



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

Penulis dan beberapa mahasiswa UMN lainnya membuat sebuah film pendek animasi 3D berjudul “Train of Thought” dengan genre drama. Film berdurasi 5 menit ini berusaha menyampaikan tentang arti sebuah kenangan yang dapat begitu sangat berarti bagi seseorang. Dalam film ini terdapat beberapa tokoh, yakni Hendrik, penjaga stasiun, Hendrik muda dan istri serta orang-orang yang lalu lalang di stasiun sepi. Hendrik, seorang tokoh utama yang memiliki sifat dasar melankolis, keras kepala dan penggerutu serta penjaga stasiun yang memiliki sifat lugu dan ceroboh merupakan tokoh sentral dalam cerita ini.

3.1.1. Sinopsis

Train of Thought bercerita tentang seorang kakek berusia 68 tahun bernama Hendrik yang begitu terikat dengan jam saku rusaknya. Suatu hari, ia datang ke stasiun kereta di jam tertentu tanpa alasan yang jelas. Hingga tanpa sengaja penjaga stasiun yang ceroboh menjatuhkan jam saku, yang merupakan satu-satunya kenangan terhadap istrinya yang telah meninggal, ke rel kereta api. Melalui berbagai usaha akibat fisiknya yang renta serta bahaya dari kereta yang segera melintas, ia berusaha mendapatkan kembali apa yang berharga baginya. Melalui pertolongan penjaga stasiun, Hendrik dapat selamat dan mendapatkan kembali jam rusaknya. Kini jamnya berdetak kembali, Hendrik muda dan istri bertemu sekali lagi di stasiun itu.

3.1.2. Peran Penulis

Grey Balloon, tim penulis dan beberapa mahasiswa UMN lainnya, beranggotakan 5 orang. Herman Yoseph yang juga merupakan *project leader* mengerjakan *character design*, Ariel Tjahjono sebagai *lighting artist*, Calvin Wandra sebagai *environment artist*, penulis sebagai *lead animator* dan Gregorius Dira Nararyya Prabhu sebagai *sound designer*.

Dalam film ini penulis bertugas menganimasikan semua karakter, khususnya karakter utama yakni Hendrik. Penulis menganimasikan 6 scene sesuai *storyboard*. Namun penulis akan fokus pada 3 adegan yang menurut penulis dapat dengan jelas menyampaikan sifat dan karakterisasi tokoh. Ketiga adegan tersebut adalah adegan Hendrik kesepian sambil menggerutu, kemarahan Hendrik terhadap penjaga stasiun dan kebahagiaan Hendrik kembali mendapatkan jamnya kembali.

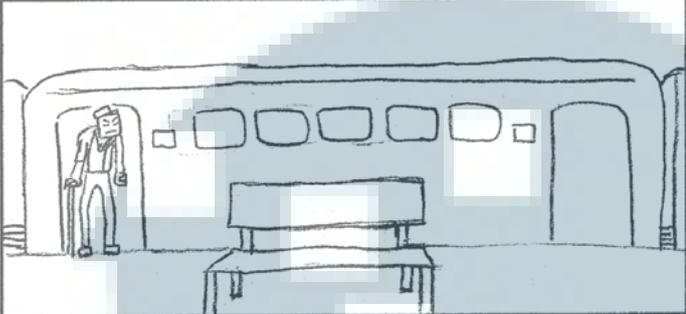
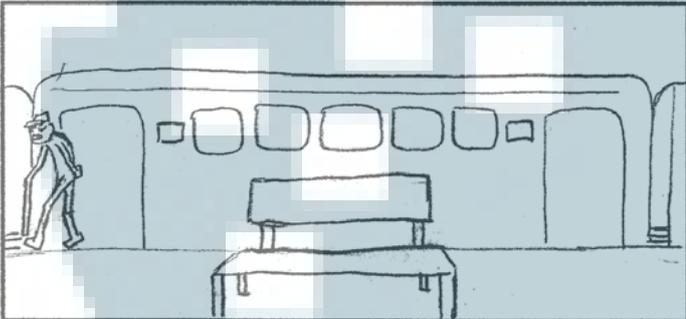
3.1.3. Storyboard

Storyboard film “Train of Thought” dibuat oleh penulis. *Storyboard* ini terdiri dari 6 scene. Penulis telah memilih 3 adegan yang penulis anggap merupakan adegan-adegan yang dapat mewakili sifat dan karakter dengan jelas sesuai cerita.

