



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

Film animasi pendek “Batu Gantung” berupa animasi *style silhouette animation* dengan cerita yang diambil dari salah satu legenda dan objek wisata dari Sumatera Utara. Mengisahkan tentang seorang gadis yang menjelma menjadi batu yang seakan bergantung pada tebing di pinggiran Danau Toba. Film ini berdurasi kurang lebih tiga menit. Melalui film animasi pendek dengan *style silhouette animation* ini penulis akan merancang sebuah pergerakan yang akan merepresentasikan emosi dari karakter Seruni. Pada karakter Seruni ini telah penulis tambahkan aspek psikologis berupa kepribadian ke dalamnya dan kepribadian ini juga akan berpengaruh terhadap gerakan yang dirancang.

3.2. Sinopsis

Di sebuah desa kecil di pinggir Danau Toba hiduplah sepasang suami istri dengan seorang anak perempuan cantik jelita bernama Seruni. Selain rupawan Seruni juga sangat rajin membantu orang tuanya. Ia senang menghabiskan waktu duduk sambil menghabiskan waktu memandangi indahnya alam Danau Toba. Suatu ketika, Seruni diberitahu oleh orang tuanya bahwa ia akan dinikahkan oleh orang tuanya dengan seorang pemuda. Padahal pada saat itu ia tengah menjalani hubungan asmara dengan seorang pria di desanya. Merasa sedih, ia pun duduk

merenung sambil memandangi indahny Danau Toba. Seruni merasa bingung karena di satu sisi ia tidak ingin mengecewakan orang tuanya, di sisi lain ia tidak ingin berpisah dengan pujaan hatinya. Dengan perasaan putus asa karena merasa tidak sanggup memikul beban berat itu. Ia pun berjalan perlahan menuju Danau Toba dengan tujuan untuk mengakhiri hidupnya melompat ke danau tersebut. Dengan pikiran yang berkecamuk, Seruni berjalan menuju ujung tebing tanpa memperhatikan jalan yang dilaluinya. Tiba-tiba saja tanah yang ia pijak hancur dan membuat Seruni terperosok ke dalam lubang hingga masuk jauh ke dasar lubang. Gadis itu merasa takut karena kondisi yang gelap. Semakin lama pun Seruni semakin putus asa akhirnya berdoa agar dinding batu menghimpit tubuhnya. Tiba-tiba saja tanah bergetar, getaran tersebut membuat lubang batu menutup. Tebing-tebing Danau Toba pun berguguran. Beberapa saat setelah getaran itu berhenti, muncullah sebuah batu besar yang menyerupai tubuh seorang gadis dan seolah-olah menggantung pada dinding tebing Danau Toba. Masyarakat setempat percaya bahwa itu adalah penjelmaan Seruni dan mereka memberi nama batu tersebut “Batu Gantung”.

3.3. Karakter Utama

Seruni adalah karakter utama dalam animasi pendek “Batu Gantung”. Desain karakter Seruni berusia sekitar 20 tahun. Gerakan karakter ini yang akan penulis rancang. Setelah mempelajari jalan cerita “Batu Gantung”, penulis menemukan bahwa kepribadian dari Seruni adalah *melancholy* (melankolis). Seruni adalah sosok anak yang patuh kepada orangtua. Pada saat akan dijodohkan oleh orangtuanya, Seruni telah memiliki pujaan hati tersendiri. Seruni harus

mempertimbangkan siapa yang akan ia pilih, orangtuanya atau kekasih hatinya. Kepribadiannya paling terlihat pada saat Seruni mengambil keputusan. Tidak tahan dengan semua pikiran dan tekanan yang ia rasakan, ia pun mengambil jalan keluar yaitu bunuh diri dengan menenggelamkan dirinya ke Danau Toba. Seorang melankolis mudah merasa tertekan, pesimis terhadap hidup, dan biasanya mencari jalan keluar yang rumit. Dalam hal ini, Seruni malah memilih untuk mengakhiri hidupnya daripada mencari jalan keluar yang lebih baik.



