



### **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

Pada tugas akhir ini penulis dan dua anggota lainnya membuat sebuah projek film animasi *hybrid* berjudul Bruu-bruu, film animasi ini menggunakan jenis animasi 3 dimensi untuk karakter dan properti lainnya sedangkan untuk latar atau background dalam animasi menggunakan rekaman video sungguhan yang dikombinasikan lewat software editing video. Penulis sendiri terlibat dalam proses produksi dalam projek dibagian animasi maka oleh sebab itu penulis akan memfokuskan diri untuk meneliti gestur dan gerakan tokoh dalam film animasi Bruu-bruu.

Sebelumnya seluruh proses film animasi ini telah selesai dikerjakan sehingga pada proses pembuatan laporan ini penulis akan membuat revisi animasi yang akan disesuaikan dengan studi literatur dan observasi film lain yang dapat membantu dan mendukung gestur dalam film animasi Bruu-bruu ini agar bisa dimengerti. Sehingga proses yang penulis lakukan adalah pertama memilih shot yang akan dibahas lalu melalui studi literatur dan observasi dari beberapa film, penulis membuat sebuah video referensi untuk mendukung proses animasi agar terlihat lebih baik dari segi gerakannya.

### 3.2. Sinopsis

Dua alien dari planet Bruu Bruu sedang melakukan ekspedisi luar angkasa diatas bumi. Bruu Bruu senior adalah ketua dari ekspedisi luar angkasa ini yang memiliki sifat yang tegas sebagai pemimpin dan selalu menghadapi setiap keadaan dengan serius. Sedangkan, Junior adalah bawahan dari Bruu Bruu senior yang selalu suka membuat penemuan-penemuan yang unik dan memiliki sifat yang riang dan semangat dengan hal baru yang dibuatnya.

Hingga suatu ketika, sang Bruu Bruu junior membuat sebuah senjata tembak yang secara tidak sengaja membuat tangki bahan bakar pesawat ekspedisi luar angkasa mereka bocor dan harus terjun mendarat di bumi. Pendaratan darurat tersebut membuat kedua alien tersebut sangat panik didalam pesawat karena mereka jatuh ke bumi dengan sangat keras.

Sesampainya di bumi dengan selamat, Gruu kesal karena Junior pura-pura tidak tahu dengan apa yang sudah terjadi. Sistem darurat dari pesawat pun muncul untuk memberi tahu bahan bakar bumi apa yang cocok dengan pesawat mereka. Bruu Bruu senior dan junior pun harus keluar dari pesawat dan disinilah perjalanan mereka mencari bahan bakar dimulai

### 3.3. Posisi Penulis

Pada Proyek tugas akhir ini peran utama penulis adalah animator untuk kedua karakter, lalu penulis juga berperan sebagai *concept interior* dan latar belakang yang akan direkam untuk keperluan projek. Tetapi dalam laporan ini penulis hanya membahas perancangan gestur tokoh dalam animasi Bruu-bruu.

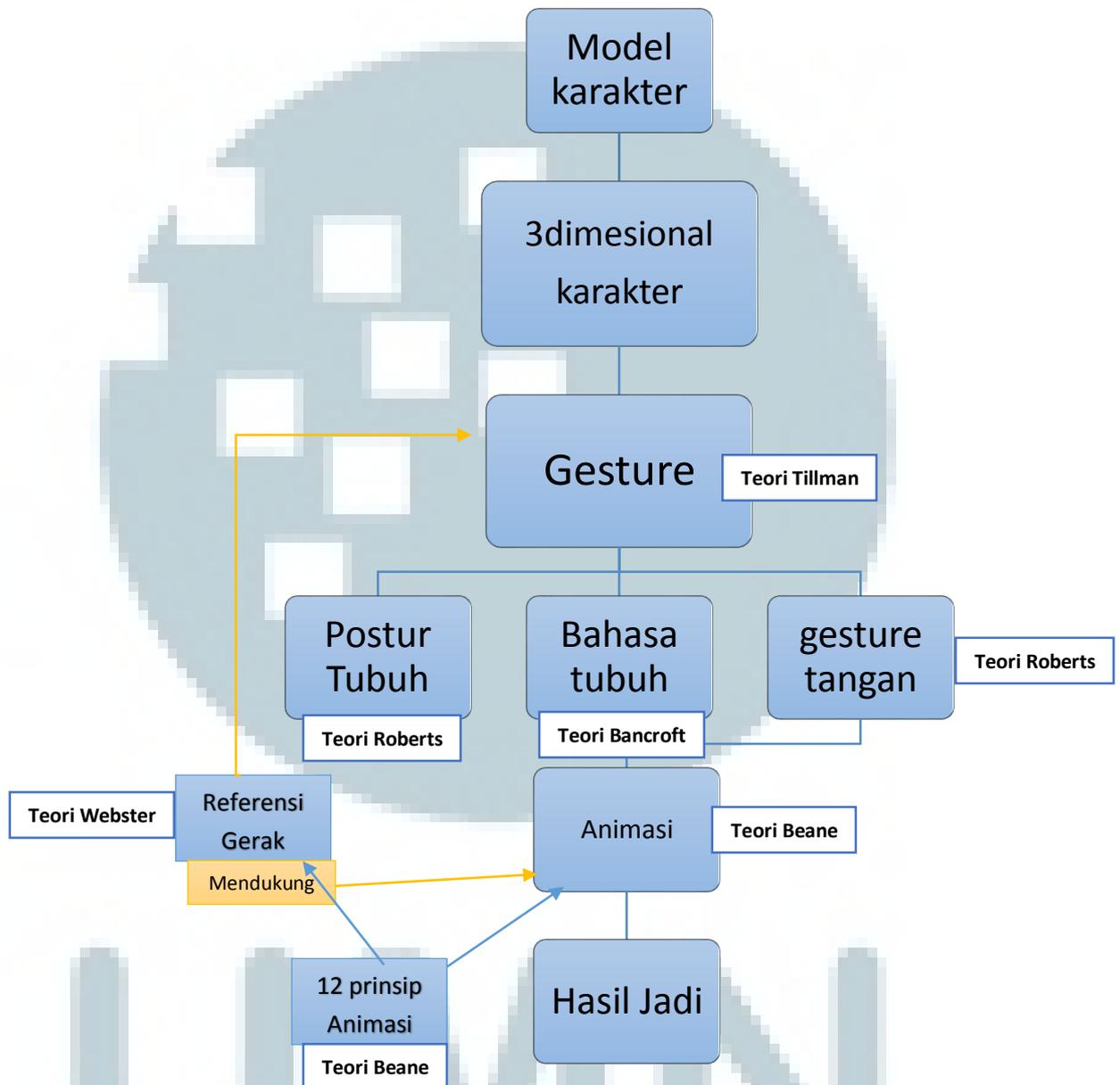
### 3.4. Tahapan Kerja

Tahapan kerja yang dilakukan penulis meliputi :

