



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 PENELITIAN

3.1. Gambaran Umum

Proyek tugas akhir yang penulis kerjakan bersama kelompok adalah film animasi pendek 3D berjudul *Loveograph* yang merupakan film ber-genre *romance comedy* dengan durasi kurang lebih 4 menit. *Loveograph* sendiri berkisah tentang seorang gadis tunawicara yang memiliki hobi fotografi baru saja pindah ke lingkungan yang baru di mana dia tertarik dengan seorang pemusik jalanan di lingkungan tersebut, namun keterbatasan fisik dan mental menjadi penghalang sang gadis untuk berkenalan dengan pemusik tersebut.

Dalam proyek tugas akhir ini, penulis tergabung dalam *Dandelion Production* yang terdiri dari 4 orang anggota. Laporan penulis dalam tugas akhir ini sendiri membahas tentang perancangan gerakan bahasa isyarat BISINDO pada karakter Ratna.

Untuk mencapai tujuan dari laporan tugas akhir ini, penulis menggunakan metode observasi dan eksplorasi. Metode observasi yang dimaksud penulis adalah mendapatkan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap film dengan *genre* cerita yang sama menyerupai topik pengamatan, serta melakukan wawancara kepada target pengumpulan data. Sedangkan metode eksplorasi yang dimaksud adalah mencoba dan mencari komposisi pergerakan terbaik serta yang paling cocok untuk menyampaikan pesan kedalam cerita, berdasarkan hasil observasi yang telah

dilakukan. Salah satunya dengan cara membuat *video reference* adegan animasi yang akan ditampilkan dalam bentuk visual 3D.

3.1.1. Sinopsis

Seorang gadis tunawicara bernama Ratna yang baru pindah ke apartemen barunya, memiliki hobi fotografi di mana hasil fotonya di tempel pada *scrapbook* miliknya dan diberikan keterangan tentang foto tersebut. Suatu hari ia pergi ke taman mengambil foto untuk halaman *scrapbook*-nya yang belum terisi. Ketika memfoto dia melihat seorang pemusik jalanan yang membuat ia tertarik, pemusik jalanan tersebut bernama Galih. Namun karena kekurangannya dan kesalahpahaman dengan Galih membuat ia merasa malu. Sampai suatu ketika Galih menemukan *scrapbook* milik Ratna yang membuat dirinya terkesan dengan Ratna. Pada akhirnya takdir mempertemukan Ratna dengan Galih yang ingin mengembalikan bukunya dan akhirnya mereka pun berkenalan.

3.1.2. Perancangan *Three Dimensional* Karakter Ratna

Pada laporan tugas akhir ini, penulis secara khusus membahas karakter Ratna sebagai subjek utama penelitian. Untuk menciptakan pergerakan yang sesuai dengan topik laporan tugas akhir diperlukan perancangan sifat dan karakteristik dari subjek penelitian, dalam hal ini adalah *three dimensional* karakter Ratna. Berikut adalah *three dimensional* karakter Ratna dalam film *Loveograph*:

1. Sosiologi

Ratna adalah tokoh utama dalam film *Loveograph*. Ratna merupakan anak sulung di keluarganya. Keluarga Ratna juga berasal dari keluarga yang cukup mampu. Terlahir sebagai anak sulung membuat Ratna tak ingin menyusahkan

keluarganya, oleh karena itu ia berusaha hidup mandiri dan tidak bergantung dengan keluarganya. Dengan kekurangan yang ia miliki yaitu bisu dan tuli, membuat Ratna bekerja sebagai penulis. Ratna memiliki hobi fotografi dengan kamera polaroid untuk dimasukan kedalam scrapbook miliknya. Ratna tidak memiliki banyak teman ataupun kerabat yang membuatnya selalu terlihat sendiri. Ratna memiliki sifat yang *introvert*, oleh karena itu ia lebih suka berinteraksi melalui foto miliknya. Ratna yang suka berpindah tempat membuat orang di sekitarnya jarang mengenal baik akan dirinya. Ratna sangat ingin berbicara dengan orang lain namun karena kekurangan nya tersebut, ia enggan untuk memulai pembicaraan. Ditambah lagi Ratna yang seorang pendatang dan baru pindah tidak mengenal orang orang di sekitarnya, membuat Ratna enggan terbuka dengan orang lain, sehingga membuat Ratna lebih tertarik untuk mengambil foto sekitarnya.

