



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

Proyek yang dikerjakan oleh Penulis beserta anggota tim merupakan sebuah *short film animation* berjudul "RAna". *Short film* ini menggunakan teknik *hybrid* dimana penulis dan tim menggabungkan teknik 3D animasi dan 2D animasi dalam pembuatannya. Teknik 3D animasi digunakan pada karakter dan benda-benda yang berinteraksi dengan karakter, sedangkan 2D digunakan pada *background* atau *foreground* yang tidak bergerak.

Anggota tim yang ikut mengerjakan proyek ini adalah Aybi Fauziah sebagai *concept artist*, Dimas Seto Fijri sebagai *lead animator*, Iqbal Ismi Naufal sebagai *concept artist assistant* dan Timothy Putranto sebagai *3D supervisor*.

Metode penelitian yang digunakan penulis dalam proyek ini menggunakan beberapa cara, yakni observasi, studi eksisting dan pembuatan konsep. Penulis melakukan observasi terhadap wajah penulis. Dengan menggunakan cermin dan kamera, penulis mencoba berbagai macam ekspresi beserta intensitas ekspresi yang dijabarkan pada bab 2. Selain itu penulis juga melakukan studi eksisting menggunakan video yang dikumpulkan dan dikaji secara detail. Video tersebut adalah film *live action* dan film 3D animasi. Film *live action* yang digunakan sebagai referensi, dipilih dengan mempertimbangkan kemiripan karakter dalam film dengan karakter Anna dan Ranga dalam film RAa. Kemiripan yang dimaksud adalah kemiripan secara sisi psikologis karakter. Untuk referensi film

animasi 3D yang digunakan, dipilih selain karena pertimbangan kemiripan karakter, juga mempertimbangkan referensi dari sisi visual dan pergerakan animasi wajah.

Pembuatan konsep ekspresi karakter Anna dan Rangga dimulai dengan membuat konsep ekspresi dari ekspresi sedih, marah, dan takut untuk karakter Anna dan Rangga. Konsep ekspresi dibuat dengan mengacu pada teori-teori yang telah dijabarkan pada bab 2. Setelah konsep selesai, kemudian maju ke proses animasi ekspresi karakter dibantu dengan referensi wajah penulis yang dilihat pada cermin.

3.1.1. Sinopsis

Anna dan Rangga merupakan dua orang yang hidup di tempat yang berbeda dan dalam *timeline* yang berbeda pula. Namun, mereka memiliki satu kemiripan, yakni kehidupan mereka sebagai korban *bullying*. Anna, gadis cantik dan pintar yang mengundang rasa iri dari gadis-gadis di sekolahnya. Sedangkan Rangga, dengan dandanan ala *emo culture*nya menjadi bulan-bulanan di sekolah karena begitu berbeda dengan lingkungannya.

Menjalani hari-hari dengan penindasan dari teman-teman sekolah membuat mereka menjadi begitu sulit melewati hari-hari mereka. Sebisa mungkin mereka tabah, sebisa mungkin mereka bertahan. Hingga suatu ketika sampailah ke puncak kemarahan mereka ketika mereka kembali dibully di sekolah. Mereka yang akhirnya tidak tahan, melampiaskan kemarahan mereka.

Kesal, kaget dengan reaksi kemarahan mereka sendiri, mereka berlari pulang dengan sekuat tenaga dan menangis di depan cermin dalam kamar mereka. Terisak dan berusaha menumpahkan segala beban, terlihat dari refleksi wajah mereka. Namun lama kelamaan mereka mulai tenang, menghapus air mata mereka dan tersenyum. Di akhir cerita, cermin yang memisahkan mereka retak dan pecah. Mereka saling bertemu dan saling menghibur satu sama lain.

3.1.2. Posisi Penulis

Penulis tergabung dalam 1200K Production dalam pembuatan *short film animation* "RAna". 1200K Production terdiri dari 5 orang, yakni Aybi Fauziah sebagai *lead concept artist*, Penulis, Dimas Seto Fijri sebagai *lead animator* dan DoP, Iqbal Ismi Naufal sebagai *concept artist assistant*, dan Timothy Putranto sebagai *lighting* dan *render artist*.