- Menerima tokoh model dan konsep dari rekan tim yang membuat tokoh.
- Melakukan studi literatur untuk menunjang teori-teori gestur pada tokoh.
- Melakukan analisa tokoh bagaimana bentuk tokoh, sifat tokoh, dan bagaimana tokoh bersosialisasi yang didasari *three dimensional character* yang dibuat oleh pembuat tokoh animasi.
- Mencari referensi lewat film-film yang dapat mendukung gerakan tokoh yang akan dianimasikan, bisa berbentuk apa saja dari mulai film animasi sampai film *live action*
- Membuat sebuah referensi gerakan lewat rekaman video yang akan dijadikan acuan dalam proses animasi
- Setelah beberapa proses pencarian referensi penulis mulai membuat animasi pada tokoh

Tahapan kerja diatas adalah tahapan yang dilakukan pada saat penulis melakukan revisi animasinya. Sedangkan pada saat sebelum revisi penulis melakukan proses animasi langsung tanpa referensi dan hanya berpacu dengan postur tubuh pada *storyborad*

### 3.5. Skema Perancangan



### 3.6. *Three Dimensional Character*

Pada sub bab ini penulis lebih fokus menjelaskan latar belakang dan sifat tokoh dalam animasi Bruu-Bruu, dikarenakan penulis hanya membahas gesturnya sifat tokoh menjadi point utama yang akan mempengaruhi bagaimana tokoh tersebut berinteraksi dan menampilkan gestur yang sesuai dengan sifatnya. Karena menurut Roberts (2007) emosi seorang tokoh dapat mempengaruhi bagaimana cara ia menyampaikan bahasa tubuh yang ia peragakan. Lalu dengan mengetahui sifat tokoh dan latar belakangnya. Penulis bisa menentukan postur tubuh dan gestur yang ia perlihatkan saat berinteraksi dengan lawan bicaranya.

#### 3.6.1 Tokoh Gruu



Gambar 3.6.1.1 Konsep karakter Gruu

Menurut konsep tokoh yang dibuat oleh rekan satu tim, tokoh Gruu adalah sesosok alien, berperan sebagai komandan di kaumnya, selain komandan Gruu juga memiliki darah bangsawan dalam dirinya walau bukan dari garis keturunan

pertama membuat Gruu mendapat didikan keras sejak dari kecil, hal tersebut ia lakukan agar dapat membuat nama keluarganya tidak dipandang sebelah mata, karena ia bukan dari keturunan keluarga utama, dilakukan Gruu untuk membuat dirinya tidak dipandang sebelah mata adalah menjadikan dirinya sebagai seorang komandan yang bertugas mengeksplorasi luar angkasa bersama rekannya yaitu junior. Sebagai seorang komandan Gruu memiliki tanggung jawab yang besar Gruu tidak akan main-main dengan apa yang akan ia kerjakan hal tersebut juga membuat sosok Gruu menjadi seorang alien yang tegas dan serius untuk beberapa hal.

Karena Gruu memiliki sifat tegas hal tersebut membuat Gruu dipandang sebagai seorang alien yang galak dan keras terhadap rekan satu timnya. Dalam perjalanan saat berada di bumi Gruu sering memarahi Junior saat Junior melakukan kesalahan. Namun walau terlihat tegas dan galak dalam diri Gruu masih memiliki sifat yang pemaaf dan bertanggung jawab terhadap rekan satu timnya.

Tokoh Gruu	
Bentuk Tubuh	Besar , berbentuk segitiga di bagian atas badan, memiliki kepala yang kota
Sifat	Tegas, pemarah, egois, setia terhadap rekan satu tim

Tabel 3.6.1.1.1 Gruu

### 3.6.2 Tokoh Junior



Gambar 3.6.2.1 Konsep Karakter Junior

Menurut konsep yang dibuat oleh rekan satu tim. Junior adalah sesosok alien kelas satu berstatus bangsawan utama, hal tersebut membuat Junior menjadi alien yang selalu dimanja saat masa kecilnya. Akan tetapi karena ia diperlakukan layaknya seorang pangeran membuat Junior memiliki sifat sedikit introvert dan ditambah dengan kecerobohan dirinya, pada saat bertugas Junior sering mendapat kendala dalam menjalankan misi eksplorasi luar angkasa.

Namun walau memiliki begitu banyak kekurangan disisi lain Junior memiliki kecerdasan luar biasa ia dapat menciptakan alat-alat yang dapat berguna dalam menjalankan misinya walau beberapa hal memang berjalan tidak begitu lancar, dikarenakan banyak mengalami kegagalan dalam misi Junior ditemani oleh Gruu seorang komandan alien hebat untuk mengeksplorasi luar angkasa untuk mendapatkan hasil terbaik dengan Gruu sebagai rekan satu tim, walau memang Junior masih menyebabkan banyak masalah saat menjalani misi dengan Gruu.