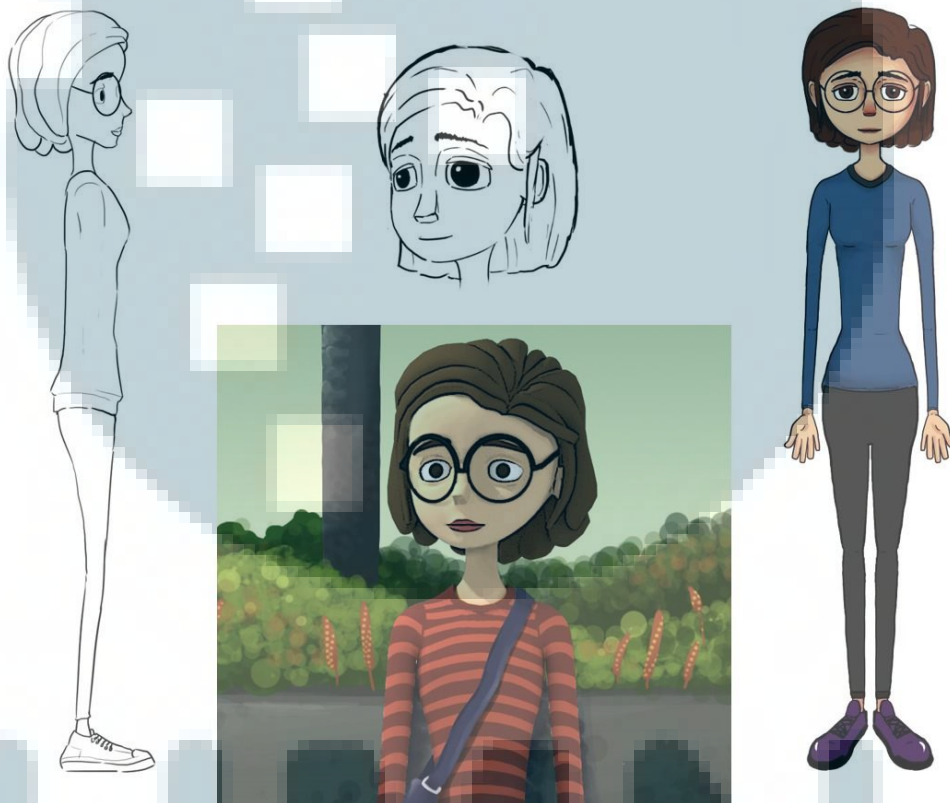
2. Psikologi

Ratna memiliki kekurangan yang membuat dirinya menjadi tertutup. Karena kekurangan nya tersebut membuat ia sangat jarang berinteraksi dengan orang lain, dan orang lain kesulitan berinteraksi dengan dirinya. Sejak kecil Ratna merupakan anak yang pemalu dan minder. Ketika dewasa, Ratna adalah orang yang ceria dan memiliki sedikit sifat kekanak-kanakan. Ratna merupakan orang yang teratur dan menyukai *simplicity*.

3. Fisiologi

Ratna seorang perempuan yang cantik, namun memiliki kekurangan fisik yakni bisu dan tuli. Ratna berumur 22 tahun, berkulit putih, berbadan kurus dan tinggi 165 cm. Ratna yang pemalu membuatnya selalu berpakaian tertutup

mengenakan sweater dan mengenakan kacamata. Ia selalu membawa tas selempang yang berisi buku scrapbook dan kamera polaroid *Instax Mini* miliknya. Ratna mengenakan kaos putih dan sweater berwarna biru gelap serta mengenakan celana panjang berwarna hitam agar menunjukkan karakter Ratna yang tertutup dan rapi. Sepatu yang Ratna gunakan adalah sepatu *Converse* berwarna hitam putih agar terlihat casual remaja pada umumnya.



Gambar 3. 1. Gambaran Karakter Ratna.
(Dokumentasi Pribadi, 2016)

3.1.3. Posisi Penulis

Dalam proses produksi film *Loveograph*, penulis mengambil peran utama sebagai *animation director* yang bertanggung jawab dalam pergerakan karakter secara keseluruhan dan juga sebagai *character rigger* yang bertanggung jawab dalam

pemberian struktur tulang pada karakter 3D yang mana ke depannya karakter 3D tersebut dapat digerakkan melalui tulang tersebut.

3.2. Tahapan Kerja

Penulis menyusun tahapan kerja sesuai dengan metodologi observasi dan eksplorasi untuk mencapai tujuan dari topik laporan tugas akhir. Tahapan kerja yang dimaksud, antara lain:

1. Studi eksisting dan studi literatur.
 - Melakukan pembuktian adalah benar keberadaannya secara riil dengan mencari dan menganalisa informasi mengenai bahasa isyarat BISINDO. Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara menonton film, baik film *animasi* maupun *live action* mengenai tunawicara sebagai referensi. Serta membaca literatur yang terdiri dari buku maupun journal mengenai bahasa isyarat.
2. Wawancara narasumber.
 - Melakukan wawancara narasumber dalam hal ini penyandang tunawicara sebagai target pengumpulan data yang kemudian akan diimplementasikan ke dalam karakteristik karakter di dalam film animasi.

3. Pengamatan narasumber.

- Melakukan pengamatan narasumber dengan merekam gerak-gerik dan kebiasaan narasumber untuk memaksimalkan pengumpulan data yang kemudian akan diimplementasikan ke dalam pergerakan karakter di dalam film animasi.

