



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

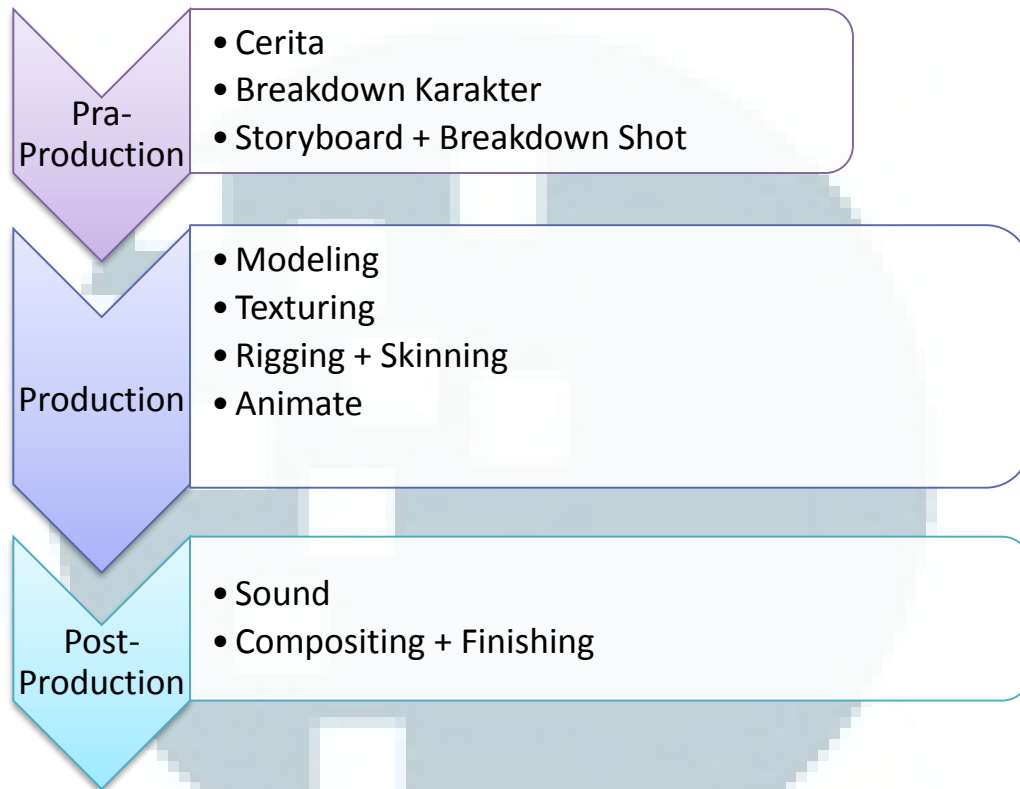
3.1. Gambaran Umum Penelitian

Karya Tugas Akhir ini berupa sebuah film pendek animasi 3D yang menceritakan tentang seorang mahasiswi jurusan animasi yang mempunyai sedikit masalah dalam mengerjakan tugas perkuliahannya. Deana, seorang mahasiswa jurusan animasi di suatu universitas di Indonesia. Ia adalah seorang gadis dengan kepribadian yang cenderung ekstrovert, ia suka menghabiskan waktu yang cukup panjang tanpa sadar khususnya di media sosial. Terkadang tugasnya terbengkalai karena kebiasaannya yang susah lepas dari gadget ini, entah itu sekedar bermain games, menonton video-video lucu yang disebar oleh teman-temannya di media sosial atau chat dengan teman-temannya.

Dalam Tugas Akhir ini penulis menitik-beratkan perancangan dan penelitian pada proses penganimasian gerakan dari karakter utama yaitu Deana dalam film animasi 3D yang berjudul “Distraction” dengan pengaplikasian prinsip *exaggeration* secara lebih mendalam, dengan tujuan untuk mendramatisir adegan-adegan yang ada, serta membuat para audiens mengerti dengan mudah adegan yang sedang dilakukan Deana.

3.2. Kerangka Pengerjaan

Kerangka kerja yang dijalankan oleh penulis :



Gambar 3.1. Kerangka Kerja Penulis

3.3. Deskripsi Karya

Cerita dalam film animasi 3D ini disusun berdasarkan pengalaman pribadi penulis sebagai mahasiswa jurusan animasi di Universitas Multimedia Nusantara. Dalam Tugas Akhir ini, penulis akan lebih memfokuskan perancangannya pada aspek penganimasian karakter utama dengan pengaplikasian prinsip *exaggeration* secara lebih mendalam. Cerita ini berdemografi untuk orang-orang dalam kisaran usia 17-40 atau remaja-dewasa dimana orang-orang ini berlatar-belakang sebagai mahasiswa animasi hingga para animator muda dan senior. Dalam film 3D ini,

prinsip animasi *exaggeration* akan digali lebih dalam lagi dengan tujuan agar suasana dapat lebih terdramatisir. Gerakan-gerakan yang dilebih-lebihkan diharapkan dapat membuat audiens menjadi lebih menangkap maksud dari gerakan tubuh karakter.

Sinopsis dari film animasi 3D berjudul “Distraction” :

Seorang mahasiswa bernama Deana yang berkuliah di jurusan animasi yang sedang mencoba untuk serius mengerjakan tugas 3D-nya, namun ia selalu mudah terdistraksi oleh gadgetnya, tetapi ia mencoba untuk tetap fokus dengan tugasnya. Distraksi ini selalu muncul disaat Deana sudah mulai serius mengerjakan tugasnya yang diburu waktu, notifikasi *chat* dari teman-temannya di *social media*, bermain game, hingga iseng dengerin lagu di *youtube*, tetapi malah keasyikan dan lupa waktu.