Tokoh Junior	
Bentuk Tubuh	Lebih kecil di bending Gruu, berbentuk bulat di bagian kepala dan tubuh
Sifat	Polos, ceroboh, pintar, misterius, penakut

Tabel 3.6.2.1.1 Junior

### 3.7. Perancangan Pose Dalam Storyboard

Sesuai dengan tahapan kerja saat sebelum melakukan revisi, penulis membuat pengamatan terhadap pose-pose dalam storyboard yang akan menjadi point penting dalam melakukan animasi, pose tubuh dalam storyboard bisa dijadikan kunci animasi akan menjadi puncak gerakan ingin diperlihatkan. Dan beberapa shot yang penulis akan jelaskan adalah:



Gambar 3.6.2.1 Shot 40-44

Pada perancangan shot 40-44 penulis akan menjelaskan skema adegan yang terjadi pada karate Gruu dan junior pada gambar di atas tampak Gruu memukul junior karena ia merasa kesal mobil tahu bula tang mereka cari telah berjalan pergi meninggalkan mereka, ada sebuah alasan mengapa Gruu memukul

Junior karena memngsa sifat Gruu yang kersa ia biasa memukul bawahannya tanpa alasan yang cukup jelas karena Gruu adalah komandan perang yang memiliki jiwa kepemimpinan yang sangat tegas.



Gambar 3.6.2.2 shot 58

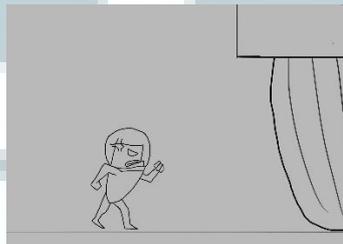
Pada Shot 58 menjelaskan sehabis Junior membuat kesalahan yang sangat fatal yaitu dengan menembak tahu bulat yang ingin di gapai Gruu, Gruu memperlihatkan emosi yang sebenarnya ia memarahi Junior habis-habisan, sedangkan Junior hanya bisa berdiam diri melihat amara Gruu yang menekan dirinya.



Gambar 3.6.2.3shot 60,61,

Pada shot 60-61 Gruu mengambil senjata milik Junior dan menginjaknya berkali-kali, karena senjata tersebut semua rencana Gruu jadi berantakan lekas tanpa seputah katapun Gruu merampas senjata Junior lalu menghancurkannya di hadapannya, Junior yang tidak bisa berbuat apa – apa hanya bisa terdiam melihat senjatanya dihancurkan. Alasan Gruu menghancurkan senjata Junior berhubungan

dengan teori Stuart & Laraia (2005) tentang kekerasan yang memungkinkan seseorang dalam keadaan marah akan menghancurkan benda apa pun yang berada disekitarnya



Gambar 3.6.2.4 shot 70-71

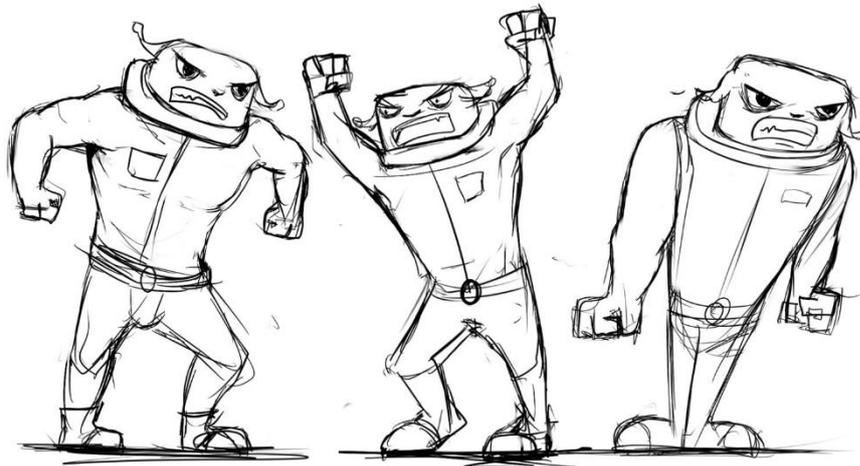
Pada Shot 70-71 penulis dan rekan satu tim membuat sebuah adegan yang cukup panjang dimana Gruu berjalan dengan berani ditambah sedikit marah berjalan di jalan raya tanpa peduli sekitarnya Gruu memperlihatkan gaya berjalan yang membusungkan dada kedepan yang memiliki maksud tanpa takut, tujuan ia turun kejalan adalah tahu bulat yang tertembah oleh Junior terpental kejalan dan Gruu berusaha menghampirinya. Semua pose yang dirancang oleh rekan dan penulis dalam *Storyboard* adalah salah satu dasar utama penulis untuk dijadikan gerakan animasi, dan juga setiap pose yang ditunjukan di *storyboard* sudah menjadi hal yang tidak bisa diubah lagi.

### 3.8. Gesture Tokoh

Pada sub judul ini penulis ingin memperlihatkan gestur yang penulis gunakan untuk kedua Tokoh dengan teori bahasa tubuh untuk memperlihatkan sifat sebuah tokoh lewat pose tubuhnya yang dibahas oleh Bancroft.

### 3.8.1 Gesture Tokoh Gruu

Menurut konsep tokoh yang dibuat oleh rekan penulis Gruu merupakan komandan Alien berwatak Tegas dan didukung tubuhnya yang besar membuat Gruu ditakuti oleh rekan timnya, Gruu memiliki Bentuk tubuh besar dibagian atas sedangkan mengecil kebagian bawah membuatnya terlihat kekar dan kuat bisa dibalang Gruu merupakan komandan yang sangat terlatih dan cekatan membuat beberapa bahasa tubuh yang ditunjukkan oleh Gruu bisa didesain untuk mendominasi lawan bicaranya. Pada laporan yang penulis buat bahasa tubuh yang ingin penulis perlihatkan adalah pose-pose yang membuat Gruu terlihat galak dan pamarah, penulis pun membuat beberapa pose kunci untuk menunjukkan amarah Gruu yang akan diperlihatkan di animasi yang penulis revisi.