4. Menerjemahkan *script*.

- Menerjemahkan *script* percakapan dari tulisan umum menjadi bahasa isyarat BISINDO dengan bantuan narasumber.

5. Membuat *video reference*.

- Membuat *video reference* oleh animator dari bahasa isyarat BISINDO yang sudah diterjemahkan oleh narasumber berdasarkan *storyboard*.

6. Membuat pergerakan visual 3D.

- Mengimplementasikan pergerakan pada *video reference* ke dalam *software 3ds max* menjadi bentuk visual animasi 3D dengan penambahan prinsip-prinsip dasar animasi agar terlihat menarik.

7. Melakukan *cleaning and finishing*.

- Melakukan *cleaning and finishing* pada setiap pergerakan di dalam animasi 3D sebagai tahap akhir penganimasian.

8. Menguji hasil pengaplikasian kepada subjek penelitian.

- Menunjukkan hasil akhir pengaplikasian BISINDO dalam animasi pendek 3D '*Loveograph*' kepada penyandang tunawicara yang lain untuk memvalidasi data yang telah penulis rancang.

3.3. Temuan

Untuk menciptakan pergerakan yang sesuai dengan topik laporan tugas akhir pada film animasi *Loveograph*, penulis menonton dan menganalisa 2 film sebagai objek observasi, yaitu *Tamara (animation short movie)* dan *Hear Me*. Serta mewawancarai seorang narasumber penyandang tunawicara sebagai objek eksplorasi. Pemilihan film sebagai objek observasi dan narasumber sebagai objek eksplorasi oleh penulis tentunya sangat beralasan. Baik film maupun narasumber yang dipilih, memiliki kecocokan serta kesamaan dengan cerita *Loveograph* yang dapat penulis gunakan sebagai sebuah referensi.

3.3.1. Film

1. *Tamara* (2013)

Tamara adalah film animasi pendek yang menceritakan seorang karakter anak kecil yang memiliki hobi menari balet. Anak kecil tersebut memiliki karakter yang polos, lugu namun pantang menyerah. Walaupun ia penyandang tunarungu yang tidak dapat mendengar dengan baik, ia tetap memiliki semangat untuk terus berlatih dan menari.

Penulis menjadikan film animasi pendek *Tamara* menjadi subjek observasi dikarenakan beberapa hal, yakni:

- Pertama, film animasi pendek *Tamara* menceritakan seorang anak kecil penyandang tunarungu yang lugu namun ulet. Hal tersebut cocok dengan karakteristik Ratna dalam film *Loveograph*, karena menggambarkan gadis penyandang tunawicara yang pemalu dan lugu namun seorang yang ulet. Sehingga pergerakan *Tamara* dapat dijadikan

referensi dalam pergerakan Ratna secara prinsip-prinsip animasi dalam visual 3D, namun tetap sesuai dengan batasan dari karakter Ratna sendiri.

- Kedua, dalam film animasi pendek *Tamara* terdapat adegan percakapan dengan bahasa isyarat antara Tamara dengan ibunya. Pada film *Loveograph* juga terdapat beberapa percakapan dengan bahasa isyarat yang bertujuan membangun suasana dalam cerita. Dari percakapan antara Tamara dengan ibunya dapat dilihat bahwa pergerakan lengan tangan hingga jemari Tamara terlihat sangat dominan dibandingkan pergerakan pada bagian tubuh lainnya. Hal ini dilakukan untuk membuat penonton terfokus pada satu area yang paling penting pada adegan tersebut. Kemudian, pada saat Tamara berbicara dengan ibunya dengan bahasa isyarat menggunakan gerakan tubuh, terlihat bagaimana konsep *appeal* dan *exaggeration* diaplikasikan dengan sangat baik. Konsep *appeal* jika dianalisa dari *shot* 1 hingga *shot* 6 pada gambar 3.2. Dapat dilihat bagaimana pandangan mata serta arah kepala Tamara memberikan daya tarik lebih pada karakter melalui cara melihat. Sedangkan, konsep *exaggeration* dapat dilihat dari pergerakan tangan yang berlebihan pada *shot* 6 pada gambar 3.2. Pergerakan lengan yang berlebihan ini menciptakan esensi gembira tersendiri pada karakter Tamara. Komponen-komponen inilah yang akan penulis coba aplikasikan kedalam pergerakan karakter Ratna saat ia melakukan komunikasi bahasa isyarat dengan Galih pada *scene* 4 dan *scene* 8.

Shot 1



Shot 2



Shot 3



Shot 4



Shot 5



Shot 6



Gambar 3. 2. Adegan percakapan bahasa isyarat pada animasi pendek *Tamara* (2013).