Berikut penulis lampirkan aset-aset yang ada dalam film :

1. *Three Dimensional Character*

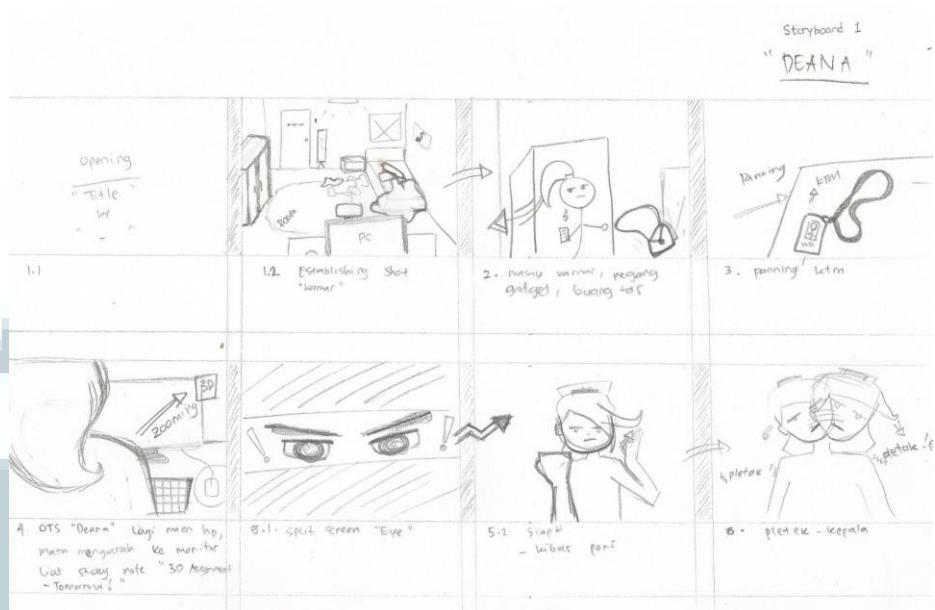
Character	
<u>Nama</u>	: Deana
<u>Umur</u>	: 20
<u>Gender</u>	: Perempuan
<u>Pekerjaan</u>	: Mahasiswa
<u>Hobby</u>	: Olahraga
<u>Sifat :</u>	
-	<u>Sosialita</u>
-	<u>Terlalu mudah antusias akan sesuatu namun juga mudah bosan</u>
-	<u>Mudah ter-distract (susah focus)</u>
-	<u>Sedikit pemalas</u>

Gambar 3.2. *Three Dimensional Character* Deana

Dalam Tugas akhir ini, karakter Deana berkepribadian ekstrovert, dimana ekstrovert adalah suatu kepribadian yang cenderung membuat seseorang tidak bisa diam dalam suatu situasi yang monoton terlalu lama. Ia mudah tertarik dengan sesuatu, namun juga terkadang mudah bosan oleh karena sikap yang tidak bisa berada dalam situasi monoton terlalu lama tersebut. Seorang extrovert akan mengutamakan tindakan terlebih dahulu dibandingkan berfikir. Seorang extrovert juga adalah seorang yang mempunyai tingkat kepercayaan diri yang tinggi.

Bahasa tubuh sangat dipengaruhi oleh beberapa aspek seperti aspek psikologis dan sosial dari karakter tersebut. Apakah karakter bersifat arogan? Atau bersifat lemah lembut? Gerak tubuhnya pasti akan berbeda misalkan untuk karakter arogan, tubuhnya akan lebih membusung dan dagunya akan lebih naik dari sewajarnya. Dari aspek social, dapat diambil contoh di Indonesia sendiri. Kelas sosial masih cukup berpengaruh besar di Indonesia, bagaimana orang-orang kelas sosial bawah dipandang oleh orang dengan kelas sosial yang lebih di atasnya misalkan untuk orang dengan kelas sosial atas seperti pengusaha, saat berbicara dengan orang sekelasnya maka gerak tubuhnya akan lebih formal dan terlihat sangat meyakinkan.