Gambar 3.8.1.1 Sktesa Pose Gruu

Menurut Bancroft (2012) bahasa tubuh dimiliki tokoh dapat berasal dari apa yang mereka rasakan pada gambar di atas pun penulis membuat beberapa pose Gruu yang menunjukkan sebuah pesan marah dan besar karena memperlihatkan postur tubuh lebih kedepan menurut Pardew (2008) postur tubuh marah merupakan postur tubuh yang sangat kuat, dan perasaan marah yang dimiliki setiap orang pun berbeda – beda ada yang menunjukkan perasaan marahnya dengan cara berlebihan dan ada beberapa orang mengungkapkan perasaan marahnya dengan hanya berdiam diri. dalam analisa ini penulis ingin menunjukkan Gruu yang memiliki pesan marah cukup berlebihan karena wataknya yang keras.



Gambar 3.8.1.2 Spike Tom & Jerry

(<https://www.youtube.com/watch?v=c06HUhCA9k>)

Penulis mengambil referensi postur tubuh tokoh Gruu dari beberapa tokoh animasi yang memiliki watak yang hampir sama dengan Gruu, dan yang menjadi referensi utama adalah Spike dari animasi Tom & Jerry karena Spike memiliki postur tubuh yang sama dan juga mempunyai sifat yang keras dan pemarah, rekan penulis pula menggunakan referensi spike untuk konsep karakternya.

### 3.8.2 Gesture Tokoh Junior

Junior adalah seorang aline bangsawan, hidup dengan nyaman membuat Junior menjadi pribadi yang sering dimanjakan oleh keluarganya, akibatnya beberapa misi antariksa yang dilakukan oleh junior tidak terlaksana dengan baik. Oleh karena itu ia dipasangkan dengan Gruu sebagai komandan hebat menemani misinya agar bisa mendapat hasil yang memuaskan. Banyak misi yang mereka lakukan memang berhasil akan tetapi Junior sering terkena amarah dari Gruu karena Junior masih sering melakukan kesalahan pada saat misi berlangsung. Dari cerita singkat diatas gestur tokoh Junior yang sedang takut akan amarah Gruu, karena Junior pula dibuat oleh rekan penulis sebagai tokoh yang polos dan terkadang tidak tau dengan kesalahanya sendiri.



Gambar 3.8.2.1 Sketsa Pose Junior

Penulis membuat beberapa sketsa pose Junior dengan acuan teori Robest (2007) tentang back body posture yang menjelaskan ketika seseorang melakukan postur tubuh ke belakang itu menandakan ia menolak sesuatu atau

menghindarinya, dan juga teori tentang *close body posture* yang menjelaskan bahwa ketika tokoh menutup bagian tubuh dari dirinya dengan kedua tangan maka ia merasa takut akan sesuatu, dari teori tersebut penulis membuat beberapa sketsa pose junior yang menggambarkan ia takut akan amarah Gruu, dimana Junior tidak bisa melawan karena Gruu terlalu besar dan kuat untuk dihadapi. Karena hal tersebut penulis membuat beberapa pose Junior lebih menutup dirinya sendiri ketimbang postur tubuh yang maju. Junior sendiri memiliki postur tubuh yang kecil dan jauh lebih pendek dibandingkan Gruu, akan tetapi walau terlihat pendek, lemah, dan ceroboh yang menjadi senjata utama Junior adalah otaknya yang cerdas, ia mampu menciptakan teknologi yang bisa membantunya dalam menjalankan misi walau beberapa alat tersebut tidak berfungsi dengan baik.



Gambar 3.8.2.2 Tuffy the mouse

(<http://www.behindthevoiceactors.com/characters/Tom-and-Jerry/Nibbles/>)

Referensi tokoh Junior pun menyamakan dengan konsep tokoh yang dibuat oleh rekan tim yaitu Tuffy dari Tom & Jerry, dimana Tuffy merupakan tikus kecil yang polos dan suka penasaran dengan apa yang ada disekelilingnya. Alasan penulis mengambil referensi tokoh Tuffiy untuk Junior karena Tuffy

adalah tokoh yang sering disalahkan karena kepolosannya membuat dirinya sering dimarahi oleh Jerry akan tetapi Tuffy tidak menyadari kesalahannya, kepolosannya menjadi referensi penulis sebagai referensi sifat yang dimiliki oleh Junior.

### **3.9. Referensi**

Pesan gerakan yang banyak ditampilkan Gruu adalah Pemarah, Sedangkan Junior menjadi tokoh yang terlihat lebih lemah dibanding Guru. penulis akan mencari referensi adegan film yang memiliki beberapa pesan yang sama.

Penulis mencari beberapa referensi film untuk mendukung pesan yang akan disampaikan dalam film animasi Bruu Bruu. Penulis mencari beberapa suber gerakan dari beberapa animasi. Apa pula beberapa referensi yang paling banyak digunakan adalah dari film animasi Tom & Jerry dikarenakan Tim memutuskan untuk menggunakan animasi Tom & Jerry sebagai referensi utama dari Film Bruu Bruu, bahkan referensi karakternya pun mengarah kepada tokoh dalam film Tom & Jerry. penulis menggunakan film tom & jerry hanya sebatas referensi untuk contoh pesan sebuah gestur pada film Bruu Bruu tidak meliputi jenis animasinya dan *exaggeration* yang sama dengan film Tom & Jerry

#### **3.9.1 Referensi Animasi**

Referensi animasi berbeda dengan referensi gestur, karean referensi yang penulis gunakan untuk gestur adalah Tom&Jerry yang memiliki jenis animasi dua dimensi, dan juga prinsip *exaggeration* dalam film animasi Tom&jerry memiliki

keluasan gerakan yang sangat fleksibel. sedangkan Bruu-Bruu sendiri memiliki batas gerakan kepada beberapa persendian pada model tokohnya membuat penulis memiliki batasan pada saat menganimasikan tokoh Gruu dan junior.