Berikut adegan yang dipilih oleh penulis:

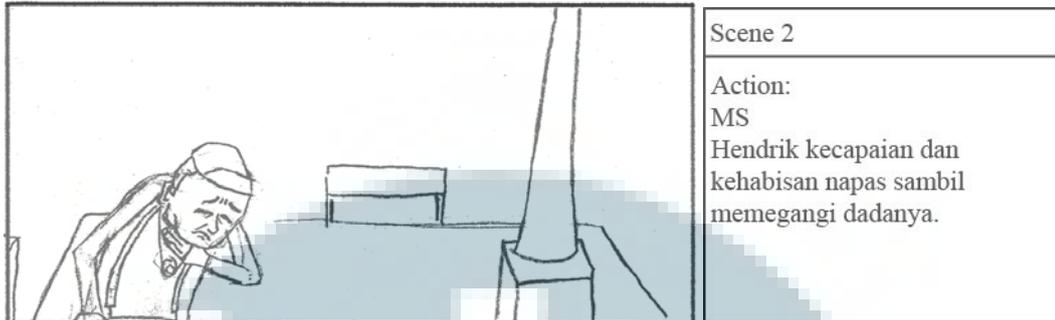
- a. Adegan ini menunjukkan keadaan asli Hendrik yang kesepian dan penggerutu. Hendrik yang baru saja turun dari kereta menggerutu karena ia menyadari bahwa ia telah berbicara seorang diri karena gerbong

disebelahnya kosong. Melalui adegan ini, dapat dengan jelas dilihat lokasi, aktivitas, perasaan dan sifat Hendrik.

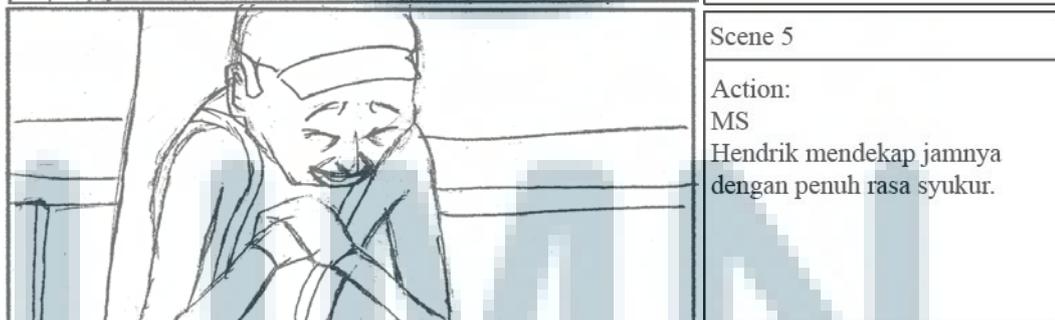
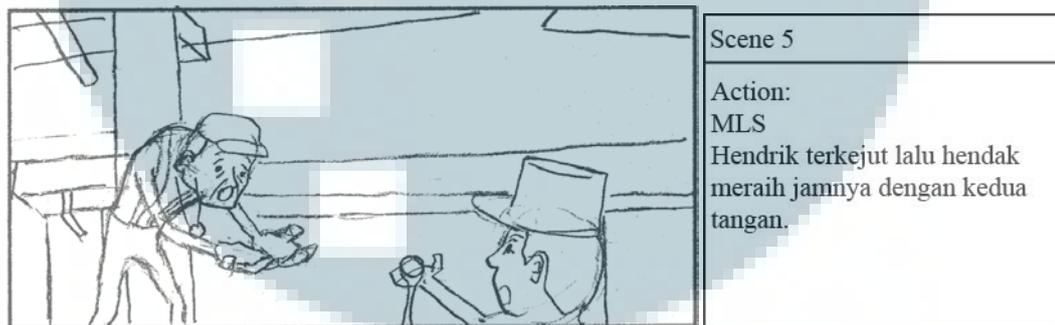
	Scene 1 Action: LS Hendrik menjatuhkan tangannya dan hendak memutarbalikkan badannya sambil menghela napas.
	Scene 1 Action: LS Hendrik berjalan menuju tengah stasiun sambil menggerutu.