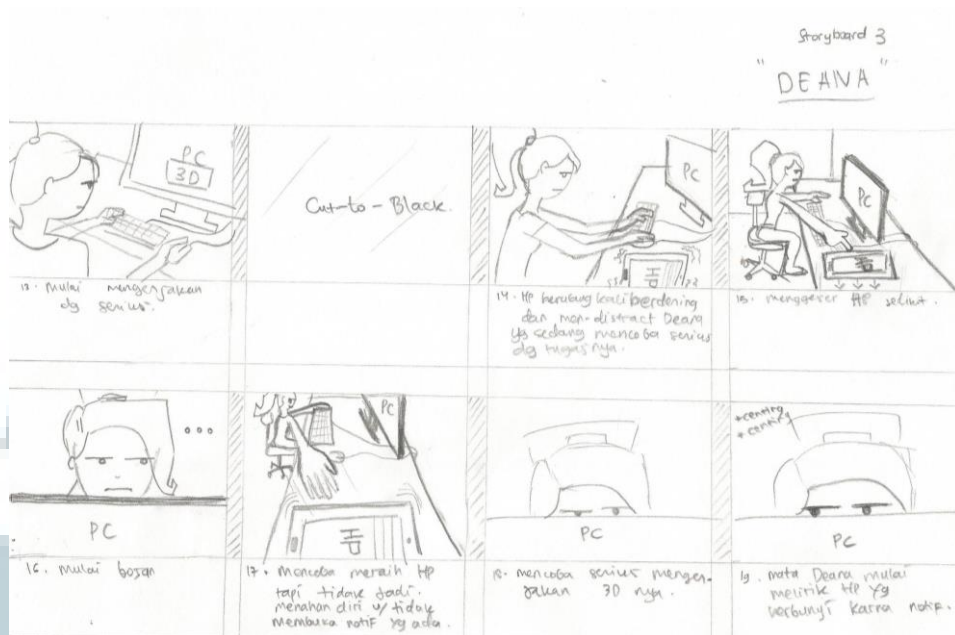
2. Storyboard



Gambar 3.3. Storyboard 1



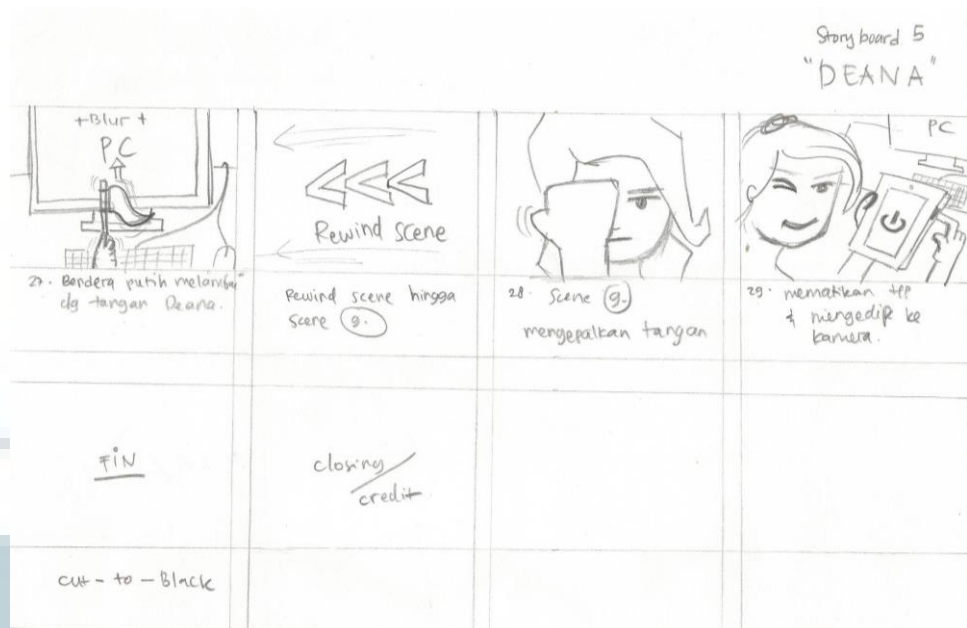
Gambar 3.4. Storyboard 2



Gambar 3.5. Storyboard 3

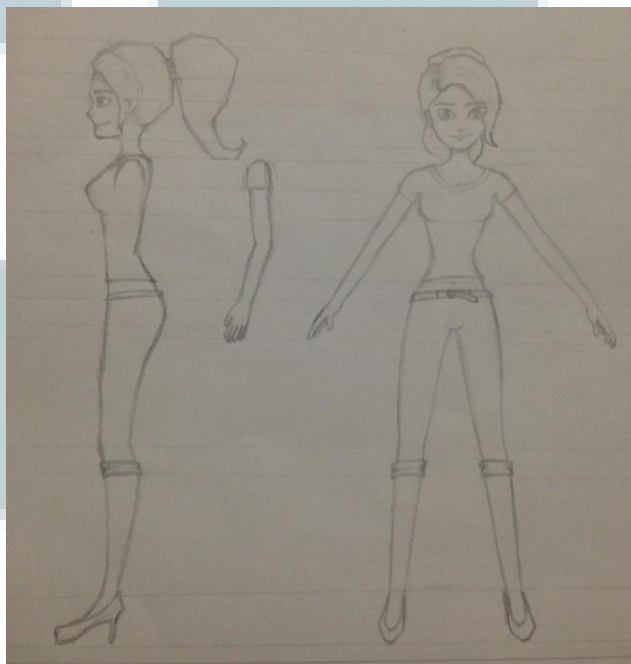


Gambar 3.6. Storyboard 4



Gambar 3.7. Storyboard 5

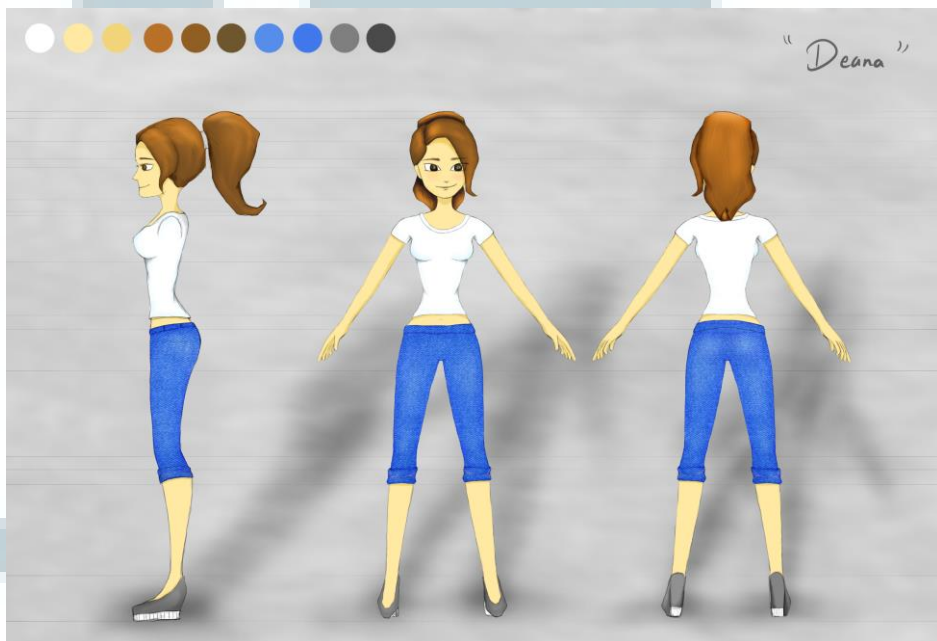
3. Desain Karakter



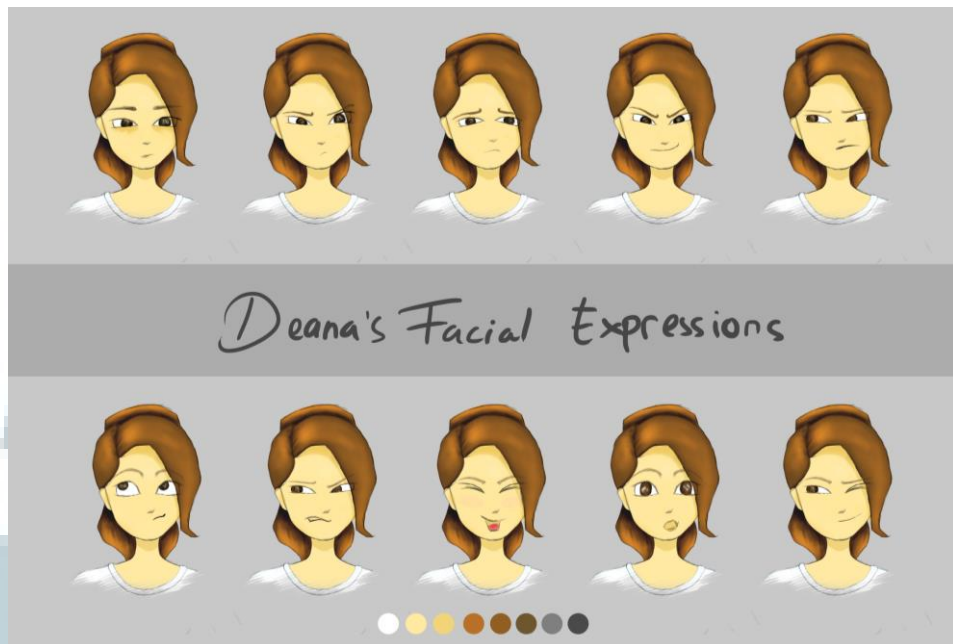
Gambar 3.8. Sketsa Final Karakter Deana



Gambar 3.9. Sketsa Pose dan Ekspresi Deana



Gambar 3.10. Character Sheet Deana - Digital



Gambar 3.11. Ekspresi Wajah Deana – Digital



Gambar 3.12. Final Model Karakter Deana – 3D

4. Desain Ruangan



Gambar 3.13. Room Mapping



Gambar 3.14. Final Environment

3.4. Metode Perancangan

Metode yang dipilih oleh penulis dalam pengerjaan Tugas Akhir ini adalah metode observasi. Penulis melakukan observasi mengenai video-video referensi gerakan-gerakan dengan prinsip *exaggeration* dalam buku maupun dalam media internet. Setelah observasi dilakukan barulah penulis mengaplikasikan hasil observasinya ke dalam proses perancangan gerak karakter Deana.

3.5. Hasil Observasi Video Referensi

Observasi yang dilakukan oleh penulis berfokus pada video-video referensi gerakan-gerakan dengan prinsip *exaggeration* dalam animasi 3D. Dalam proses observasi ini, penulis mencari video-video referensi dari berbagai website yang ada di internet. Tahap pencarian referensi ini menjadi