Posisi penulis dalam pengerjaan *short film animation* "RAna" adalah sebagai *storyboard artist* dan animator yang berfokus pada *facial animation* atau animasi ekspresi wajah karakter pada film. Penulis bertanggung jawab atas animasi ekspresi wajah di sepanjang film. Tugas penulis sebagai animator adalah menciptakan animasi dalam ekspresi wajah yang alami, memunculkan emosi yang ingin disampaikan namun tak menghilangkan kepribadian asli karakter.

Cerita untuk *short film animation* "RAna" berangkat dari ide bapak Fachrul Fadly tentang karakter yang terefleksikan, lalu diolah kembali oleh *scriptwriter* yakni Hasegawa Junpei.

3.2. Tahapan Kerja

Dimulai dari diskusi ide cerita oleh anggota kelompok dan dosen pembimbing. Sedari awal kami terus berpegangan pada ide 'refleksi' yang akhirnya menghasilkan cerita yang telah dijelaskan pada sub bab diatas. Setelah pembuatan cerita dan *script*, penulis mengerjakan *storyboard* karena merupakan salah satu *job desk* penulis sebagai *storyboard artist*.



Gambar 3.1. Bagan tahapan kerja

Penulis mulai dari mempelajari teori-teori yang ada mengenai ekspresi wajah untuk animasi. Lalu dibantu juga dengan observasi pada ekspresi karakter pada film animasi dan *live action* yang ada. Dari referensi yang didapatkan oleh penulis, maka dibuatlah sketsa desain ekspresi wajah untuk karakter Anna dan Rangga. Sketsa juga disesuaikan dengan teori yang digunakan oleh penulis pada bab 2, terutama teori soal elemen ekspresi wajah, otot-otot wajah, level emosi yang mempengaruhi ekspresi wajah.

Dari sketsa yang telah dibuat, penulis lanjut ke pembuatan animasi pada 3D model yang telah diberi *facial rig* dan *morpher*. *Facial rig* dan *morpher* yang ada pada 3D model dibuat dengan patokan elemen ekspresi wajah dan otot wajah yang telah dibahas pada bab 2. Sketsa yang telah dibuat menjadi target bentuk animasi yang diharapkan pada 3D model.

Pembuatan animasi menggunakan teknik *pose to pose*, lalu dilanjutkan dengan mengatur *key animation* dan *timing*. Ekspresi dibuat dengan menggerakkan *facial rig* yang ada pada elemen ekspresi wajah dan otot, serta beberapa *morpher* untuk beberapa elemen ekspresi agar memberikan efek *squash and stretch*. Setelah selesai, sebelum render dilakukan test animation dengan membuat render preview untuk melihat apakah animasi yang dibuat telah sesuai dengan timing, pergerakan sudah terlihat halus dan alami, serta ekspresi yang diharapkan sesuai sketsa telah muncul.

3.3. Observasi dan Studi Eksisting

3.3.1. Observasi Wajah

Observasi yang dilakukan penulis yakni membandingkan wajah asli (wajah penulis) yang berakting di depan cermin dan menunjukkan ekspresi tertentu, lalu mencocokkan ekspresi wajah penulis dengan teori elemen ekspresi wajah dan otot-otot wajah yang bergerak pada ekspresi tertentu. Selain wajah penulis, penulis juga memperhatikan ekspresi orang-orang disekitar dan juga studi dari film animasi dan live action. Setiap ekspresi wajah penulis pada gambar dalam sub bab ini bertujuan untuk mengetahui apakah ekspresi wajah manusia sebenarnya sesuai dengan teori yang telah dibahas pada bab 2.



Gambar 3.2. Ekspresi wajah level *sternness* dan *rage*

Ekspresi marah di atas merupakan level terendah dan level tertinggi dari ekspresi marah menurut McCloud, yang menjabarkan level ekspresi menjadi 4 tingkatan. Level terendah yakni *sternness* dan yang tertinggi yakni *rage*. Elemen ekspresi wajah yang paling terlihat pada ekspresi marah, walau pada level terendah, yakni pada bentuk alis dan mata. Ujung alis menyatu di tengah karena pergerakan otot *corrugator* dan mata yang menyipit karena pergerakan otot *orbicularis oculi*, cukup menunjukkan nilai AU 4B. Namun pada level tertinggi (*rage*), elemen mulut dan hidung menjadi ikut berperan dan memberikan kesan marah yang lebih besar. Mulut yang terbuka menunjukkan nilai 25E dan 16C, serta sisi hidung yang naik dan melipat dengan nilai 9 E karena otot *depressor labii inferioris* dan otot *levator labii superioris*.