- b. Adegan ini menunjukkan Hendrik yang sedang marah besar kepada penjaga stasiun yang tidak juga sadar setelah menjatuhkan jam sakunya. Dalam adegan ini dapat diketahui puncak emosi negatif dari Hendrik.

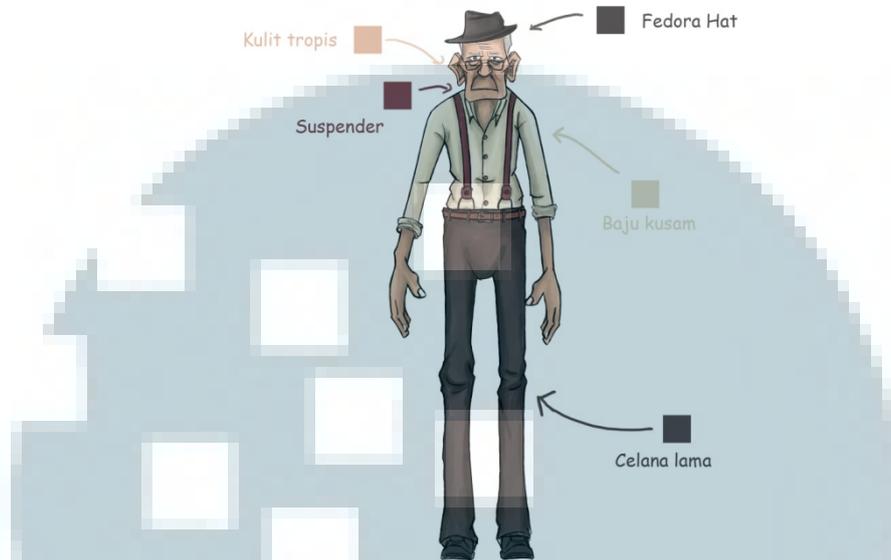
	Scene 2 Action: MS Hendrik marah sambil menunjuk-nunjuk dengan tongkatnya
---	--



- c. Adegan ini menunjukkan rasa bahagia Hendrik yang kembali mendapatkan jamnya. Setelah putus asa, ia tiba-tiba terkejut ketika penjaga stasiun menghampiri dan memberikan jam sakunya. Melalui adegan ini dapat diketahui puncak emosi positif dari Hendrik.



3.1.4. Konsep Karakter



Gambar 3.1. Konsep Karakter
(Yoseph, 2014)

Karakter yang dibahas oleh penulis ialah Hendrik yang merupakan tokoh utama film “Train of Thought”. Tokoh ini dibuat oleh Herman Yoseph yang bertugas sebagai *character designer*.

Hendrik adalah seorang kakek berumur 68 tahun, yang berasal dari ras eurasian. Ia memiliki tubuh tinggi dan kurus dengan tinggi 169 cm dan berat 42 kg. Latar *setting* cerita yang merupakan tahun 1950-1960 an mempengaruhi bagaimana Hendrik berpakaian. Faktor usia membuatnya tidak memiliki banyak tenaga hingga kerap kali tangannya bergetar saat melakukan sesuatu yang berat dan tubuhnya juga mengalami keterbatasan dalam bergerak. Disisi lain, ia cenderung tidak mengalami penyakit serius selain tulang dan sendi yang mulai melemah.