(Film Pendek Animasi *Tamara*, 2013)

- Judul Film : *Tamara*
- Durasi : 4 menit 36 detik
- Tahun Rilis : 2013
- Sutradara : Jason Marino & Craig Kitzmann
- Studio : *House Boat Animation*

2. *Hear Me* (2009)

Film *Hear me* adalah film yang bercerita tentang seorang pemuda pengantar makanan yang jatuh cinta dengan seorang gadis muda yang mengalami gangguan pendengaran. Dalam film tersebut kedua karakter membandingkan diri mereka dengan ‘burung air’ dan pohon-pohon yang memiliki arti sesuatu yang tidak akan dapat menyatu. Tidak mau menyerah, bersama-sama mereka mematahkan penghalang dan mengejar impian mereka yang kemudian membawa hubungan mereka ke tingkat selanjutnya.

Penulis menjadikan film *Hear Me* menjadi subjek observasi dikarenakan beberapa hal, yakni:

- Pertama, dalam film *Hear Me* terdapat karakter wanita yang tidak bisa mendengar dan untuk berbicara, ia menggunakan bahasa isyarat sebagai alat komunikasinya. Dalam film *Loveograph*, karakter Ratna juga menggunakan bahasa isyarat sebagai alat komunikasinya. Oleh karena itu dengan penulis menganalisis film *Hear Me* sebagai referensi, penulis dapat menentukan pada *scene* mana yang tepat untuk menyisipkan bahasa isyarat dalam film *Loveograph*, serta bagaimana pergerakan yang membuat *scene* tersebut menarik, sehingga penggunaan bahasa isyarat menjadi bagian penting dalam keseluruhan film.
- Kedua, dengan genre *romantic comedy*, film *Hear Me* dapat menciptakan suasana romantis yang menghibur. Hal tersebut dapat dilihat pada cuplikan film pada gambar 3.3. Di mana unsur komedi dalam film itu sendiri dibangun oleh dua karakter utama yang membuat

cerita tersebut menjadi hidup. Kedua karakter menggunakan ‘miskomunikasi’ dan ‘perbedaan antara orang normal dengan penyandang tunawicara’ sebagai senjata mereka membangun suasana dalam cerita, baik suasana romantis, komedi maupun sedih. Unsur-unsur tersebutlah yang akan penulis coba aplikasikan kedalam film *Loveograph* untuk menciptakan suasana yang cair disamping keterbatasan karakter Ratna dalam berkomunikasi.



Gambar 3. 3. Adegan komedi menggunakan bahasa isyarat pada film *Hear Me* (2009).
(Film *Hear Me*, 2009)

- Judul Film : *Hear me.*
- Durasi : 1 jam 49 menit.
- Tahun Rilis : 2009.
- Sutradara : Cheng Fen-fen.
- Produksi : *Great Vision Film & TV Production* dan *Trigram Films.*

3.3.2. Narasumber

Joana adalah narasumber yang merupakan objek eksplorasi untuk pengumpulan data. Dalam melaksanakan metode eksplorasi, penulis melakukan wawancara dan pengamatan kebiasaan terhadap narasumber. Dari proses wawancara dengan Joana yang juga penyandang tunawicara, penulis mendapatkan beberapa jawaban dari wawancara dengan narasumber yang dapat dijadikan referensi. Berikut adalah hasil wawancara dengan narasumber.

1. Bagaimana cara anda berkomunikasi dengan teman yang sesama tunawicara dan dengan teman yang normal?
 - cara berkomunikasi dengan teman kampus sih kalo dengan sesama tuli ya seperti biasa, umumnya pakai bahasa isyarat alami (bahasa tubuh), dengan teman yang bisa dengar, tentu saja berbicara, tetapi dengan pelan, karena kami kalo berkomunikasi memakai visual melihat ujaran (mulut yang bicara) atau aku bilang dulu sih sebelum berkomunikasi, misalnya ‘maaf saya tidak bisa dengar, saya tuli, tolong bicaranya pelan-pelan.’

2. Apa respon atau tanggapan anda kalau lawan bicara anda tidak mengerti yang anda bicarakan?

- Jika ada yang tak mengerti apa yang saya bicarakan, tentu saja saya mengulang perkataan apa yang dikatakan atau menulis akan lebih jelas, jadi kadang harus selalu bawa bolpen dan kertas atau *handphone* untuk mengetik tulisan.

3. Apakah anda pernah dekat atau menyukai seseorang? Jika pernah apa yang biasa anda lakukan?

- tentu saja pernah, semua pasti pernah, sama-sama manusia kan, sebenarnya kebanyakan orang berpikir orang yang tidak bisa dengar sangat beda, tetapi malah sama banget kok hanya saja kami tak bisa bisa mendengar doang. Dan yang saya lakukan ya seperti umumnya bagaimana pasangan yang sedang menjalin hubungan mereka masing-masing.

4. Apakah pernah ada seseorang yang menyukai anda atau melakukan pendekatan? Jika ada apa yang mereka lakukan?

- Pernah saja, yang dilakukan ya seperti orang umum seperti, jalan-jalan berdua, saling curhat, menonton bersama dan sebagainya.