Gambar 3.1. Desain Karakter Seruni
(Dokumentasi Pribadi)

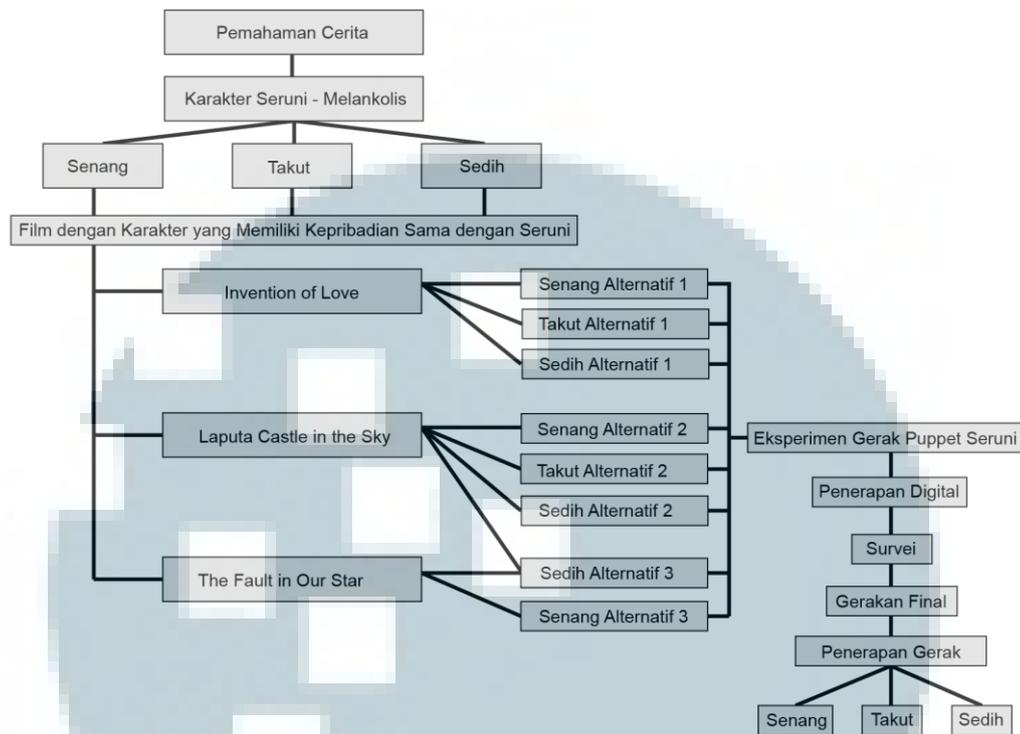
3.4. Metodologi

Pertama-tama penulis mencari tahu terlebih dahulu informasi tertulis berupa studi *literature* terhadap kepribadian melankolis dan emosi, sebagai tahap awal untuk mengerti kepribadian seperti apakah melankolis itu dan bagaimana gerakan dari tiap emosi secara umum. Setelah itu penulis melakukan observasi tentang penggambaran emosi karakter dengan kepribadian melankolis terhadap berbagai jenis film lainnya seperti animasi 2d serta film *live action*.

Dari film *live action* penulis ingin mempelajari terlebih dahulu bagaimana pergerakan dalam menyampaikan emosi yang ada pada manusia asli untuk mendapatkan penggambaran gerakan yang natural. Melalui *style 2d*, penulis dapat melihat bagaimana detail pergerakan karakter tersebut dan memungkinkan untuk menambahkan unsur gerakan tersebut ke gerakan yang penulis rancang. Dan melalui animasi *style silhouette* penulis ingin mengamati bagaimana pergerakan animasi dengan *style* ini. Terlebih lagi bagaimana emosi dari karakter tersebut ditunjukkan melalui gerakan. Setelah mengamati referensi, penulis melakukan eksperimen gerakan yaitu dengan menggunakan *puppet* yang telah dicetak. Hasil eksperimen tersebut akan diterapkan kembali secara digital untuk disebarkan ke penonton dalam bentuk survei. Dan melalui hasil survei tersebut, akan ditemukan gerakan final yang mewakili tiap emosi.