Gambar 3.9.1.1 OddBoods  
(*the oddboods show 2016*)

Oleh sebab itu untuk setiap gerakan animasi pada film Bruu-Bruu ini penulis menggunakan referensi film OddBoods dimana gerakan tokohnya terlihat lebih memiliki batasan yang masih memiliki logika dan tidak terlihat terlalu berlebihan. Menurut Pardew (2008) ada beberapa jenis *exaggeration* dalam film animasi salah satunya adalah jenis *exaggeration* pada gerakan keseluruhan anggota tubuh film animasi OddBoods tidak telau banyak menampilkan banyak *exaggeration* yang begitu besar dibanding Tom & Jerry di film Oddboods hanya menampilkan *exaggeration* yang melebihi – lebihkan sebuah *acting* gerakan yang berpengaruh kepada emosi si tokoh animasi, contohnya Red boods yang selalu mengungkapkan rasa marahnya dengan sangat agresif yang membuat tokoh lain takut melihatnya, atau Blue boods si tokoh yang polos yang selau mengganggu Red boods.

### 3.9.1.1 Referensi shot 40-44

Pada shot 40 -44 menunjukkan kemarahan Gruu kepada Junior pada saat objek yang mereka kagumi telah menghilang referensi yang penulis dapatkan berasal dari animasi Tom & Jerry.



Gambar 3.9.1.1 Tom dan Buct

(Tom & Jerry 1946)

Gambar diatas memperlihatkan Tom dan Butch menghembuskan gas ke arah lubang Jerry dan berharap Jerry Terjebak didalamnya.



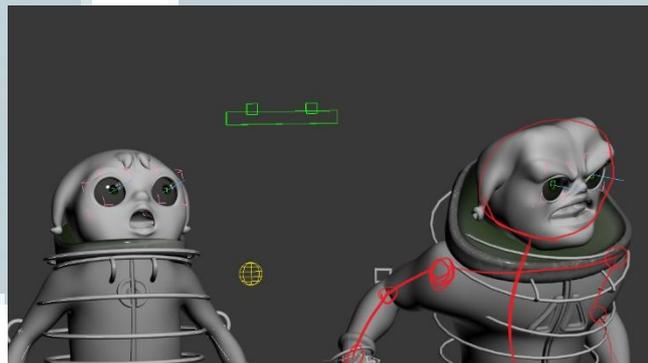
Gambar 3.9.1.2 Bucth Memukul Tom

(Tom & Jerry 1946)

Namun beberapa saat kemudian Bucth memukul Tom karena Tom tidak menyadari bahwa objek utama mereka telah pergi. Adegan diatas menunjukkan

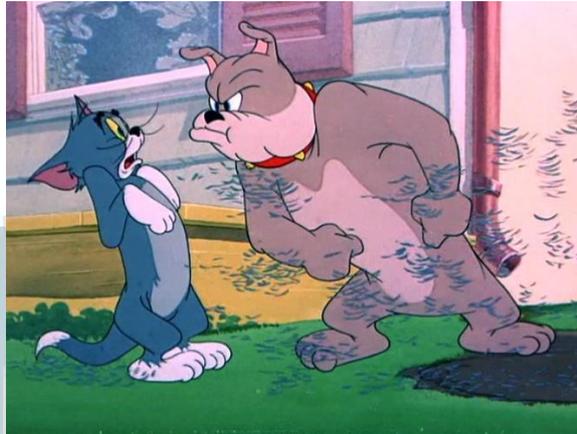
sebuah pesan kemarahan bucth kepada tom yang seharusnya sadar akan hal itu. Dan gestur yang tersampaikan diadegan tersebut adalah gestur tangan yang sangat berperan, adegan diatas hanya sebagai contoh dan inspirasi penulis untuk menganimasikan shot 44- 46 posisi gestur yang dikerjakan penulis pun berbeda dan dari posisi kamera yang terpaku oleh storyboard. Ditambah shot tersebut memiliki unsur komedi yang memang disetujui oleh kelompok.

Pada bagian shot 40 penulis menggunakan referensi spike pada saat Gruu merasa kesal karena mobil tahu bulat yang mereka lihat telah berjalan meninggalkan tempat tersebut.



Gambar 3.9.1.2 Shot 40

Pada shot diatas terlihat gruu yang kesal karena mobil tahu bulat yang mereka cari telah berjalan meninggalkan mereka gruu terlihat kesal dengan membuat posisi tubuhnya condong kedepan memeperhatikan mobil tahu bulat yang membuatnya kesal. Penulis mengambil referenis pada film Tom & Jerry ketika spike marah terhadap Tom,



Gambar 3.9.1.3 Spike marah

(Tom & Jerry 1946)

Pada gambar di atas memperlihatkan Spike yang kesal terhadap Tom karena ia terus terganggu atas tingkah laku Tom yang terus menggangunya, studi eksiting penulis lakukan untuk mengetahui emosi apa yang di rasakan spike ketika memperelihatkan gestur seperti itu. Dari 54 responden hasil yang di tampilkan adalah :

Pertanyaan : menurut anda pada gambar di bawah ini, emosi apa yang paling tepat yang di perlihatkan oleh Karakter anjing (spike) ?	
1. Cuma kesal	Yang menjawab 20 responden
2. Marah	Yang menjawab 27 responden
3. Sangat marah	Yang menjawab 7 responden

Tabel 3.9.1.1 Suivei 1

Pada hasil survei bayank responden yang memnjawab emosi “marah” yang menjadi nilai valid karean jelas terlihat dengan hasil jawaban terbanyak yang penulis gunakan untuk memperlihatkan emosi yang di perlihatkan Gruu pada shot 40.

### 3.9.1.2 Referensi Shot 58



Gambar 3.9.1.4 Spike sangat marah

(Tom & Jerry 1946)

Adegan diatas penulis jadikan sebagai referensi shot 58 dikarenakan pesan yang disampaikan cukup mirip dengan penulis inginkan, adegan tersebut menunjukkan Spike yang sangat marah kepada tom. Dari gestur yang diperlihatkan Tom merasa dirinya lebih lemah dari Spike dengan memperlihatkan postur tubuh mundur dan tertutup sedangkan Spike lebih mendominasi dengan adegan marah yang dapat membuat takut Tom dengan posture tubuh yang cenderung Kedepan. Sedangkan kedua tangan yang mengepal menunjukkan sebuah gestur tangan yang membentuk amarah seseorang dalam keadaan marah.