Karena telah lama ditinggal oleh istrinya, Hendrik yang memiliki dasar melankolis menjadi individualis dan cenderung tidak bertenggang rasa terhadap orang lain. Hal ini ditunjukkan dari sifatnya yang keras kepala dan penggerutu. Kenangan yang disimpan jam saku tersebut tentang istrinya menjadikan Hendrik begitu terikat oleh benda itu. Dapat dilihat foto Hendrik dan istrinya di bagian luar jam tersebut. Sifatnya yang kolot dan begitu terikat dengan masa lalu membuat Hendrik datang ke stasiun pada jam tertentu untuk kembali mengenang masa indah bersama istrinya sekali lagi.



Gambar 3.2. Sketsa Ekspresi Karakter

(Yoseph, 2014)

Herman Yoseph sebagai *character designer* juga memberikan beberapa referensi ekspresi Hendrik. Sketsa ini penulis akan gunakan sebagai salah satu acuan dalam menentukan ekspresi karakter dalam karya.

3.1.5. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh penulis ialah observasi dan eksperimen. Penulis melakukan observasi terhadap video yang bersumber dari internet maupun film. Penulis juga akan melakukan metode eksperimen berupa pembuatan video referensi.

3.1.5.1. Observasi

Lewat metode ini, penulis mengamati pergerakan berdasarkan adegan yang ada dalam video yang bersumber dari internet maupun film *live action*. Sesuai dengan bahasan penulis, gestur dan ekspresi akan menjadi perhatian utama setelah *timing*.

3.1.5.2 . Eksperimen

Penulis bereksperimen dengan membuat video referensi yang disesuaikan dengan adegan pada *storyboard*. Dengan melakukan hal ini, penulis mendapatkan gambaran *timing*, urutan pergerakan serta acuan dalam penentuan gerakan ekstrim dalam membuat pose.

3.2. Hasil Penelitian

3.2.1. Adegan Kesepian Hendrik Sambil Menggerutu

Adegan dari *scene* pertama ini dimulai dari Hendrik yang baru saja turun dari stasiun dengan kecewa membalikan badan dan menjatuhkan tangannya. Ia menyadari bahwa ia telah berbicara pada diri sendiri karena tidak ada orang lain selain dirinya di stasiun itu, karena itu ia mulai berjalan kesepian sambil menggerutu.

Secara umum, adegan ini dapat dibedah menjadi dua unsur pesan yakni bagaimana karakter menunjukkan kekecewaannya dan bagaimana ia berjalan dalam kondisi yang masih tidak menerima apa yang terjadi.

3.2.1.1. Observasi Video

Untuk meneliti bagaimana seorang lansia dengan tongkat berjalan, penulis menemukan sebuah video *candid* yang menampilkan bagaimana sebenarnya seorang lansia berjalan pada situs *media sharing* Youtube yang berjudul “Old man walking”. Video ini menampilkan gerakan asli seorang kakek yang berjalan pulang sehabis berbelanja tanpa ditemani seorangpun. Ia terlihat sudah bongkok dan berjalan menggunakan tongkat secara perlahan.



Gambar 3.3. Video “Old man walking”

(<http://www.youtube.com/watch?v=Wxz7tyZbm3k>)

Lewat video ini penulis mendapatkan dasar-dasar pergerakan jalan lansia seperti waktu rata-rata yang dibutuhkan tiap langkahnya, *keypose* berjalan dengan tongkat dan pergerakan tubuh yang terjadi selama berjalan.

Dalam video ini, kakek menghabiskan rata-rata 1 detik per-langkahnya. Pandangan kakek cenderung dihabiskan pada menatap jalan di depannya. Hanya sesekali yakni pada detik ke-5 kakek menoleh kearah samping kemudian kembali menatap kearah depan.

Pada Gambar 3.2. dapat dilihat bahwa posisi tongkat berada disamping dari tubuh kakek yang letaknya cenderung sejajar dengan kaki tanpa tongkat saat melangkah. Gerakan tongkat juga seringkali dilakukan bersamaan dengan langkah kaki tanpa tongkat.