3.4.1. Skema perancangan

Dalam perancangan gerakan bahasa tubuh Seruni dalam menyampaikan emosi yang telah disesuaikan dengan kepribadian melankolis terdapat tahapan-tahapan tertentu, seperti yang telah dijelaskan pada sebelumnya. Melalui skema perancangan ini, penulis akan menjabarkan bagaimana keseluruhan proses dalam perancangan bahasa tubuh Seruni.



Gambar 3.2. Skema Perancangan
(Dokumentasi Pribadi)

3.5. Referensi

Melalui berbagai jenis film tersebut penulis akan mencari data yang berkaitan dengan gerakan yang akan dirancang. Referensi-referensi ini penulis pilih berdasarkan kesamaan kepribadian dalam karakter film tersebut dengan karakter Seruni sehingga memudahkan penulis dalam mengerti bagaimana gerakan harus dirancang untuk menghidupkan karakter Seruni agar emosi serta kepribadiannya dapat tersampaikan ke penonton. *Scene* yang akan dirancang berupa adegan senang sepasang kekasih pada *scene* 2, adegan takut pada *scene* 3, dan adegan sedih pada *scene* 4.

3.5.1. Film *Live Action*

Referensi film pertama adalah film “The Fault in Our Star”. Dari film ini penulis mengamati pergerakan karakter Hazel seorang wanita yang terkena kanker. Kepribadian melankolis Hazel dapat terlihat pada bagaimana ia melihat hidupnya. Dengan kondisi Hazel yang terkena kanker ia selalu memandang hidup dari sisi negatif dimana ia merasa ia pasti akan mati dan berharap tidak dekat dengan siapapun karena ia tidak ingin orang yang dekat dengannya merasa sedih.



Gambar 3.3. Kebahagiaan Hazel dan Augustus
(The Fault in Our Star, 2014)

Gerakan yang akan penulis amati pada film ini adalah gerakan senang dan sedih. Gerakan senang Hazel dapat diamati dari beberapa *scene* Hazel dengan Augustus. Film ini menggambarkan hubungan kedekatan mereka melalui

pandangan mata, bergandengan tangan, dan pada saat Hazel bersandar pada pundak Augustus.



Gambar 3.4. Hazel yang Merasa Sedih setelah Kepergian Augustus
(The Fault in Our Star, 2014)

Emosi sedih dapat diamati dari *scene* setelah kematian Augustus. Hazel terlihat terduduk di lantai sambil bersandar pada tempat tidurnya dan menatap kekosongan.

3.5.2. Film Animasi 2d



Gambar 3.5. Laputa Castle in the Sky
(Laputa Castle in the Sky, 1986)

Referensi berikutnya dari sebuah film animasi “Laputa Castle in the Sky” tentang seorang gadis bernama Sheeta. Seperti yang telah ditulis sebelumnya, penulis memilih film ini dikarenakan adanya kesamaan kepribadian di antara karakter Sheeta dan Seruni. Kepribadian melankolis Sheeta dapat diamati melalui jalan cerita dan penggambaran karakter Sheeta dalam menghadapi sesuatu. Sheeta digambarkan sebagai satu-satunya yang tersisa di keluarganya dan ia diinginkan oleh suatu organisasi untuk mencapai tujuan mereka. Menjadi satu-satunya yang tertinggal membuat Sheeta selalu tampak tidak bahagia sebelum ia akhirnya bertemu dengan Pazu. Sheeta juga rela mengorbankan dirinya agar orang lain tidak terluka karena dirinya. Ia menempatkan orang lain terlebih dahulu dibandingkan dirinya sendiri.



Gambar 3.6. Sheeta yang Senang Pazu Baik-Baik Saja
(Laputa Castle in the Sky, 1986)

Melalui film ini, gerakan yang menjadi referensi penulis adalah gerakan senang, sedih, dan takut. Gerakan senang Sheeta diamati dari *scene* dimana Sheeta senang melihat Pazu baik-baik saja dan berlari lalu menuju Pazu.



Gambar 3.7. Sheeta yang Merasa Sedih karena Harus Meninggalkan Pazu
(Laputa Castle in the Sky, 1986)

Untuk Gerakan sedih sendiri dapat diamati melalui *scene* dimana Sheeta merasa sedih karena harus meninggalkan Pazu. Gerakan sedih ini digambarkan dengan Sheeta yang bertopang pada sebuah bingkai jendela dan menenggelamkan kepalanya ke punggung tangannya.



