13. Pose Nina Membanting Objek

Dari *keypose* yang telah ditentukan, penulis mencoba membuat video referensi akting agar marah terlihat lebih jelas. Saat marah, karakter Nina melakukan gerakan membanting objek yang berlangsung cepat hanya sekitar tiga detik. Pertama karakter akan berpaling dari cermin menghadap ke arah meja yang di atasnya terdapat beberapa barang. Karakter akan menyeret barang-barang yang ada di atas meja hingga jatuh dan kemudian mendekati kursi untuk menjatuhkannya juga, setelah itu karakter akan berteriak.



Gambar 3.14. Video Referensi Akting Marah dan Membanting Objek