Penulis pun melakukan survei ununtuk membereikan informasi yang lebih pasti tentang emosi yang di rasakan Spike pada gambar di atas:

Pertanyaan : menurut anda pada gambar di bawah ini, emosi apa yang paling tepat yang di perlihatkan oleh Karakter anjing (spike) ?	
1. Murka	Yang menjawab 19 responden
2. Marah biasa	Yang menjawab 4 responden
3. Sangat marah	Yang menjawab 31 responden

Tabel 3.9.1.2 Survei 2

Menurut survei tersebut terbukti dengan postur tubuh yang mengencat kedua lengan dan mengepal kedua tangan dan mencondongkan tubuh kedepan dapat memperlihatkan emosi yang sangat marah terhadap lawan bicara seorang tokoh kepada tokoh lain.



Gambar 3.9.1.3 Jerry kaget

(Tom & Jerry 1946)

Sedangkan untuk Referensi junior di shot 58 penulis menggunakan gambar diatas sebagai referensi yang menunjukkan bahwa Junior dalam posisi takut dan kaget saat Gru tiba-tiba marah kepada dirinya. Gambar di atas penulis ambil dari animasi Tom & Jerry, adegan tersebut menjelaskan pada saat Jerry ingin melarikan diri dari kucing lain ia berlari ke belakang lubang lainnya dan ternyata saat ia berlari keluar tom sudah berada didepan lubangnya untuk mencoba menangkap Jerry. Penulis juga melakukan survei pada gambar di atas untuk membuktikan emosi apa yang diperlihatkan Jerry, dari 54 responden hasil yang didapat adalah:

Pertanyaan : menurut anda pada gambar di bawah ini, emosi apa yang paling tepat yang di perlihatkan oleh karakter tikus (jerry) ?	
1. Takut	Yang menjawab 5 responden
2. Terkejut	Yang menjawab 49 responden

Tabel 3.9.1.3 Survei 3

Penulis simpulkan dengan postur tubuh yang terlihat condong kebelakang yang di perlihatkan Jerry Terkejut yang di picu oleh Tom yang langsung menggejutkannya saat Jerry keluar dari lubangnya. Penulis juga menggunakan rereferensi lain untuk mengungkapkan rasa terkejut.



Gambar 3.9.1.4 *Joey scared of the chick 'Friends*

(<https://moviepilot.com/p/friends-fan-theory-joey-is-real/4207280>)

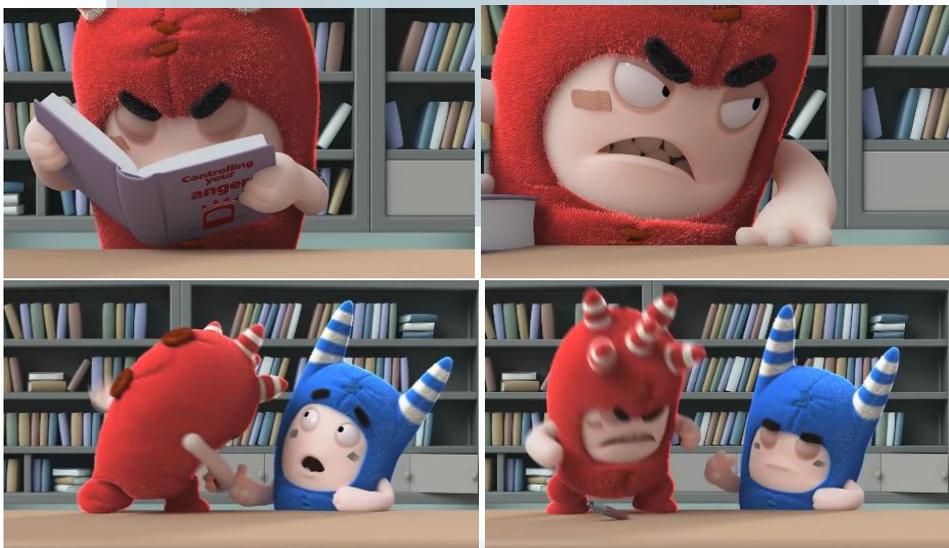
Referensi diatas akan mendukung penuli pada shot 58 saat junior terkejut dan takut pada saat ia dimarahi oleh Gruu, pada gambar di atas terlihat Joye terlihat kaget dan takut saat ia di kagetkan dengan seekor ayam yang merupakan hewan yang ia takuti, terlihat postur tubuh Joye terlihat ke belakang dan kedua tanganya terangkat ke atas untuk memeperlihatkan rasa kagetnya, penulis melakukan survei untuk gambar di atas yang dilakukan 54 responden dan hasilnya sebagai berikut :

Pertanyaan : menurut anda pada gambar di bawah ini, emosi apa yang paling tepat yang di perlihatkan oleh pira ini (Joey Tribbiani) ?	
1. Takut	Yang menjawab 4 responden
2. Terkejut	Yang menjawab 3 responden
3. Sangat terkejut	Yang menjawab 42 responden
4. Sangat takut	Yang menjawab 5 responden

Tabel 3.9.1.4s Survei 4

Jelas terlihat banyak orang menjawab bahwa ketika seseorang sangat terkejut bagian tubuh atas orang tersebut akan kebelakang di tambah ia akan mengankan kedua tanganya sejajar dengan wajah mereka yang terjadi secara natural ketika seorang merasa takut

### 3.9.1.3 Referensi Shot 61-62



Gambar 3.9.1.5 Angry bods

(<https://www.youtube.com/watch?v=CjnQFJBxgjY&t=4s>)

Gambar diatas adalah cuplikan dari film animasi pendek odd boods dimana dalam adegan tersebut red bods yang sedang membaca merasa terganggu

oleh suara pulpen yang diketuk berkali-kali ke meja oleh blue bods. Kesal akan hal tersebut red bods mengambil pulpen yang digenggam oleh blue bods dan membantingnya ke meja dengan amat marah, dan blue bods hanya bisa terdiam dan kaget melihat hal tersebut. Dalam adegan diatas bisa dilihat posisi posture tubuh blue bods terdorong ke belakang yang menunjukkan rasa kaget dan tertekan oleh sikap red bods yang sangat marah. menurut Pardew (2008) ketika seorang sangat marah terkadang ia menendang dan menghancurkan sesuatu yang menggangukannya , referensi yang penulis ambil diatas penulis terapkan pada Shoot 61-62 dimana pada saat Gruu merasa jengkel dengan senjata yang Junior yang terus menggangukannya .