Gambar 3.3. Ekspresi sedih pada level *melancholy* dan *grief*

Ekspresi sedih di atas merupakan level rendah dan tertinggi dari level ekspresi sedih menurut Scott McCloud. Level terendah yakni *melancholy* dan level tertinggi yakni *grief*. Elemen ekspresi wajah yang terlihat pada ekspresi sedih walau pada level terendah yakni bentuk alis yang menurun namun agak naik di bagian ujung dalam menunjukkan nilai 1B, namun pada level *grief* intensitas naik menjadi 1D. Mata yang menyipit serta ujung bibir yang agak turun yang disebabkan oleh otot *triangularis*. Pada level tertinggi (*grief*), elemen mulut dan mata menjadi ikut berperan lebih dan memberikan kesan sedih yang lebih dalam. Mata tertutup rapat menunjukkan AU 44E karena otot *orbicularis oculi* dan mulut terbuka yang biasanya disertai dengan tangisan.



Gambar 3.4. Ekspresi takut pada level *anxiety* dan *terror*

Ekspresi takut di atas merupakan level tertinggi dan level rendah dari empat intensitas level ekspresi menurut McCloud. Level terendah yakni *anxiety* dan level tertinggi yakni *terror*. Elemen ekspresi wajah yang terlihat pada ekspresi takut yakni ujung dalam alis yang melipat ke atas karena otot *corrugator* dan mata yang melebar karena otot *levator palpebrae*. Pada level *anxiety* AU pada alis hanya bernilai 1B namun pada level *terror* meningkat menjadi 1E. Mata yang melebar bernilai 5B pada level *anxiety* namun meningkat menjadi 5E pada level *terror*. Namun pada level tertinggi (*terror*) otot *risorus* dan *platysma* ikut bergerak melebarkan bentuk mulut (26E/27E)

3.3.2. Studi Eksisting Film Live Action

Penulis juga menggunakan film *live action* sebagai referensi, karena perlunya mendalami ekspresi wajah dari manusia langsung, seperti yang penulis lakukan pada tahap observasi. Aktor dan aktris pada film *live action* bisa menjadi referensi ketika mendalami peran dan menunjukkan ekspresi tertentu.

Film yang digunakan untuk studi eksisting adalah film *Suicide Room* (2011) dan film *Sabrina* (1954). Penulis memilih kedua film tersebut karena kemiripan karakter film dengan karakter Anna dan Rangga yang digunakan dalam film animasi pendek "RAna". *Suicide Room* bercerita tentang Dominik, seorang anak dengan dandanan emo yang menjadi korban *bullying*, lalu mencari pelarian melalui teman-teman yang ia temui di *game online*. sedangkan *Sabrina* bercerita tentang seorang gadis bernama Sabrina, anak dari seorang *chauffeur*, yang jatuh cinta pada anak majikan ayahnya. Namun karena ia begitu pemalu dan sederhana, pria yang ia sukai tidak pernah menyadari keberadaan Sabrina. Karenanya Sabrina pergi ke Paris untuk belajar menjadi seorang *chef* dan merubah dirinya menjadi gadis yang penuh percaya diri berpenampilan menarik agar menarik perhatian.

Karakter Dominik pada film *Suicide Room* terlihat sangat emosional dan sensitif, terutama sejak ia dianggap gay oleh teman-teman sekolahnya. Dominik yang menjadi korban *bullying*, bertemu dengan seorang gadis di internet bernama Sylvia, yang terus memberitahu Dominik bahwa dirinya berbeda, dan orang lain harus takut dengan dirinya yang berbeda.

U
M
M
N



Gambar 3.5. Dominik
(Suicide Room, 2011)

Karena merasa berbeda, Dominik berpenampilan dengan gaya subculture emo agar orang lain merasa terintimidasi dan takut padanya, sehingga ia bisa hidup dengan tenang tanpa gangguan di sekolah. Ia juga lebih sering menyendiri dan menghabiskan waktu dengan teman-teman onlinenya. Namun Dominik yang cenderung emosional, sangat mudah terbawa emosi terutama marah dan sedih.