Gambar 3.4. Pergerakan Naik Turun pada Tubuh Kakek

(<http://www.youtube.com/watch?v=WXz7tyZbm3k>)

Pergerakan naik turun tubuh kakek saat berjalan cenderung sedikit sekali. Dapat dilihat pada gambar 3.3. posisi *stride* sedikit lebih rendah dari posisi *crossover* yang merupakan posisi tertinggi, dan posisi setelah *contact* merupakan posisi terendah. Pergerakan yang cukup kencang ialah

pergerakan ke sisi kanan dan kiri tubuh akibat perpindahan titik gravitasi tubuh ketika berjalan.

Dari segi waktu, waktu yang dihabiskan dalam fase *stance* antara kedua kaki berbeda. Kaki dengan tongkat menghabiskan waktu lebih lama yakni rata-rata 1,3 detik, sedangkan kaki tanpa tongkat menghabiskan rata-rata hanya 1 detik.

3.2.1.2. Video Referensi

Dalam video referensi ini penulis berperan sebagai Hendrik yang baru saja turun dari kereta. Gerakan pertama dari Hendrik ialah dalam posisi hendak bicara seolah menanyakan hal itu terhadap orang disebelahnya. Menyadari tidak ada orang di gerbong sebelahnya, perasaan Hendrik kemudian berubah menjadi kesal karena ternyata memang stasiun ini sudah tidak diperdulikan dan sepi pengunjung.

Akhirnya Hendrik membalikan badan menuju tengah stasiun sambil menggerutu karena apa yang ia harapkan tidak sesuai dengan kenyataan.

Selama ia berjalan, kepala bergerak keatas, kekanan dan kekiri seolah sedang berdebat dengan penuh ketidak puasan. Tangan kirinya pun dikepal menandakan rasa marahnya. Namun, untuk sedikit meredamnya ia meletakkan tangannya dibelakang badan hingga ia keluar dari batas pandang kamera.



Gambar 3.5. Video Referensi Adegan Hendrik Kesepian Sambil Menggerutu

3.2.2. Adegan Kemarahan Hendrik Terhadap Penjaga Stasiun

Kemarahan Hendrik pada *scene* 2 ini terjadi akibat ulah penjaga stasiun yang tak juga sadar telah menjatuhkan jam sakunya. Bermula dari Hendrik yang sedang marah kepada penjaga stasiun karena menjatuhkan jam sakunya hingga ia kehabisan napasnya.

Secara umum, adegan ini terdiri dari bagaimana Hendrik dalam puncak kemarahannya dan efek yang ditimbulkan setelah marah dengan sekuat tenaga.

3.2.2.1. Observasi Video

Dalam meneliti adegan marah sekuat tenaga, penulis meneliti adegan dalam sebuah film *live action* yang berjudul “Grumpy Old Men” keluaran tahun 1993. Adegan yang diambil penulis dalam film ini juga menampilkan seorang lansia yang sedang berada dalam puncak

kemarahannya. Dimana diperlihatkan karakter kakek yang sedang marah besar sambil menunjuk-nunjuk dan setelah itu kelelahan.



Gambar 3.6. Film “Grumpy Old Men”

(Petrie, 1993)

Dapat dilihat saat memulai kemarahannya, menunjuk sekali dengan jeda sekitar satu detik baru melanjutkan kepada gerakan menunjuk berikutnya yang repetitif. Waktu yang dihabiskan dalam menunjuk repetitif adalah sekitar 2 detik. Saat gerakan menunjuk repetitif, kepala dan tubuh bagian atas mengalami dampak getaran yang cukup besar.

Saat gerakan menunjuk repetitif, kepala sedikit dimiringkan dan setelahnya tangan diturunkan dengan sedikit dibanting. Ketika kakek kelelahan, kepala cenderung dimiringkan kesatu sisi sambil digelengkan perlahan.

Saat kakek marah, dapat dilihat urat-urat wajah menegang ditandai dengan ekspresi yang tidak berubah selama beberapa waktu.. Kelopak bawah *squint* disertai *squeeze* pada alis. Mulut cenderung berbentuk menyerupai kotak dengan gigi yang terbuka.