Sedangkan untuk refrensi karakter junior penulis lebih memberikan penjelasan bagaimana gestur tangan di gunakan untuk memberikan kesan saat seseorang merasa takut pada saat barang berharga miliknya dihancurkan.



Gambar 3.9.1.6 Tom takut

(Tom & Jerry 1946)

Pada referensi diatas jelas terlihat tom terlihat takut dengan memperlihatkan kedua telapak tangan untuk menloak sesuatu yang tidak ia suka

penulis juga melakukan survei untuk memperjelas getur apa yang di tunjukan oleh Tom.

Pertanyaan : menurut anda pada gambar di bawah ini, emosi apa yang paling tepat yang di perlihatkan oleh Karakter kucing (Tom)? (anda bisa menjawab di luar jawaban di bawah)?	
1. Takut	Yang menjawab 39 responden
2. cemas	Yang menjawab 8 responden
3. kaget	Yang menjawab 7responden

Tabel 3.9.1.5 Survei 5

Terlihat dari survei yang penulis lakukan 39 orang dari 54 menjawab takut adalah emosi yang paling tepat yang digambarkan oleh tokoh Tom, dengan memperlihatkan postur tubuh yang terlihat kebelakang dan kedua telapak tangan Tom yang terbuka untuk mempertahankan dirinya atau bisa juga untuk menolak sesuatu yang tidak ia suka.

#### 3.9.1.4 Referensi Shot 70-71

Pada saat tahu bulat terlempar ke jalan akibat perbuatan Junior, Gruu langsung turun ke jalan untuk mengambilnya, dalam adegan ini penulis hanya akan membahas bagian pada saat Gruu berjalan dengan perasaan marah serta berjana tak kenal takut ia turun kejalan untuk mengambil tahu bulat yang membuatnya berjalan seperti dengan referensi dibawah ini.



Gambar 3.9.1.7 *Jerry Angry Walk*

(*Tom & Jerry* 1946)

Gambar diatas menunjukkan jerry sedang marah terhadap Tom yang sering mengganggunya dengan segenap keberanian Jerry Membusungkan dada dan mengepalkan tangan serta berjalan layaknya jagoan menuju kerah Tom, pada adegan ini memperlihatkan sebuah gerakan yang menunjukkan bahwa jerry tidak takut dan Justru maju terus ke arah Tom. Penulis juga melakukan survei untuk mendapat kepastian emosi seperti apa yang di perlihatkan Jerry pada gambar diatas.

Pertanyaan : menurut anda pada gambar di bawah ini, emosi apa yang paling tepat yang di perlihatkan oleh Karakter tikus ini saat berjalan(Jerry) ? (anda bisa menjawab di luar jawaban di bawah)	
1. berani	Yang menjawab 29 responden
2. marah	Yang menjawab 19 responden
3. lainnya	Yang menjawab 9 responden

29 responden menjawab bahwa gestur yang Jerry perlihatkan adalah berani dan yang lainnya ada yg menjawab marah dsan kesal, ini membuktikan bahwa berjalan dengan postur bagian dada condong kedepan dan telapak tangan yang mengepal membuktikan seseorang yang berani menghadapi sesuatu dan bisa disatuak dengan perasaan marah yang membuat tokoh berjalan seperti itu

### 3.9.2 Referensi Video Rekaman

Pada sub judul ini penulis melakukan observasi gestur dan melakukan beberapa eksperimen dengan membuat video rekaman sendiri, untuk mengetahui seperti apa postur tubuh yang cocok untuk mewakili perasaan atau emosi seorang tokoh. Menurut Webster (2012) membuat referensi gerakan untuk sebuah animasi sangat penting, karena mempelajari gerakan dari aslinya akan membuat sebuah pesan gerakan dalam animasi akan lebih mudah disampaikan dan juga membantu proses animasi sebagai acuan gerakan yang ingin disampaikan. Penulis membuat video referensi didasari dari referensi animasi yang penulis kumpulkan dan disesuaikan dengan karakteristik Tokoh Gruu dan Junior.

#### 3.9.2.1 Referensi untuk Shot 44-45



Gambar 3.9.2.1 Referensi Video Rekaman Shot 44-45

Video rekaman untuk shot 44 – 45 menunjukkan adegan pada saat Gruu dan Junior melihat tahu bulat yang mereka cari, penulis sendiri memerankan Gruu

dan rekan penulis memerankan Junior Pada kolom 1 penulis dan rekan dalam video rekaman memperlihatkan Gruu dan junior tertarik akan objek yang mereka cari berada dihadapan mereka. digambar kolom kedua menunjukkan referensi Gruu menyadari tahu bulat yang mereka cari menghilang atau dalam animasi ini tahu bulat yang berada dalam mobil penjual tahu tersebut pergi dari tempat tersebut, pada kolom ketiga menjelaskan bahwa Gruu memukul Junior, karena Junior hanya terdiam melihat mobil tahu bulat yang telah menghilang dari tempat tersebut, dan pada kolom terakhir Junior terlihat bingung kenapa Gruu memukulnya sedangkan Gruu menunjuk ke arah mobil tahu bulat tersebut pergi.

### 3.9.2.2 Referensi Untuk Shot 58



Gambar 3.9.2.2 Referensi Video shot 58

Video referensi untuk shot 58 cukup singkat, pada video rekaman ini menunjukkan bahwa Junior melakukan kesalahan dengan senjata yang ia miliki dan di kolom kedua Gruu menunjukkan amarahnya kepada Junior karena telah membuat semuanya berantakan. Pada gambar dua juga memperlihatkan Gruu terlihat amat marah akan kesalahan Junior. Untuk membuat referensi diatas penulis mempelajari gestur tokoh yang telah dijelaskan, dimana tokoh Gruu yang

memiliki pose – pose yang kuat dan dapat membuat lawan bicara tidak dapat melawannya.