Gambar 3.6. Ekspresi marah Dominik pada level *rage*
(Suicide Room, 2011)

Gambar di atas adalah ketika Dominik marah karena supirnya tidak bisa menjemput tepat waktu. Ketika marah, pada level paling tinggi (*rage*), Dominik cenderung berteriak dan melakukan tindakan fisik seperti memukul tembok, melempar, atau menendang sesuatu. Elemen ekspresi wajah yang terlihat yakni alis yang turun di ujung dalam karena otot *corrugator*, mata yang melebar karena otot *orbicularis oculi*, hidung yang berkerut karena otot *levator labii superioris*, dan mulut yang terbuka dan melebar karena kombinasi otot *depressor labii inferioris*, *risorius* dan *platysma*.



Gambar 3.7. Ekspresi sedih Dominik dalam level *grief*
(Suicide Room, 2011)

Gambar di atas merupakan ekspresi sedih (*grief*, level paling tinggi) Dominik, yang muncul ketika ayahnya memutuskan kabel internet di rumah mereka sehingga Dominik tidak bisa menghubungi teman-teman onlinenya, yang dianggap Dominik sebagai segelintir orang yang mau mendengarkan dia. Elemen

ekspresi wajah yang terlihat yakni alis yang terangkat dengan ujung dalam yang mengarah ke atas, serta dahi yang terlihat berlipat karena kombinasi otot *corrugator* dan *frontalis*, mata yang sedikit menutup dan menyipit karena otot *orbicularis oculi*, mulut yang terbuka dan melebar karena kombinasi otot *depressor labii inferioris*, *risorius* dan *platysma*, serta kerutan pada sisi hidung karena otot *levator labii superioris*.

Karakter Sabrina pada film Sabrina (1954) merupakan gadis yang awalnya pemalu dan sulit mengekspresikan diri. Sehingga, ketika ia jatuh cinta pun dia hanya bisa memandang pria yang ia cintai dari kejauhan.



Gambar 3.8. Ekspresi sedih Sabrina dalam level *sadness*
(Sabrina, 1954)

Gambar di atas adalah ekspresi sedih Sabrina, ketika merasa bersalah saat menyadari kalau dia akhirnya berpindah ke lain hati dalam waktu singkat. Level

ekspresi sedih yang ditunjukkan belum sampai ke level tertinggi (*grief*) melainkan hanya level ke 3 dari 4 level ekspresi (*sadness*) menurut McCloud. Ekspresi sedih Sabrina disertai dengan tangisan. Elemen ekspresi wajah yang terlihat yakni alis yang melipat naik di ujung dalam, mata yang menyipit dan mengeluarkan air mata, serta mulut yang terkatup karena otot *orbicularis oris*, memberi kesan sedang menahan rasa sedih yang tidak ingin diungkapkan lewat kata-kata.

3.3.3. Studi Eksisting Film Animasi

Untuk studi eksisting penulis menggunakan film animasi *Toy Story 3* sebagai panduan referensi ekspresi yang ingin dicapai oleh penulis dan tim. Penulis menggunakan *Toy Story 3* sebagai referensi karena kesamaan style yang digunakan (*non realistic*). Karakter yang menjadi fokus untuk referensi yakni karakter Woody dan Jessie. Selain *Toy Story 3*, penulis juga menggunakan film *Inside Out* dan sebuah film animasi pendek berjudul *Waltz Duet* untuk menambah referensi pada ekspresi tertentu.

Toy Story 3 merupakan film ke 3 dari seri *Toy Story* yang muncul pada tahun 2010. Bercerita tentang Andy yang telah dewasa dan hendak pindah dari rumah untuk masuk ke universitas. Semua mainannya yang lama tak digunakan hendak diletakan di loteng, namun dia tetap berniat membawa Woody dengannya. Namun Ibu Andy salah mengira dan hendak membawa mereka ke tempat pebuangan sampah, membuat para mainan mengira Andy hendak membuang mereka. Woody berusaha memberitahu para mainan bahwa Andy tidak akan membuang mereka, tapi mereka tidak percaya dan memilih untuk kabur dan ikut ke dalam boks yang akan didonasikan ke sebuah *daycare*, hingga Mrs. Potato

Head yang meninggalkan matanya di kamar Andy melihat bahwa Andy mencari mereka dan hendak menyimpan mereka di loteng. Akhirnya para mainan berusaha pergi dari daycare dan pulang ke rumah Andy.