tahap awal yang penting karena dari tahap inilah penulis mempelajari bagaimana gerakan-gerakan karakter 3D dengan pengaplikasian prinsip *exaggeration* dengan maksimal namun tetap dalam logis manusia pada umumnya.

Pada proses observasi ini, berikut hasil yang didapatkan oleh penulis :

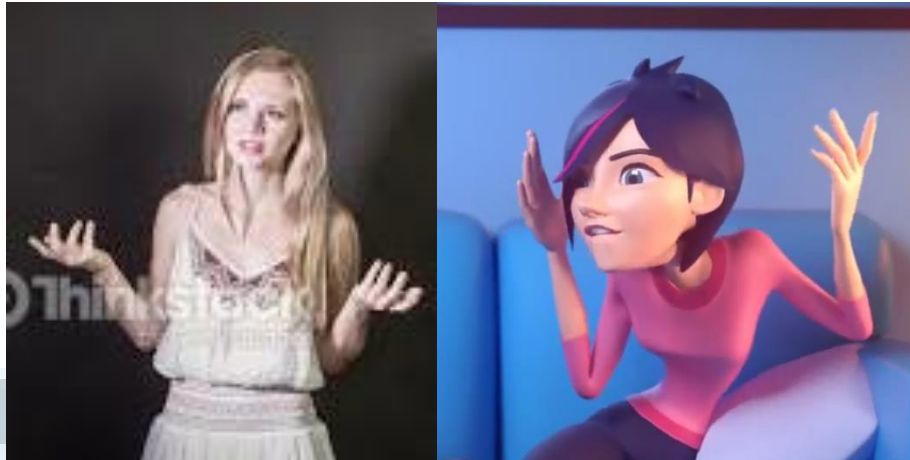
3.5.1. Gerak Tubuh

Manusia pada umumnya tidak bergerak secara berlebihan, namun dalam animasi terdapat sebuah prinsip yaitu *exaggeration* atau sifat melebih-lebihkan dengan tujuan untuk mendramatisir keadaan atau suasana film. Berikut beberapa perbandingan pose atau gerak manusia pada umumnya dengan gerakan atau pose dalam film animasi 3D setelah mendapat prinsip *exaggeration* dalam beberapa emosi.



Gambar 3.15. Perbandingan Pose Sedih
(http://thumb9.shutterstock.com/display_pic_with_logo/696460/326957792/stock-photo-concept-of-accusation-guilty-person-guy-side-profile-sad-upset-man-looking-down-many-fingers-326957792.jpg & <https://www.youtube.com/watch?v=egbdAtkPApY>)

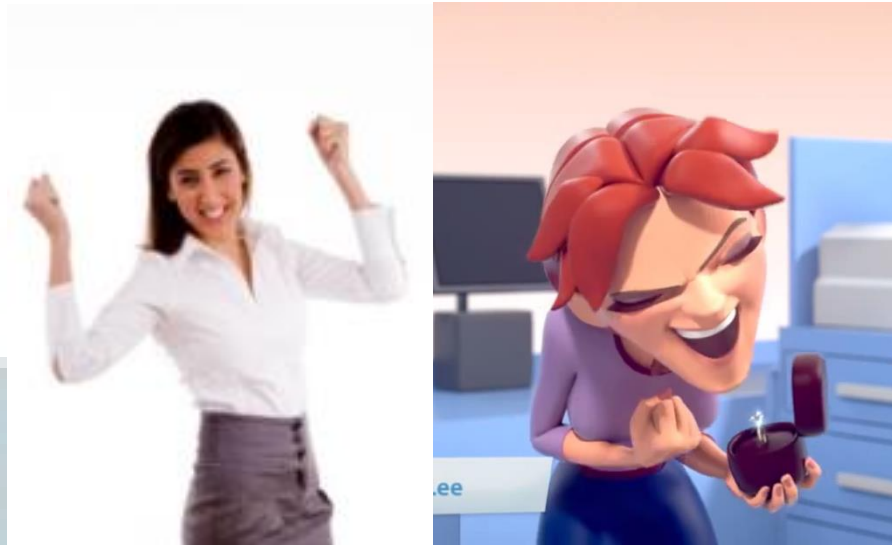
Pada gambar diatas, terlihat manusia pada saat sedang sedih akan cenderung menunduk dan membungkukkan badannya dengan normal, namun dalam animasi yang menggunakan prinsip *exaggeration* gerakan karakter animasi tersebut akan lebih berlebihan seperti pada gambar, leher yang mendatar maju menjauhi tubuh yang sedikit membungkuk dan bahu yang menurun.