5. Bagaimana gambaran visual anda jika ada bunyi atau suara, apakah anda sama sekali tidak dapat mendengarnya atau anda bisa mendengar tetapi sangat kecil?

- Saya sih pake ABD (Alat Bantu Dengar) di telinga untuk merasakan getaran suara di sekitar. Semua suara masuk tapi selalu ada suara yang

tidak terdengar, kadang di tempat sunyi saya bisa mendengarkan hal-hal yang biasa bersuara misalnya perkataan orang tua di rumah, suara motor lewat di depan rumah, dll.

Hasil wawancara narasumber merupakan salah satu sumber penting untuk membangun sifat pada karakter Ratna yang berdampak kepada pembawaan Ratna dalam cara berkomunikasi. Beberapa sifat Ratna yang diambil dari hasil wawancara dengan narasumber, yakni:

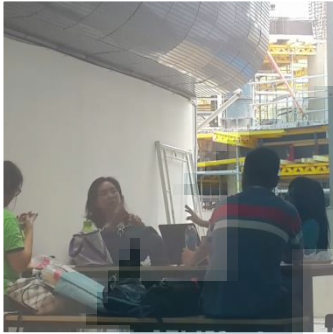
- “Dengan teman yang bisa dengar, tentu saja berbicara, tetapi dengan pelan, karena kami kalo berkomunikasi memakai visual melihat ujaran” kata narasumber. Dalam pernyataan ini, penulis menunjukkannya pada saat Ratna mencoba memperkenalkan dirinya kepada Galih. Ratna yang mencoba memperkenalkan diri kepada Galih berbicara dengan suara yang pelan karena merasa malu dengan kondisi fisiknya serta merasa canggung dalam berkomunikasi dengan orang yang baru dikenalnya.
- “Jika ada yang tak mengerti apa yang saya bicarakan, tentu saja saya mengulang perkataan apa yang dikatakan atau menulis akan lebih jelas, jadi kadang harus selalu bawa bolpen dan kertas atau handphone untuk mengetik tulisan” Terang narasumber. Dalam pernyataan ini, penulis mengaplikasikannya pada saat Ratna mencoba untuk menjelaskan kembali maksud tujuannya kepada Galih, namun Galih masih tidak mengerti dan menerka-nerka. Untuk memperjelas perkataannya, Ratna pun mengulang perkataannya sampai tiga kali untuk membuat Galih mengerti apa maksud pembicaraannya.

- “Sebenarnya kebanyakan orang berpikir orang yang gak bisa dengar sangat beda, tetapi malah sama banget kok hanya saja kami tak bisa bisa mendengar doang” jelas narasumber. Dalam pernyataan ini, penulis menunjukkannya pada saat Ratna merasa terhina disaat memperkenalkan diri oleh senyum Galih yang ditutup-tutupi karena Galih merasa Ratna merupakan pribadi yang berbeda pada umumnya. Pada saat itu Ratna menjelaskan apa arti perbedaan kepada Galih dan Galih pun merasa bersalah atas tindakannya.

Setelah melakukan wawancara, penulis pada kemudian hari melakukan pengamatan kebiasaan narasumber. Dalam prosesnya, penulis tidak memberitahu kepada narasumber kapan penulis akan melakukan pengamatan kebiasaan, namun penulis sudah meminta izin terlebih dahulu kepada narasumber. Hal ini bertujuan agar narasumber bertindak seperti biasanya dan tidak dibuat-buat. Penulis sendiri menggunakan kamera tersembunyi dalam melakukan pengamatan terhadap kebiasaan narasumber.