Gambar 3.8. Sheeta yang Merasa Takut
(Laputa Castle in the Sky, 1986)

Gerakan takut digambarkan pada saat Sheeta bertemu dengan salah satu orang yang mengejar ia. Dapat terlihat gerakan mundur yang ada pada Sheeta

disertai dengan ekspresi *shock* dan salah satu tangannya di depan dadanya. Lalu perlahan berjalan mundur berusaha menjauh dari orang tersebut dan akhirnya meninggalkan tempat tersebut.

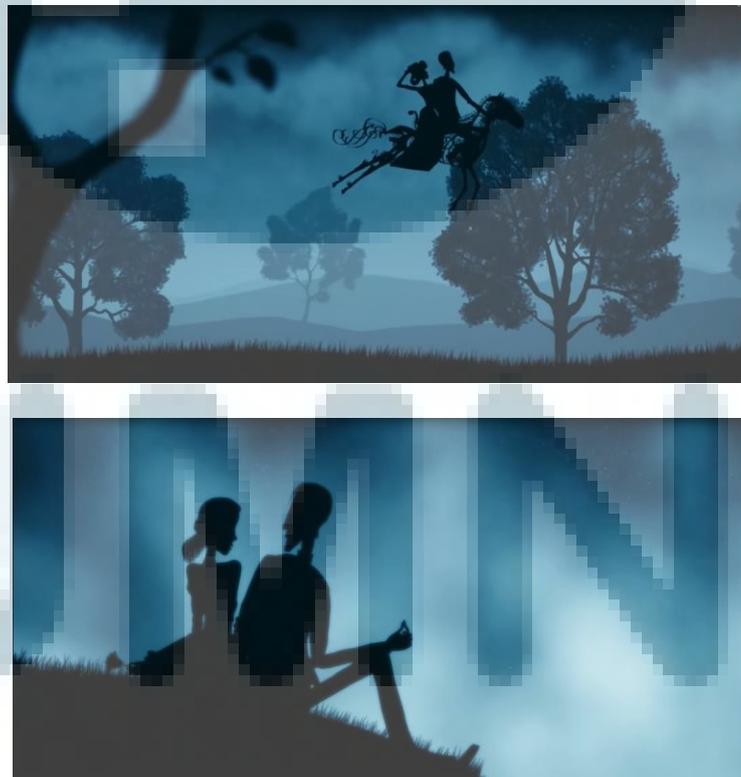
3.5.3. Film *Silhouette Animation*



Gambar 3.9. *Screenshot* Animasi *Invention of Love*
(*Invention of Love*/<https://www.youtube.com/watch?v=PTdzCAGH3IU&t=3s>, 2010)

Film terakhir yang diamati oleh penulis adalah sebuah animasi pendek dengan *style silhouette animation* yang berjudul “*Invention of Love*” (2010) karya Andrey