Gambar 3.16. Perbandingan Pose Bertanya
(<http://www.thinkstockphotos.com/image/stock-photo-young-adult-female-in-a-questioning-pose/486840334> & <https://www.youtube.com/watch?v=egbdAtkPpY>)

Pada gambar diatas, terlihat manusia pada saat bingung atau bertanya akan cenderung membuka kedua tangannya dan sedikit mengangkat wajahnya dengan normal, namun dalam animasi yang menggunakan prinsip *exaggeration* gerakan karakter animasi tersebut akan lebih berlebihan seperti pada gambar, tangan yang membuka lebih lebar ke belakang, dengan wajah yang maju jauh dari tubuhnya dan lekuk tubuh yang sangat membengkok.

U M N

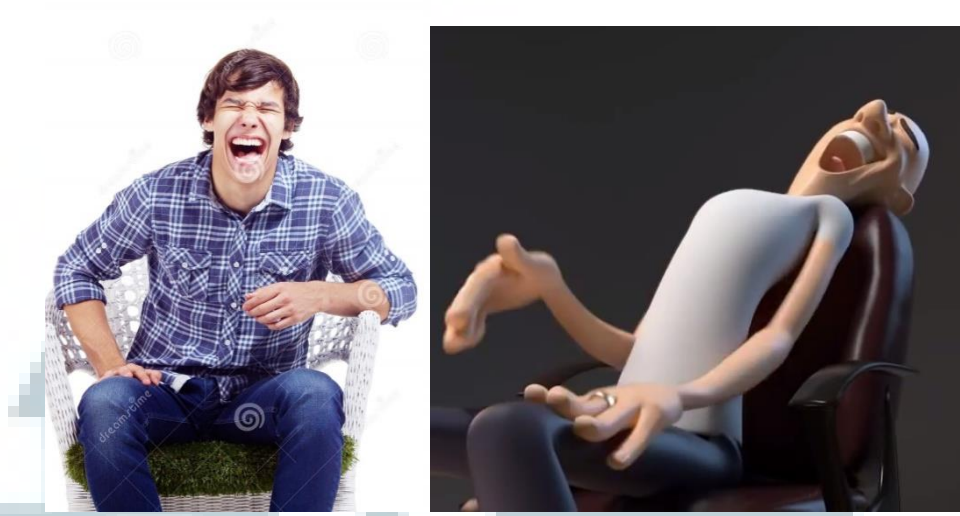


Gambar 3.17. Perbandingan Pose Senang

(<http://www.gettyimages.com/detail/photo/side-pose-of-excited-businesswoman-royalty-free-image/100465931> & <https://www.youtube.com/watch?v=MwzLNgJQtgk>)

Pada gambar diatas, terlihat manusia pada saat senang atau berhasil mendapatkan sesuatu akan cenderung mengepalkan tangannya dan bahu sedikit terangkat dengan normal, namun dalam animasi yang menggunakan prinsip *exaggeration* gerakan karakter animasi tersebut akan lebih berlebihan seperti pada gambar, tangan yang mengepal, bahu yang naik jauh dari tubuhnya dan wajah didorong kedepan.

UMMN



Gambar 3.18. Perbandingan Pose Duduk Tertawa
(<http://www.dreamstime.com/royalty-free-stock-photo-laughing-guy-armchair-young-man-checkered-shirt-blue-jeans-sitting-white-chair-isolated-white-background-mask-image32438145> & <https://www.youtube.com/watch?v=egbdAtkPpY>)

Pada gambar diatas, terlihat manusia pada saat tertawa pada saat duduk akan cenderung memposisikan tubuhnya dengan terbuka, tangan rileks berada di paha dan mengangkat wajahnya sedikit keatas, namun dalam animasi yang menggunakan prinsip *exaggeration* gerakan karakter animasi tersebut akan lebih berlebihan seperti pada gambar, tangan yang ditepuk-tepuk ke bagian lutut atau paha, bagian dada menarik jauh keatas dan wajah diangkat menjauhi tubuh keatas sambil tertawa.

Seperti yang dapat kita lihat pada beberapa gambar diatas, gerakan manusia dengan prinsip *exaggeration* dalam animasi 3D adalah gerakan-gerakan yang berdasar pada gerakan normal manusia namun dibuat menjadi lebih ekspresif. Gerakan-gerakan yang sangat ekspresif dari karakter dalam film animasi namun tetap berdasarkan pada gerakan normal manusia ini akan lebih menggambarkan dengan jelas suasana atau

perasaan karakter dalam film animasi sehingga membuat audiens menjadi lebih mudah mengerti.

3.5.2. Facial Animation

Pergerakan raut wajah atau biasa disebut ekspresi juga merupakan hal penting dalam sebuah film animasi. Ekspresi sangatlah menunjang sebuah animasi yang baik. Dengan adanya ekspresi dari karakter, audiens akan dengan mudah membaca suasana dan perasaan karakter tersebut. Ekspresi-ekspresi dari karakter dalam film animasi pun tetap berdasar pada raut wajah manusia pada umumnya agar tetap logis dan dapat dimengerti audiens, hanya saja dalam animasi dengan adanya prinsip *exaggeration*, ekspresi-ekspresi ini dibuat menjadi lebih ekspresif lagi agar audiens dengan sangat cepat akan mengerti perasaan atau emosi dari karakter tersebut.

UMMN

Berikut beberapa perbandingan ekspresi wajah manusia dengan ekspresi dari karakter dalam animasi dengan pengaplikasian prinsip *exaggeration* :



Gambar 3.19. Perbandingan Ekspresi Serius
(<http://www.dailymail.co.uk/tvshowbiz/article-2377488/David-Beckham-goes-shirtless-steamy-new-ad-latest-fragrance.html> & <https://www.youtube.com/watch?v=MwzLNgJQtgk>)

Pada dasarnya disaat manusia memasang ekspresi wajah yang serius, alis pada wajah akan sedikit menekuk ke dalam, bibir sedikit menarik ke belakang dan terkutup, namun dalam animasi yang menggunakan prinsip *exaggeration* gerakan karakter animasi tersebut akan lebih berlebihan seperti pada gambar, alis menekuk sangat dalam, mata menyipit dan bibir menarik ke bagian dalam atas terkutup.