UMN

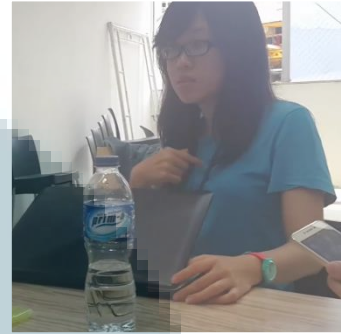
Pengamatan Narasumber 1



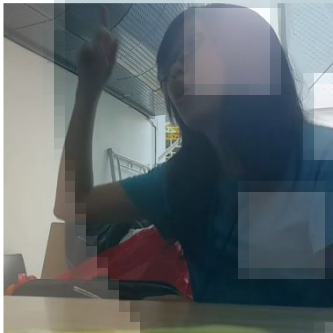
Pengamatan Narasumber 2



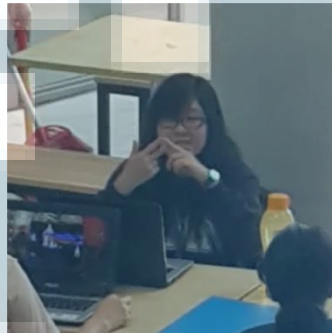
Pengamatan Narasumber 3



Pengamatan Narasumber 4



Pengamatan Narasumber 5



Pengamatan Narasumber 6



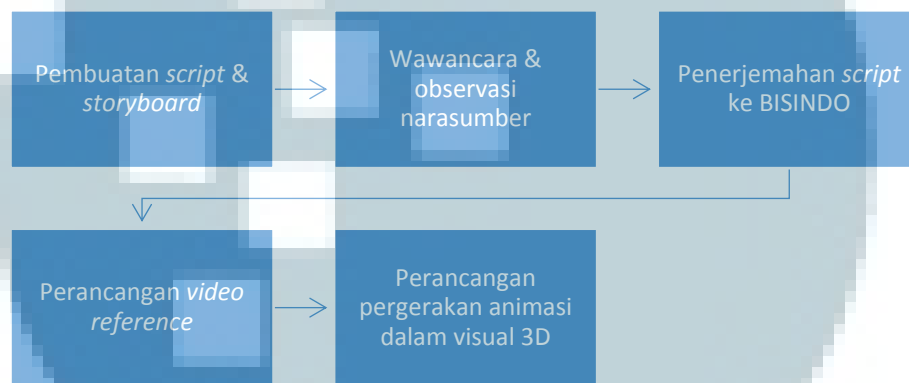
Gambar 3. 4. Pengamatan Narasumber.
(Dokumentasi Pribadi, 2016)

Dari hasil pengamatan tersebut, penulis menyimpulkan beberapa karakteristik yang kemudian diaplikasikan kedalam sifat dan karakter Ratna dalam film *Loveograph*. Beberapa karakteristik tersebut, ialah:

- Pemalu, terlihat dari caranya berpakaian yang tertutup dengan hoodies dan *gesture* tubuh yang menutup diri sendiri.
- Introvert, terlihat pada saat narasumber bersosialisasi dengan sesamanya, narasumber hanya bergaul serta berbicara dengan teman-teman dekatnya saja. Narasumber juga berbicara secara subjektif saat melakukan komunikasi dengan lawan bicaranya.

3.4. Proses Desain

Mengaplikasikan bahasa isyarat penyandang tunawicara terhadap pergerakan karakter Ratna adalah tujuan dari laporan tugas akhir penulis. Untuk itu, penulis melakukan beberapa proses untuk mencapai tujuan tersebut. Berikut adalah proses yang penulis gunakan untuk menciptakan pergerakan animasi yang sesuai dengan tujuan laporan tugas akhir.



Bagan 3. 1. Proses Desain.

3.4.1. Pembuatan Script & StoryBoard

Dalam proses perancangan pergerakan animasi, pembuatan *script* dan *storyboard* adalah hal yang paling utama untuk dilakukan. Hal ini dikarenakan *script* dan *storyboard* merupakan landasan dasar seorang animator untuk menentukan pergerakan animasi yang akan diaplikasikan ke dalam karakter menurut cerita yang sudah tertuang dari *script* dan *storyboard* itu sendiri.

Script dan *storyboard* sendiri dibuat berdasarkan ide serta masukan dari seluruh anggota kelompok pelaksana tugas akhir. Pada akhirnya terciptalah sebuah cerita yang ber-*genre* komedi romantis dengan tema seorang gadis penyandang tunawicara yang tertarik dengan seorang pemusik jalanan, yang kemudian diberi

judul '*Loveograph*'. Untuk *script* dan *storyboard* sendiri, sudah penulis lampirkan pada bagian lampiran.

3.4.2. Wawancara & Observasi Narasumber

Setelah *script* dan *storyboard* sudah selesai dibuat, merujuk dari metode pengumpulan data kualitatif yang penulis gunakan, wawancara & observasi narasumber merupakan hal penting untuk dilakukan. Dengan melakukan wawancara serta observasi narasumber, penulis akan mendapatkan data yang lebih riil dan nyata langsung dari sumber yang sudah menguasai BISINDO sebagai topik utama pada pembahasan laporan tugas akhir penulis.

Dalam hal ini penulis menjadikan penyandang tunawicara sebagai narasumber, dikarenakan BISINDO merupakan alat komunikasi penyandang tunawicara di Indonesia, serta ditambah referensi dari karakter Ratna sendiri adalah seorang penyandang tunawicara. Pada prosesnya, penulis mendapatkan 4 penyandang tunawicara sebagai narasumber, setelah penulis menganalisa dan menyeleksi ke-4 narasumber tersebut dipilihlah Joana sebagai narasumber utama. Hal ini dikarenakan sifat dan kepribadian Joana yang didapat dari hasil observasi seperti yang telah penulis jelaskan pada bagian temuan, hampir menyerupai sifat dan kepribadian Ratna dalam film '*Loveograph*'. Sehingga, diharapkan dapat membantu animator untuk merancang pergerakan karakter Ratna agar sesuai dengan pergerakan yang ada di dunia nyata berdasarkan narasumber tersebut sebagai referensi.