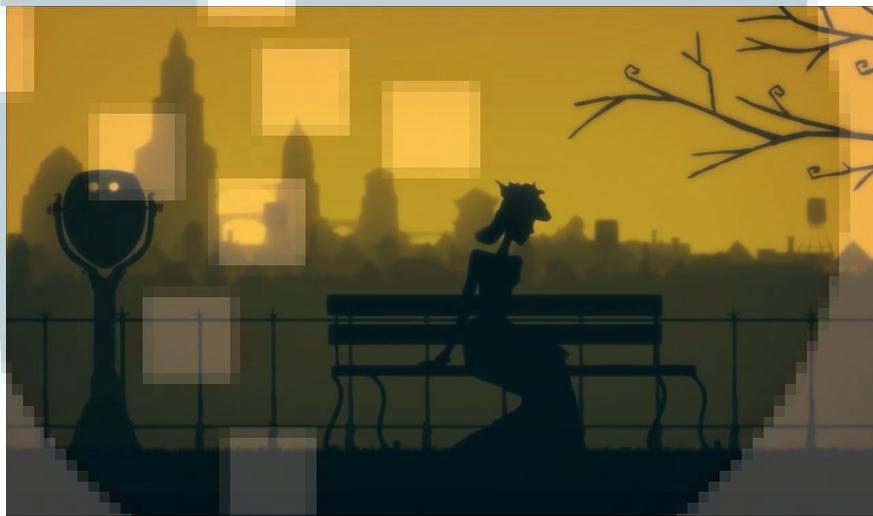
Shuskov. Di luar dari kesamaan *style* animasi, penulis mengamati film animasi ini dikarenakan kemiripan karakter Seruni dengan karakter utama wanita yang ada di film ini. Penggambaran kepribadian melankolis wanita yang berasal dari daerah penuh dengan alam dan tumbuhan tersebut dapat terlihat pada saat ia mulai merasa tidak nyaman berada di lingkungan tempat tinggal suaminya yang penuh dengan mesin dan polusi. Tetapi wanita tersebut tidak pernah sekalipun mengatakan hal tersebut kepada sang pria, karena bagaimanapun mereka telah menikah dan ia tidak ingin berpisah. Pada akhirnya wanita itu pun meninggal. Dari cerita ini, wanita tersebut memiliki sifat tertutup dan lebih mementingkan orang lain dibandingkan dirinya sendiri yang merupakan ciri-ciri dari kepribadian melankolis.



Gambar 3.10. Momen Bahagia Wanita dengan Pria

(Invention of Love/<https://www.youtube.com/watch?v=PTdzCAGH3IU&t=3s>, 2010)

Pergerakan yang penulis amati melalui animasi ini adalah pergerakan dari wanita pada saat ia merasa bahagia, sedih, dan takut. Dapat diamati bahwa pada animasi ini, emosi bahagia wanita digambarkan pada saat ia bertemu dengan pria, tertawa bersama dengan pria, menunggangi kuda bersama melewati padang rumput, dan duduk di padang rumput sambil menatap satu sama lain dan berciuman.



Gambar 3.11. Perasaan Sedih Sang Wanita

(Invention of Love/<https://www.youtube.com/watch?v=PTdzCAGH3IU&t=3s>, 2010)

Untuk emosi sedih wanita tersebut, dapat dilihat dari *scene* dimana ia duduk sendiri di bangku taman dengan pohon yang hampir mati sambil menunduk ke bawah. Pada animasi ini, gerakan sedih digambarkan dengan posisi kepala yang ditundukkan ke bawah.



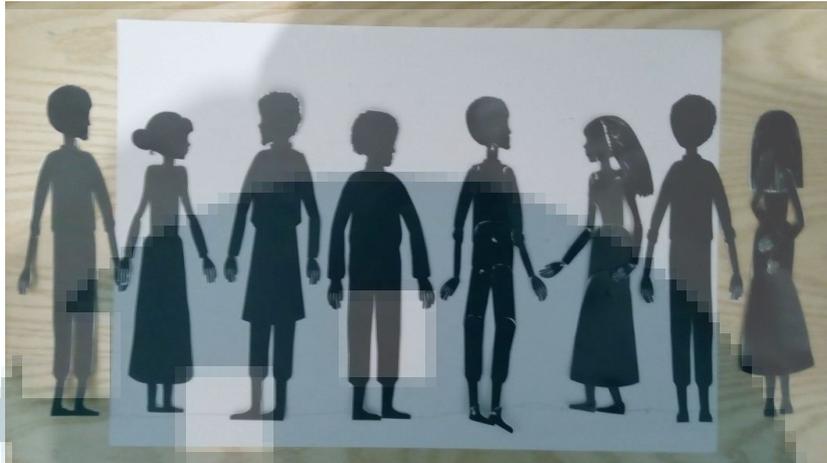
Gambar 3.12. Kaget dengan Apa yang Ia Lihat

(Invention of Love/<https://www.youtube.com/watch?v=PTdzCAGH3IU&t=3s>,2010)

Emosi takut digambarkan pada *scene* dimana wanita melihat anjing dan tumbuh-tumbuhan yang telah diganti dengan mesin, wanita tersebut terlihat terkejut dengan gerakan tubuh refleks bergerak ke belakang. Terkejut yang digambarkan disini adalah terkejut yang negatif dimana ia merasa *shock* maupun takut dengan apa yang ia lihat.