1. Ekspresi Marah



Gambar 3.9. Ekspresi marah Jessie
(Toy Story 3, 2010)

Gambar di atas merupakan ekspresi wajah Jessie yang merasa marah karena Andy membuang para mainan dan hanya menyimpan Woody untuk di bawa olehnya. Pada awalnya Jessie hanya menunjukkan ekspresi marah dengan level rendah (*sterness*) dengan menunjukkan alis yang turun di ujung dalam dan mata yang melebar. Ketika ia mulai marah pada Woody, dia masuk ke level *rage*, ditunjukkan dengan kondisi mata yang lebih melebar dan ujung dalam alis yang lebih turun, disertai dengan teriakan-teriakan dialog penuh kemarahan.

2. Ekspresi Sedih



Gambar 3.10. Ekspresi sedih Woody dalam level *melancholy* (Toy Story 3, 2010)

Gambar di atas merupakan ekspresi sedih Woody ketika gagal membuat Andy memainkan mainannya kembali, dengan memasukan ponsel Andy ke dalam kotak mainan dan mencoba menelepon agar Andy membuka kotak mainan. Tanda yang paling jelas terlihat adalah ujung dalam alis yang terlipat naik dengan mata agak menyipit. Namun ketika mata fokus menatap objek yang membuat sedih, mata terbuka seperti biasa namun ujung dalam alis tetap bergerak ke atas. Ekspresi Woody disini termasuk level *dejection* dan *melancholy*, level ekspresi sedih paling rendah.

Untuk level ekspresi paling tinggi, yakni *grief*, penulis mengambil karakter Riley dari film *Inside Out* sebagai salah satu referensi. Riley adalah

seorang anak yang merasakan kesepian karena harus pindah dari tempat tinggalnya yang lama dan merindukan teman-teman di kota lamanya.



Gambar 3.11. Ekspresi sedih Riley dalam level *grief*
(*Inside Out*, 2015)

Diambil dari scene ketika Riley pulang ke rumah setelah mencoba untuk kabur kembali ke Minnecota. Riley akhirnya mencoba mengutarakan rasa sedihnya kepada orang tuanya. Rasa sedih yang begitu besar sehingga membuat Riley menangis, yang merupakan salah satu tanda fisik pada ekspresi sedih yang paling tinggi. Ujung dalam alis semakin dalam terangkat dan mata cenderung tertutup, serta ujung mulut tertarik melebar karena otot *risorius*. Hidung juga ikut berperan, ketika menangis hidung terlihat mengkerut karena otot *levator labii superioris*.

3. Ekspresi Takut



Gambar 3.12. Ekspresi takut Jessie pada level *terror*
(Toy Story 3, 2010)

Gambar di atas merupakan ekspresi takut Jessie ketika melihat kereta yang hendak jatuh dari jurang yang putus. Sekilas sama dengan ekspresi sedih jika hanya melihat elemen ekspresi alis, yang ujung dalamnya mengarah ke atas. Namun bentuk mata jauh lebih lebar dan bisa disertai dengan mulut yang menganga karena menjerit. Dalam kasus Jessie, ketika melihat kereta yang jatuh, dia ketakutan dan berteriak "No!!", sehingga membuat mulutnya terbuka lebih lebar dari ekspresi takut level tertinggi (*terror*).

Untuk ekspresi takut dengan level rendah (*concern/anxiety*) penulis melihat pada film *Waltz Duet*, pada karakter gadis porselen berambut pendek yang mengurung dirinya di dalam rumah bersama saudaranya.



Gambar 3.13. Ekspresi takut gadis porselen dalam level *anxiety*
(Waltz Duet)

Gadis porselen ini merupakan gadis yang pemalu dan senang mengurung diri di dalam rumahnya. Ketika ada orang asing yang mengintip dirinya dan kakaknya yang sedang bermain piano, dia langsung merasa gelisah. Ekspresi takut dalam level yang rendah, ditunjukkan dengan ujung dalam alis yang naik dan mata yang agak menyipit, serta ujung bibir yang tertekuk.

UMMN