3.4.3. Penerjemahan *Script* ke BISINDO

Setelah penulis mendapatkan referensi karakter dari narasumber. Pada tahap ini, penulis meminta bantuan narasumber untuk menerjemahkan *script*, dari bahasa Indonesia secara umum menjadi bahasa isyarat BISINDO. Hal ini dilakukan untuk menciptakan pergerakan animasi berdasarkan data-data yang *valid* dan benar keberadaannya.

Pada prosesnya, penulis memperlihatkan *script* yang sudah dirancang kepada narasumber agar narasumber mengerti tentang jalan cerita dari film '*Loveograph*' ini. Kemudian penulis memberitahu, bagian mana saja dari *script* yang perlu narasumber terjemahkan kedalam BISINDO. Tidak lupa, penulis juga meminta saran dari narasumber jika ada *script* yang tidak cocok dengan penyandang tunawicara. Setelah *script* yang akan diterjemahkan sudah dirasa cocok oleh narasumber, penulis mulai merekam proses penerjemahan *script*, seperti yang dapat dilihat pada cuplikan rekaman penerjemahan *script* pada gambar 3.5.



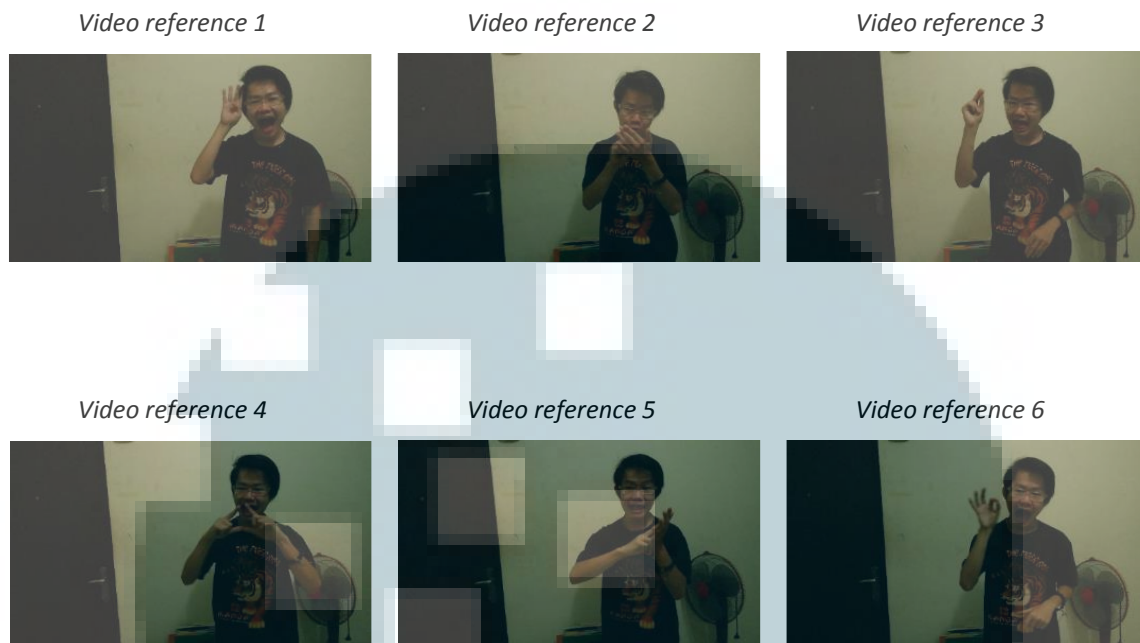
Gambar 3. 5. Penerjemahan *script* oleh narasumber.

(Dokumentasi Pribadi, 2016)

3.4.4. Perancangan *Video Reference*

Untuk merancang pergerakan animasi yang sesuai dengan topik laporan tugas akhir dalam bentuk visual 3D, maka penulis terlebih dahulu melakukan perancangan *video reference* di dunia nyata sebagai gambaran pergerakan yang akan diimplementasikan ke dalam bentuk visual 3D. Hal ini bertujuan untuk menciptakan pergerakan yang terukur, terarah dan logis di dalam visualisasi animasi 3D nantinya.

Perancangan *video reference* ini sendiri berdasarkan *storyboard* yang sudah ada, tidak lupa penulis juga mengimplementasikan pergerakan bahasa isyarat BISINDO yang sudah di terjemahkan oleh narasumber ke dalam *video reference*. Ditambah dengan penerapan prinsip-prinsip dasar dalam animasi khususnya *appeal* dan *exaggeration* yang dapat dilihat pada gambar 3.6. Konsep *appeal* pada *video reference* tersebut dapat dilihat dari pergerakan kepala dan pandangan mata yang dibuat dengan *delay* waktu yang lebih lama agar memberikan daya tarik lebih melalui cara karakter memandang. Sedangkan penerapan konsep *exaggeration* pada *video reference* tersebut dapat dilihat dari pergerakan bibir yang dibuat berlebihan dan bagian lengan yang terlihat lebih terbuka namun terlihat kaku, hal ini bertujuan untuk memberikan esensi bahwa karakter Ratna mencoba untuk terbuka pada saat berkenalan dengan Galih walaupun ia merupakan pribadi yang tertutup. Dengan menerapkan elemen-elemen tersebut, diharapkan *video reference* yang penulis rancang dapat mempermudah dan menjadi tolak ukur dalam merancang pergerakan animasi pada visual 3D.