3.6. Eksperimen Gerakan

Melalui referensi-referensi yang ada, penulis akan mencoba beberapa gerakan yang dapat mewakili penggambaran tiap emosi. Gerakan akan terlebih dahulu penulis coba pada *puppet* berbagai karakter yang telah dicetak. Untuk karakter utama *puppet* dibuat lengkap dengan bagian-bagian tubuh yang dapat digerakkan, sehingga saat menggerakkan karakter utama diharapkan penulis dapat merasakan keterbatasan gerak yang dimiliki oleh *puppet* untuk animasi jenis *silhouette animation* secara langsung. Karakter lain juga dibuat, tetapi pada eksperimen ini digunakan hanya untuk menunjukkan posisi.



Gambar 3.13. Cetakan *Puppet*
(Dokumentasi Pribadi)

3.6.1. Senang

Gerakan senang pada *scene 2* yang akan dibahas penulis adalah gerakan senang dengan sepasang kekasih. Penulis juga telah mendapatkan beberapa referensi gerakan dari film-film yang telah diamati. Untuk gerakan senang alternatif 1, penulis memposisikan karakter Seruni duduk di tanah menghadap ke depan. Lalu pada saat kekasih muncul, Seruni berbalik melihat ke arah kekasih. Perlahan kekasih berjalan mendekati Seruni dan duduk di samping Seruni.



Gambar 3.14. Gerakan Senang Alternatif 1 Bagian 1
(Dokumentasi Pribadi)

Disinilah akan diperlihatkan pergerakan emosi senang Seruni. Setelah kekasih duduk di samping Seruni, muncul emosi senang pada Seruni yang digambarkan dengan pergerakan Seruni yang tertawa bersama dengan kekasih.

Hal ini untuk menunjukkan kebahagiaan yang mereka rasakan. Penggambaran rasa senang ini muncul setelah penulis mengamati film “Invention of Love”.



Gambar 3.15. Gerakan Senang Alternatif 1 Bagian 2
(Dokumentasi Pribadi)

Gerakan senang alternatif 2, mula-mula Seruni sedang menghadap ke depan. Lalu pada saat kekasih datang, ia berbalik ke arah kekasih. Kekasih berjalan ke arah Seruni dan berhenti ketika jarak keduanya cukup dekat. Setelah itu Seruni berlari kecil menghampiri kekasih.



Gambar 3.16. Gerakan Senang Alternatif 2 Bagian 1
(Dokumentasi Pribadi)

Pada alternatif ini, emosi senang Seruni penulis sampaikan dengan pergerakan pelukan. Setelah jarak menjadi lebih dekat, Seruni mengangkat tangannya dan melingkarkannya di pundak kekasih. Mereka pun berpelukan. Setelah berpelukan mereka akan saling menatap satu sama lain selama beberapa detik. Penggambaran rasa senang ini dikembangkan setelah mengamati film “Laputa Castle in the Sky”.



Gambar 3.17. Gerakan Senang Alternatif 2 Bagian 2
(Dokumentasi Pribadi)

Gerakan senang alternatif 3 digambarkan dengan posisi awal Seruni yang menghadap ke depan. Lalu kekasih pun datang. Seruni yang menyadari kehadiran kekasih berbalik menghadap kekasih. Perlahan, kekasih berjalan mendekati Seruni sementara Seruni diam di tempatnya yang menandakan bahwa ia menunggu kekasih untuk menghampirinya.



Gambar 3.18. Gerakan Senang Alternatif 3 Bagian 1
(Dokumentasi Pribadi)

Kekasih pun sampai di hadapan Seruni dan meraih tangan Seruni serta menggenggamnya. Emosi senang ini digambarkan ketika mereka bergandengan tangan dan pada saat berbalik menghadap depan, Seruni mendekatkan diri dan bersandar ke kekasih. Gerakan senang ini penulis kembangkan setelah mengamati film “The Fault in Our Star”.