Lalu dilanjutkan dengan mata membelalak dengan mulut yang hampir menutup pada saat mengambil napas. Kemudian saat membuang napas kelopak bawah kembali squint dan alis bagian dalam naik keatas menandakan kesusahan atau kelelahan.

3.2.2.2. Video Referensi

Adegan ini dimulai dari Hendrik yang sedang memarahi seseorang dengan postur tubuh *combative*. Gerakan dimulai dari menunjuk sekali dengan menggunakan tongkatnya. Lalu dilanjutkan dengan gerakan menunjuk kembali *repetitive* sebanyak 3 kali. Kemudian Hendrik mengayunkan tangannya kebelakang sambil berteriak. Setelah itu, Hendrik mulai kehabisan nafas sehingga ia menopang tubuhnya dengan tongkat. Saat memasuki gerakan ini gerakan mulai melambat. Penulis berusaha menyeimbangkan kembali nafasnya sambil memegang dada.





Gambar 3.7. Video Referensi Adegan Kemarahan Hendrik Kepada Penjaga Stasiun

3.2.3. Adegan Kebahagiaan Hendrik Mendapatkan Kembali Jamnya

Adegan pada *scene 5* ini ialah disaat Hendrik yang sudah hampir putus asa kehilangan jamnya, mendapatkannya kembali dari penjaga stasiun yang tanpa sengaja melihat jamnya berada dipinggir rel.

Secara umum, adegan ini ingin menyampaikan pesan bagaimana Hendrik terkejut melihat jam sakunya ternyata selamat, kebingungan bagaimana jam itu bisa selamat lalu bahagia seraya bersyukur mendapatkan kembali sesuatu yang berharga baginya.

3.2.3.1. Observasi Video

Pada adegan yang merupakan puncak kebahagiaan Hendrik karena mendapatkan kembali benda yang sangat berharga bagi dirinya, penulis meneliti adegan yang menyerupai di film “Lord of The Rings” pertama dan sekuelnya.



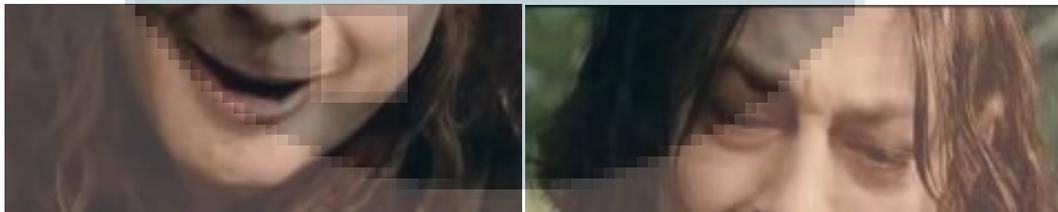
Gambar 3.8. Film “LoTR:The Fellowship of The Ring” dan “LoTR:Return of The King” (Jackson, Lord of The Rings: The Fellowship of The Ring, 2001) & (Jackson, 2003)

Pada adegan Bilbo Baggins di film “Lord of The Rings: The Fellowship of The Ring” ia yang kehilangan cincinnya sibuk mencari kesana kemari hingga mendapati cincinnya ternyata terselip di dalam kantongnya. Sedangkan smegol dalam film “Lord of The Rings: The Two Towers” sangat menyukai cincin tersebut yang akhirnya benda yang sangat berharga baginya berhasil ia dapatkan setelah membunuh temannya.

Dalam adegan Bilbo, sesaat setelah menemukan cincinnya ia menghela napas sambil memandangi cincin dalam genggamannya selama 4 detik. Kemudian ia mencium cincin dengan kepala yang tertunduk selama 2 detik lalu menaikan kepalanya.

Saat ia mencium cincinnya, dapat dilihat ia sedikit menaikkan bahunya dan menurunkannya kembali bersamaan dengan gerakan ia menaikkan kepalanya. Ekspresi yang dilakukannya ialah memejamkan matanya erat-erat disertai *squint* pada kelopak bawah dan menutup bibirnya rapat-rapat dengan gerakan sedikit ditekan.