Gambar 3.20. Perbandingan Ekspresi Bosan
(<http://mankindunplugged.com/2011/05/31/top-4-signs-you-are-about-to-get-dumped/bored-woman/> & <https://www.youtube.com/watch?v=egbdAtkPpY>)

Pada saat manusia sedang bosan, ekspresi wajah yang biasanya timbul adalah mata yang datar dan alis sedikit menekuk kedalam, namun dalam animasi yang menggunakan prinsip *exaggeration* gerakan karakter animasi tersebut akan lebih berlebihan seperti pada gambar, alis menekuk dalam, mata sedikit menyipit dan terdapat gerakan bibir seperti membuka ke bawah atau mengatup ke atas.

UMMN



Gambar 3.21. Perbandingan Ekspresi Terkejut
(https://www.123rf.com/stock-photo/shocked_face.html &
<https://www.youtube.com/watch?v=egbdAtkPApY>)

Biasanya pada saat terkejut manusia akan memegang kepala atau menutupi mulutnya, mulutnya terbuka dan matanya melotot, namun dalam animasi yang menggunakan prinsip *exaggeration* gerakan karakter animasi tersebut akan lebih berlebihan seperti pada gambar, tangan memegang kepala atau mulut, dengan mulut yang terbuka dan biasanya terbuka dengan lebar, mata melotot hingga ada yang bola matanya keluar dari kelopaknya.



Gambar 3.22. Perbandingan Ekspresi Tertawa
(<http://www.lifestylegod.com/can-you-make-women-laugh> &
<https://www.youtube.com/watch?v=egbdAtkPAPY>)

Saat seseorang tertawa, mata akan lebih menyipit atau bahkan terpejam dengan mulut terbuka hingga giginya terlihat hampir semuanya, namun dalam animasi yang menggunakan prinsip *exaggeration* gerakan karakter animasi tersebut akan lebih berlebihan seperti pada gambar, mulut terbuka lebar hingga rahang menarik jauh ke bawah, mata terpejam dan pipi naik jauh keatas.

UMMN



Gambar 3.23. Perbandingan Ekspresi Merasa Aneh
(<https://thelastyearofearthlythings.wordpress.com/category/rants/> &
<https://www.youtube.com/watch?v=rjbOREWvepk>)

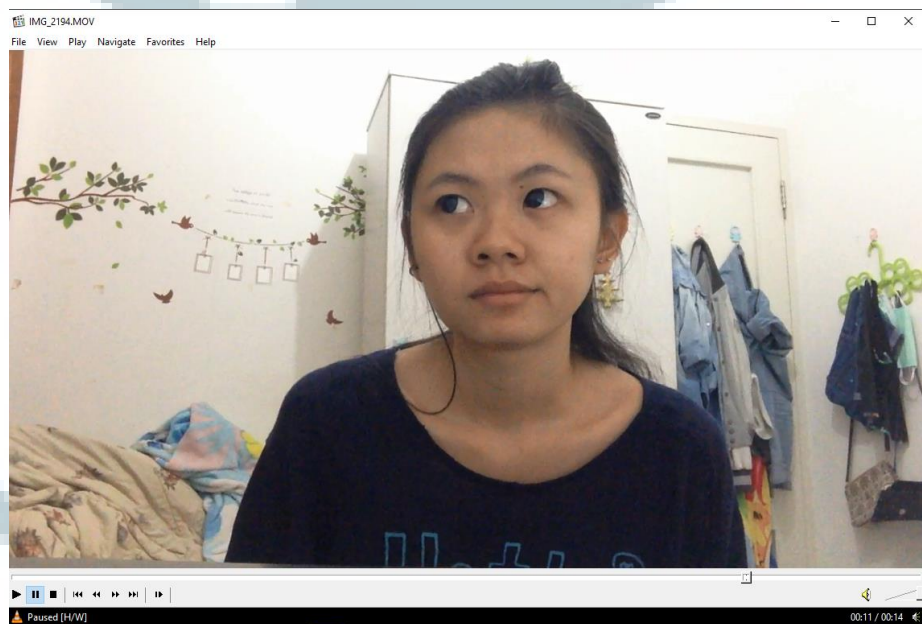
Pada saat manusia mengalami atau menganggap ada suatu hal yang aneh, alis pada wajah akan sedikit menekuk kedalam di salah satu bagian entah itu kiri atau kanan, bibir sedikit sedikit menyerngit atau tertarik ke bagian bawah dalam keadaan terbuka, dagu lebih menarik ke dalam wajah namun dalam animasi yang menggunakan prinsip *exaggeration* gerakan karakter animasi tersebut akan lebih berlebihan seperti pada gambar, salah satu alis akan naik jauh lebih tinggi, ujung bibir menarik ke bawah dengan mulut yang terbuka dan dagu tertarik kedalam lebih jauh.

Seperti yang dapat kita lihat pada beberapa gambar diatas, ekspresi-ekspresi wajah pada karakter animasi dalam sebuah film animasi dengan berdasarkan pada ekspresi-ekspresi alami yang diciptakan manusia ini akan lebih menggambarkan dengan jelas apa yang dirasakan oleh