Gambar 3. 6. Perancangan *video reference* oleh penulis.
(Dokumentasi Pribadi, 2016)

3.4.5. Perancangan Pergerakan Animasi Dalam Visual 3D

Pada prosesnya, penulis merancang pergerakan animasi dalam visual 3D berdasarkan penerjemahan *script* oleh narasumber yang kemudian digabungkan dengan analisis dari referensi film yang diterapkan pada *video reference* dan di *transfer* ke dalam visual 3D. Pada saat divisualisasikan dalam bentuk animasi 3D, penulis menggabungkan prinsip-prinsip animasi yang telah penulis jelaskan sebelumnya yakni *exegeration & appeal*.

Penulis menggunakan *software 3ds max 2016* sebagai aplikasi untuk merancang pergerakan animasi ke dalam visual 3D. Pada proses perancangan pergerakan dalam visual 3D tersebut, penulis menggunakan teknik *keyframing*. Teknik *keyframing* yang penulis maksud ialah sebuah metode dalam dunia animasi untuk menciptakan *motion*. Cara kerjanya yakni dengan menentukan *key frame*

pada posisi tertentu dalam animasi, *frame* yang lain di antara *key frames* akan di *generate* secara otomatis menggunakan teknik interpolasi. Kemudian untuk menentukan *key frame* pada pergerakan visual 3D, penulis akan menganalisa perubahan gerak yang paling dinamis pada detik tertentu di dalam *video reference* yang kemudian diimplementasikan kedalam *key frame* di dalam visual 3D.

Prinsip-prinsip animasi yang dikhususkan pada konsep *appeal & exaggeration*, penulis sisipkan pada saat menentukan *key frame*. Dari penerapan kedua prinsip tersebut, hanya prinsip *appeal* yang dapat diaplikasikan sepenuhnya kedalam pergerakan Ratna pada saat ia berkomunikasi menggunakan BISINDO. Sedangkan prinsip *exaggeration* kurang dapat diaplikasikan sepenuhnya pada saat Ratna berkomunikasi menggunakan BISINDO.

Dilihat dari gambar 3.7, pada *draft* 1 dan 2 dengan adanya penambahan prinsip *exaggeration* pada saat Ratna berkomunikasi menggunakan BISINDO memberikan *personality* yang berbeda pada karakter sebab pada saat itu, ia masih malu-malu untuk berbicara, sedangkan dengan penambahan *exaggeration* akan memberikan kesan bahwa Ratna sudah sangat kenal dengan Galih dari bahasa tubuhnya yang sangat natural dan berlebihan. Dengan penambahan *exaggeration* juga akan mempengaruhi arti dari pergerakan bahasa isyarat BISINDO yang Ratna gunakan pada saat berkomunikasi seperti yang dapat dilihat pada *draft* 3 dan 4 di mana fokus pada adegan tersebut tidak lagi pada arti dari gerakan bahasa isyarat BISINDO yang Ratna komunikasikan, tetapi lebih ke ekspresi yang berlebihan. Namun walaupun, prinsip *exaggeration* tidak dapat diterapkan sepenuhnya pada saat Ratna berkomunikasi menggunakan BISINDO, penulis masih tetap

menerapkan prinsip *exaggeration* pada *daily movement* karakter Ratna. Hal ini dapat dilihat pada *draft* 5 dan 6, di mana penulis mengaplikasikan prinsip *exaggeration* pada saat karakter Ratna melakukan ancang-ancang pada saat berlari serta pada saat karakter Ratna kaget dan hampir melempar kameranya. Sedangkan prinsip *appeal* dapat diaplikasikan sepenuhnya kedalam pergerakan Ratna pada saat ia berkomunikasi menggunakan BISINDO. Hal ini dapat dilihat dari gambar 3.7 pada *draft* 2, 3 dan 4, di mana pandangan mata yang sesekali menoleh ‘manja’ tertuju pada Galih, ditambah dengan ekspresi senyum yang memikat serta pergerakan kepala yang dibuat selaras dengan pandangan mata Ratna memberikan daya tarik lebih melalui cara karakter memandang serta berinteraksi. Hal-hal tersebut dilakukan untuk menciptakan pergerakan yang seautentik dengan gerakan di dunia nyata namun dapat terlihat lebih menarik di dalam film animasi 3D.



Gambar 3. 7. Perancangan pergerakan animasi dalam visual 3D

(Dokumentasi Pribadi, 2016)