Gambar 3.19. Gerakan Senang Alternatif 3 Bagian 2
(Dokumentasi Pribadi)

3.6.2. Takut

Gerakan takut Seruni pada *scene* 3 muncul karena ia mendengar hal yang tidak dapat diterimanya. Setelah mendengar bahwa ia akan dijodohkan, muncul emosi takut dalam diri Seruni. Dua gerakan penulis dapatkan untuk menggambarkan emosi takut Seruni ini.



Gambar 3.20. Orangtua Seruni Menjodohkan Seruni
(Dokumentasi Pribadi)

Gerakan takut alternatif 1, yaitu setelah Seruni mendengar kabar yang tidak ingin ia dengar tersebut ia kaget (*shock*). Rasa takut Seruni ini digambarkan dengan posisi tubuh Seruni yang condong miring ke belakang lalu mengambil selangkah mundur dan posisi kepala sedikit menunduk. Gerakan ini untuk menunjukkan bahwa Seruni ingin menjauhi hal tersebut. Lalu ia mengambil beberapa langkah kecil mundur lagi untuk lebih menjaga jarak antara ia dan pria yang akan dijodohkan dengannya tersebut yang menandakan adanya penolakan. Gerakan ini dikembangkan setelah penulis mengamati film “Invention of Love”.



Gambar 3.21. Gerakan Takut Alternatif 1
(Dokumentasi Pribadi)

Penulis menggambarkan gerakan takut alternatif 2 dimulai dengan posisi kedua tangan yang terangkat dan berada di depan dada. Posisi kedua tangan seakan membentuk dinding pertahanan yang menandakan Seruni tidak menyukai ide tersebut. Selain posisi tangan, tubuh Seruni juga dirancang bergerak refleks ke belakang dengan posisi tubuh condong miring ke belakang sejenak dan kepala menunduk ke bawah. Lalu perlahan ia berjalan mundur dan perlahan meninggalkan ruangan. Gerakan meninggalkan ruangan ini menunjukkan bahwa

Seruni takut dan penolakan terhadap ide perjodohan tersebut. Penggambaran emosi takut Seruni ini muncul setelah penulis mengamati referensi film “Laputa Castle in the Sky”.



Gambar 3.22. Gerakan Takut Alternatif 2
(Dokumentasi Pribadi)

3.6.3. Sedih

Emosi sedih Seruni pada *scene* 4 muncul setelah diberitahu bahwa ia akan dijodohkan. Perasaannya menjadi campur aduk. Seruni sedih karena ia tidak tahu harus berbuat apa. Ia harus memilih keputusan kedua orangtuanya atau menetap pada pilihannya sendiri. Pada gerakan sedih alternatif 1 penulis menggambarkan emosi sedih Seruni dimulai dengan tatapan kosong Seruni yang melihat ke depan lalu dengan gerakan sedih yang paling dasar yaitu posisi kepala yang perlahan ditundukkan ke bawah. Selain itu, tubuh bersandar pada sandaran kursi dan tangan lemas terlihat tidak mempunyai energi. Pada saat sedih biasanya tubuh akan tidak berenergi dan membutuhkan topangan. Gerakan ini juga muncul pada film yang diamati penulis yaitu “Invention of Love”.



Gambar 3.23. Gerakan Sedih Alternatif 1
(Dokumentasi Pribadi)

Gerakan emosi sedih alternatif 2, penulis gambarkan dengan posisi awal Seruni yang terduduk di tanah dengan posisi kepala menunduk ke bawah. Lalu kedua tangannya diangkat dan bertopang pada dudukan kursi. Gerakan ini untuk menunjukkan tubuh Seruni yang tidak akan bisa bertahan apabila tidak bertopang pada sesuatu akibat rasa sedihnya. Setelah itu Seruni menangis yang digambarkan dengan gerakan kepala dan tubuh Seruni yang sesekali sedikit naik-turun. Gerakan menangis ini untuk menunjukkan kesedihan Seruni yang cukup dalam. Setelah menangis ia menenggelamkan wajahnya pada tangannya agar tidak terlihat bahwa ia sedang bersedih. Gerakan ingin penulis kembangkan setelah mengamati film “Laputa Castle in the Sky”.