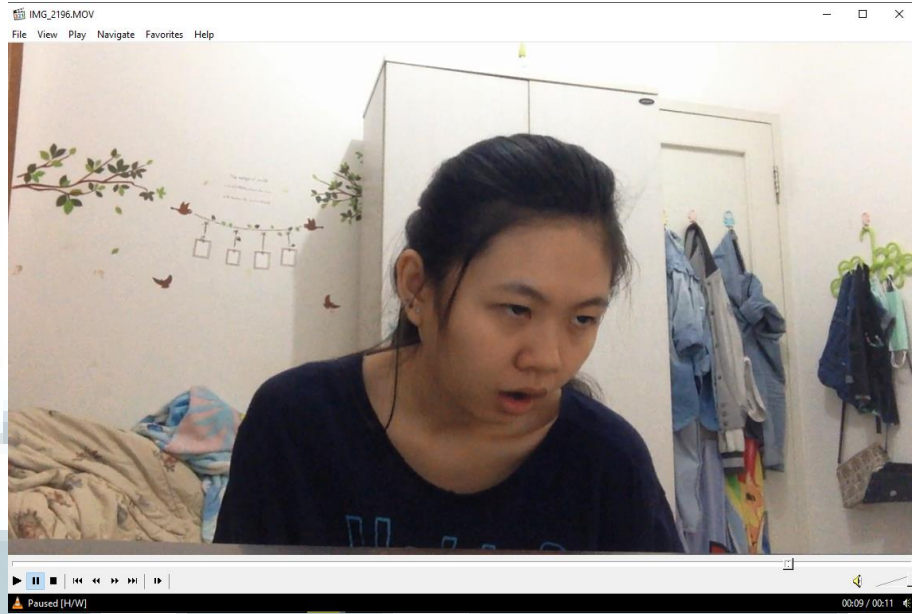
karakter dalam film animasi sehingga membuat audiens menjadi lebih mudah terbawa suasana dan merasakan perasaan karakter tersebut.

Dalam Tugas Akhir ini, penulis akan membahas tiga gerak utama pada karakter Deana yaitu bosan, tertawa dan terkejut. Setelah penulis melakukan riset terhadap video-video referensi dari berbagai sumber, penulis juga membuat beberapa video referensi gerak perbandingan antara gerak manusia pada umumnya di sikap tertentu dengan gerakan yang telah dilebihlebihkan agar lebih menarik untuk selanjutnya digunakan sebagai acuan gerak karakter Deana.

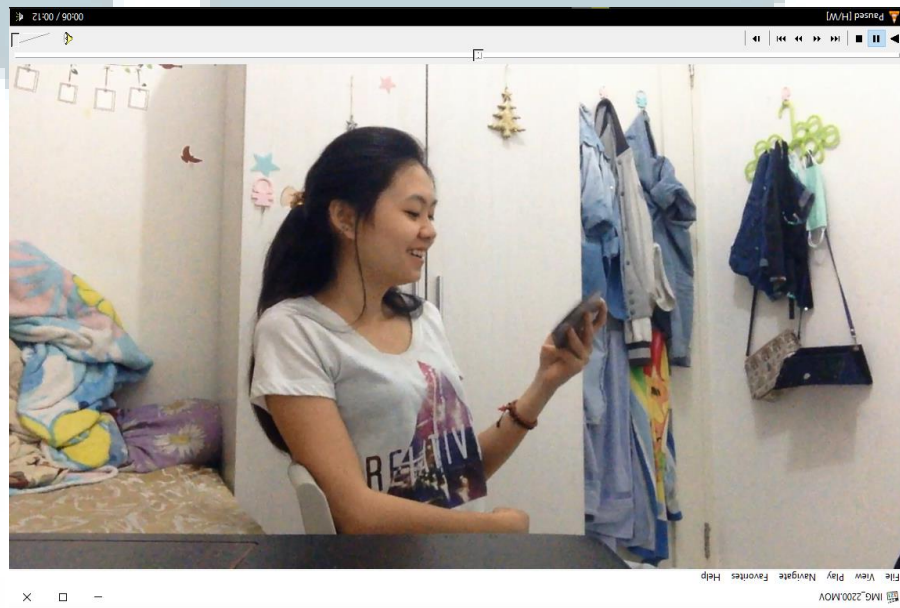
Dari hasil observasi yang telah dilakukan penulis berikut beberapa *screenshot* dari video referensi yang dibuat oleh penulis :