Begitu pula dalam adegan smeagol, setelah ia mendapatkan cincinnya ia memandangi cincinnya selama 3 detik, lalu ia mulai tersenyum sambil tetap memandangi cincinnya selama 6 detik berikutnya. Dalam adegan tersebut, smeagol memegang cincing tersebut dengan kedua tangannya disertai bahu yang terangkat sedikit. Tidak tampak banyak pergerakan pada tangan, pergerakan lebih banyak terjadi dari segi ekspresi.



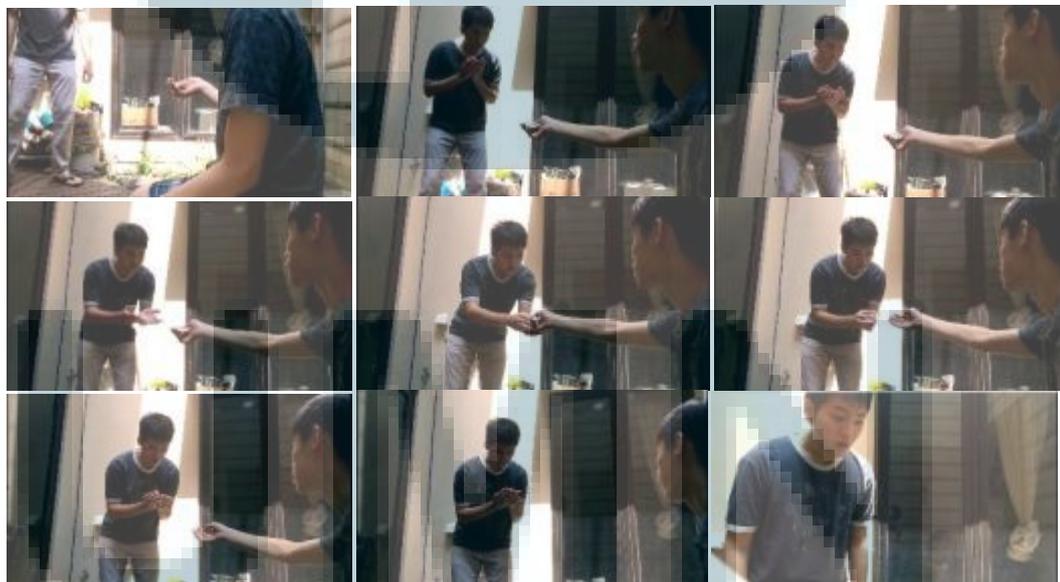
Gambar 3.9. Film “LoTR:Return of The King”

(Jackson, 2003)

Ekspresi smeagol terlihat kontras antara setengah bagian wajah keatas dengan setengah bagian wajah kebawah. Ekspresi setengah kebawah dengan senyuman yang sedikit terbuka seolah menunjukkan ekspresi senang. Sedangkan setengah bagian keatas wajahnya menunjukkan alis yang sedih dengan bagian dalam alis yang terangkat, munculnya kerutan ditengah alis serta mata yang memandang kebawah dan nyaris tertutup.

3.2.3.2. Video Referensi

Video ini bermula dari Herman yang berperan sebagai penjaga stasiun memberikan jam saku yang baru saja diambilnya dipinggir rel. Hendrik bingung dengan tangan yang sedikit direntangkan disamping tubuh. Lalu Hendrik mengangkat tangannya perlahan dan disatukan masih sedikit tidak percaya bahwa jamnya selamat. Perlahan-lahan tangan penulis menyambut pemberian penjaga stasiun sambil membungkuk. Kemudian dicermati jam itu dengan ekspresi yang bingung sambil didekatkan agar dapat melihat lebih jelas. Mendadak Hendrik tersentak mengetahui bahwa itu memang jamnya. Perlahan-lahan ia mendekati jam itu ke dadanya. Muncul sedikit senyuman di wajah penulis dan diakhir adegan ia menundukan kepalanya dengan wajah penuh syukur.





Gambar 3.10. Video Referensi Adegan Kebahagiaan Hendrik Mendapatkan Jamnya Kembali.