Gambar 3.24. Gerakan Sedih Alternatif 2
(Dokumentasi Pribadi)

Gerakan emosi sedih alternatif 3 Seruni penulis rancang dengan posisi Seruni yang terduduk lemas dan tidak berenergi pada kursi dengan tatapan kosong. Lalu perlahan kepalanya menunduk. Setelah itu, kedua tangan Seruni diangkat dan diletakkan pada sandaran kursi. Pada gerakan ini, tubuh Seruni ditopang oleh tangan yang terletak pada sandaran kursi tersebut. Untuk menunjukkan emosi yang sedih penulis tambahkan gerakan menangis pada gerakan ini, menunjukkan bahwa Seruni benar-benar sedang merasa sedih. Setelah menangis, Seruni menenggelamkan kepalanya ke tangannya. Gerakan ini penulis kembangkan setelah mengamati film “Laputa Castle in the Sky” dan “The Fault in Our Star”.



Gambar 3.25. Gerakan Sedih Alternatif 3
(Dokumentasi Pribadi)

3.7. Penerapan pada Digital

Dari hasil eksperimen gerakan yang telah dilakukan muncul eksplorasi gerakan tiap penggambaran emosi, penulis akan menerapkan eksplorasi gerakan tersebut ke karakter Seruni secara digital. Penerapan ini dilakukan sebagai bahan untuk kuesioner pada suvei. Penerapannya adalah sebagai berikut :

1. Gerakan Senang Alternatif 1



Gambar 3.26. Gerakan Senang Alternatif 1 Digital
(Dokumentasi Pribadi)

2. Gerakan Senang Alternatif 2



Gambar 3.27. Gerakan Senang Alternatif 2 Digital
(Dokumentasi Pribadi)

3. Gerakan Senang Alternatif 3



Gambar 3.28. Gerakan Senang Alternatif 3 Digital
(Dokumentasi Pribadi)

4. Gerakan Takut Alternatif 1



Gambar 3.29. Gerakan Takut Alternatif 1 Digital
(Dokumentasi Pribadi)

5. Gerakan Takut Alternatif 2



Gambar 3.30. Gerakan Takut Alternatif 2 Digital
(Dokumentasi Pribadi)

6. Gerakan Sedih Alternatif 1



Gambar 3.31. Gerakan Sedih Alternatif 1 Digital
(Dokumentasi Pribadi)

7. Gerakan Sedih Alternatif 2



Gambar 3.32. Gerakan Sedih Alternatif 2 Digital
(Dokumentasi Pribadi)

8. Gerakan Sedih Alternatif 3



Gambar 3.33. Gerakan Sedih Alternatif 3 Digital
(Dokumentasi Pribadi)

3.8. Survei

Setelah melakukan eksplorasi gerakan pada karakter Seruni, penulis pun melakukan survei yaitu dengan menggunakan kuesioner. Kuesioner ini berisi pertanyaan-pertanyaan berupa eksplorasi gerakan yang telah penulis rancang. Para responden akan diminta untuk memilih emosi apa yang paling terlihat pada karakter gadis berambut panjang (Seruni) dalam potongan gambar singkat yang ada.

2. 2. Menggambarkan emosi (gadis berambut panjang) seperti apakah potongan gambar singkat di bawah ini? *



Tandai satu oval saja.

- Senang
- Sedih
- Marah
- Takut
- Jijik

Gambar 3.34. Contoh Soal Survei
(Dokumentasi Pribadi)

Melalui kuesioner ini penulis ingin mencari tahu dari gerakan yang telah dirancang tersebut, gerakan dalam penyampaian emosi mana yang lebih dapat dimengerti dan akan lebih mudah dipahami oleh penonton melalui suara terbanyak. Hal ini dilakukan dengan tujuan mendapatkan satu gerakan final yang akan diterapkan ke karakter Seruni. Di luar untuk mencari gerakan yang paling menggambarkan emosi Seruni, survei ini juga dilakukan untuk mengukur eksplorasi gerakan lainnya. Seberapa kuat tiap gerakan dalam penggambaran emosi yang telah penulis rancang.



UMN