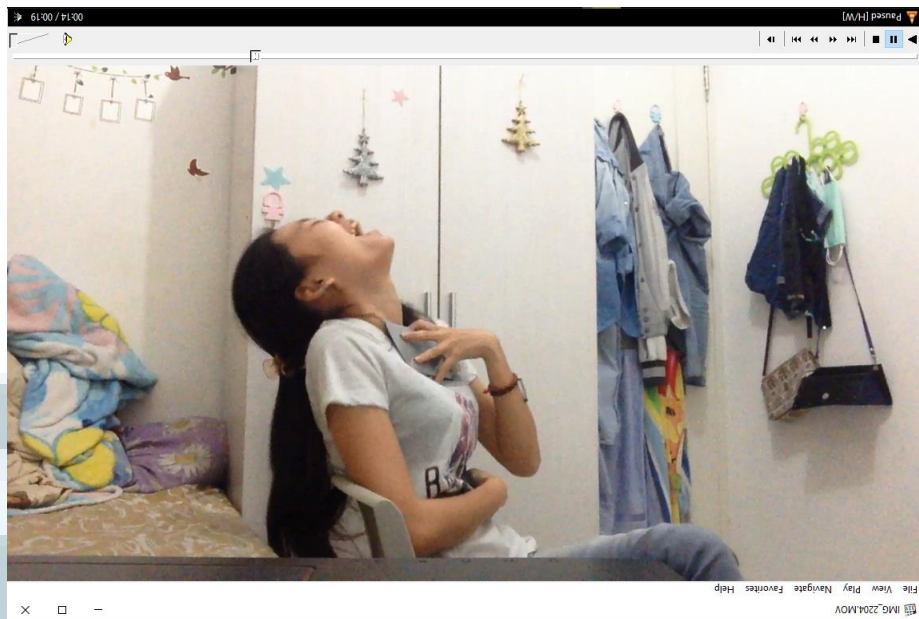
Gambar 3.24. Sikap Bosan Pada Umumnya



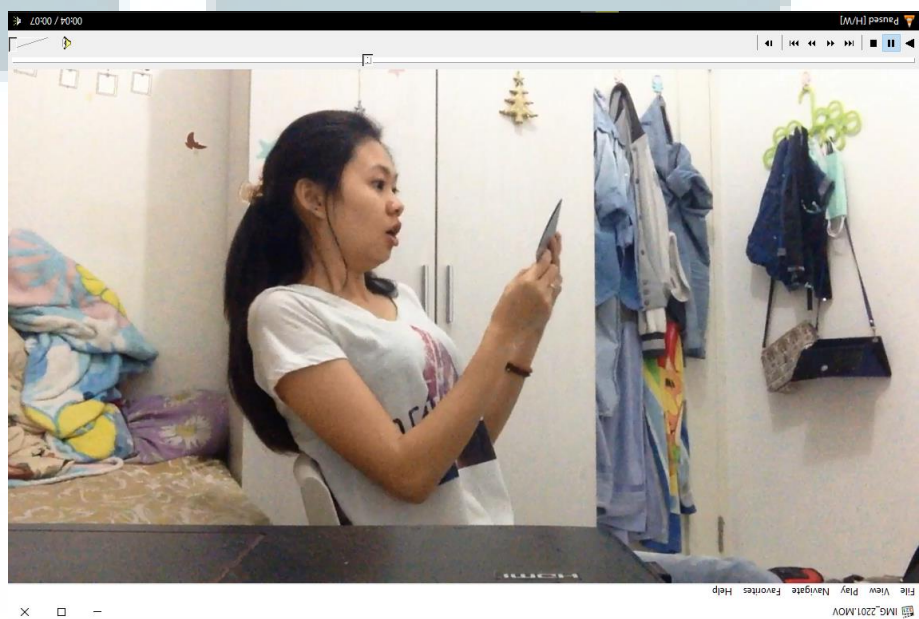
Gambar 3.25. Sikap Bosan Setelah Exaggeration



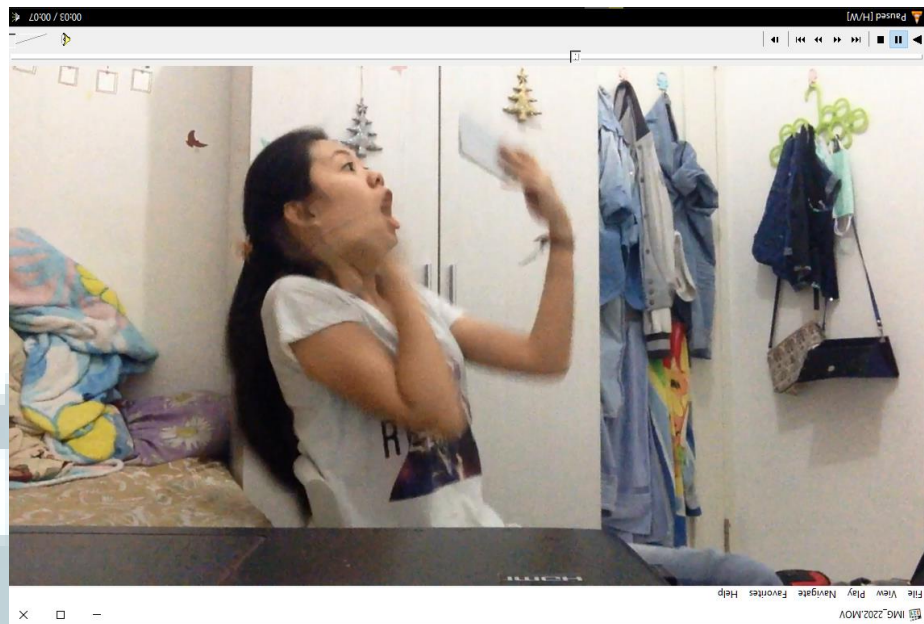
Gambar 3.26. Sikap Tertawa Biasa



Gambar 3.27. Sikap Tertawa Setelah Dilebih-lebihkan



Gambar 3.28. Sikap Terkejut Biasanya



Gambar 3.29. Sikap Terkejut Setelah Dilebih-lebihkan

3.6. *Pose to pose*

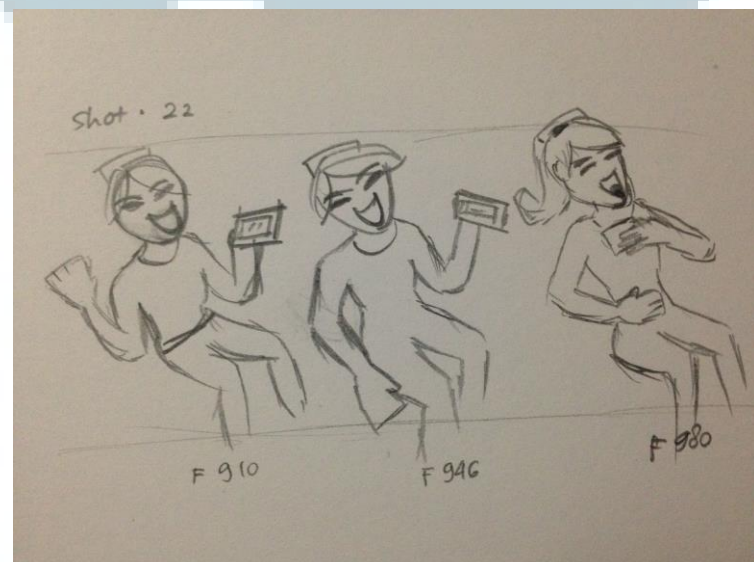
Pose to pose adalah pembuatan animasi dengan cara menggambar pada *keyframe-keyframe* tertentu lalu dilanjutkan dengan membuat *in-between* atau interval antar *keyframe*. Cara ini biasanya banyak diterapkan dalam rumah-rumah produksi animasi karena memiliki kelebihan yaitu waktu pengerjaan yang relatif lebih cepat karena melibatkan lebih dari satu animator.

Dalam Tugas Akhir ini penulis telah membuat sketsa *pose to pose* untuk beberapa *shot* yang telah dipilih yaitu pada *shot* 11 dimana Deada sedang menanti PC untuk menyala dan membuka program 3D namun terlalu lama sehingga Deana merasa bosan, *shot* 22 dimana Deana tertawa terbahak-bahak karena sedang bermain dengan gadgetnya, dan *shot* 26 dimana Deana terkejut karena temannya memberitahu bahwa *deadline* pengumpulan tugas yang sedang ia kerjakan tinggal sebentar lagi.

Berikut penulis lampirkan hasil sketsa *pose to pose* yang telah dibuat:



Gambar 3.30. *Pose to pose shot 11*



Gambar 3.31. *Pose to pose shot 22*



Gambar 3.32. *Pose to pose shot 26*

UMMN