### 3.9.2.3 Referensi Untuk Shot 60-61



Gambar 3.9.2.1 referensi Gruu membanting senjata Junior

Setelah Shot 58 yang memperlihatkan kesalahan Junior pada gambar satu Gruu merampas senjata milik Junior dengan posisi tubuh yang mendominasi lawan bicaranya, pada gambar dua terlihat Gruu sedang melempar senjata milik Junior, sedangkan junior terlihat kaget saat senjatanya dirampas.



Gambar 3.9.2.3 Gruu Menghancurkan Senjata Junior

Setelah Gruu merampas senjata junior dengan amat marah Gruu menghancurkan senjata Junior dengan cara diinjak berkali-kali sampai hancur,

sedangkan Junior hanya bisa pasrah melihat senjatanya dihancurkan.pada shot diatas pula penulis menambahkan unsur *Exaggeration* yang terlihat pada gambar tiga dimana Gruu menghancurkan senjata junior dengan menginjaknya berkali-kali.

#### 3.9.2.4 Referensi Untuk Shot 70-71



Gambar 3.9.2.4 Jalan marah

Pada video referensi untuk shot 70-71 penulis berusaha membuat sebuah skenario adegan dimana Gruu ingin mengambil tahu bulat yang berada di jalan raya, pada gambar satu dan dua menjelaskan bahwa Gru yang berada dalam keadaan marah berjalan menghampiri tahu bulat yang tergeletak di jalan, penulis juga ingin menunjukkan bagaimana sebuah tokoh berjalan dalam keadaan marah sesuai dengan postur tubuh yang berada dalam *storyboard*.



Gambar 3.9.2.2 referensi saat Gruu kakak

Sedangkan pada gambar tiga dan empat penulis memperagakan gerakan terkejut dimana bila dilihat pada *storyboard* ada sebuah kendaraan yang melintas didepan Gruu, dan membuatnya menghindar ke belakang, pada adegan tersebut penulis menciptakan sedikit *Exaggeration* pada saat Gruu menghindar ke belakang.



Gambar 3.9.2.3 referensi Gruu mengambil tahu bulat

Pada gambar lima menjelaskan sebuah acting yang ingin penulis tunjukkan karena kebodohan Gruu dengan memarahi kendaraan yang membuatnya kaget dan pada gambar enam Gruu berhasil mengambil tahu bulat tersebut.

UMMN

### 3.10. Tahap Perancangan

Pada sub judul ini penulis akan menjelaskan bagaimana penulis merancang semua shot dengan melibatkan postur tubuh kedua tokoh dalam film Bruu-Bruu

#### 3.10.1 Shot 58

Pada shot 58 adalah adegan ketika Gruu terlihat sangat marah kerana Junior melakukan kesalahan yang begitu besar, dikareanakan Junior menembak tahu bulat yang mereka cari dan terlepas kejalan raya.



Gambar 3.10.1.1 Spike sangat marah

(Tom & Jerry 1946)

Penulis kembali menggunakan refrensi tokoh Spike untuk postur tubuh yang akan diaplikasikan kepada tokoh gruu, Pada gambar diatas spike memperlihatkan postur tubuh *combative* menurut Robest (2007) postur tubuh *combative* merupakan postur tubuh yang menunjukkan posisi tubuh yang membuat bagian tubuh atas maju kedepan dan tangan yang terkesan maju yang

menunjukkan ia lebih kuat dari lawan bicaranya. menurut beliau pula *hand gesture* juga berkerja untuk mendukung situasi yang terjadi dalam sebuah adegan, pada gambar diatas Spike memperlihatkan gestur tangan yang mengepal untuk memperlihatkan bawa ia sangat marah.

Penulis juga mencoba membuat sebuah video referenis untuk dapa melihat line action yang bisa diperlihatkan.



Gambar 3.10.1.2 Rekaman Shot 58

Ternyata rekaman yang penulis buat tidak terlalu sesuai dengan apa yang diperlihatkan referensi Spike diatas garis pada bahu penulis tidak terlalu terangkat dibandingkan gambar referensi animasinya, ini dikarenakan tulang manusai tidak selentur sbuah film animas prisnsip animasi *Squash and stretch* yang memungkinkan seorang tokoh dapat melenturkan beberapa bagian tubuhnya agar lebih terlihat *Exaggeration* dalam animasi.

Sedangkan pada tokoh junior penulis menggunakan dua referensi yaitu Jerry yang berperan sebagaia referensi untuk postur tubuhnya sedangkan penulis mengambil referensi dari Joye dalam film Friends untuk penguasaan gestur tangan pada saat seseorang sedang ketakutan.



Gambar 3.10.1.3 Jerry takut

(Tom & Jerry 1946)

Pada gambar referensi diatas jelas terlihat postur tubuh yang ditunjukkan tokoh Jerry adalah *back body posture* dimana menurut Robest (2007) *back body posture* diperlihatkan seseorang yang ingin menolak sebuah pesan atau takut akan sesuatu yang sedang ia hadapi. Penulis juga memperagakan *back body posture* kedalam video rekaman yang penulis buat.



Gambar 3.10.1.4 referensi shot 58 2

Dengan *line action* yang terlihat penulis menemukan kesamaan pada bagian tubuh bagian atas yang jelas terlihat condong kebelakang untuk menloak pesan yang ia terima. Penulis juga menambahkan referensi untuk shot tersebut karena ketika seseorang merasa takut dan terkejut, tokoh tersebut tidak hanya memeperlihatkan postur tubuh kebackanya, penulis menambahkan referensi gestur tangan yang di perlihtakan seseorang ketika ia merasa takut dan terkejut, Penulis menggunakan referensi Joey tokoh dalam film Friends.



Gambar 3.10.1.5 *Joey scared*

Pada gambar di atas terlihat tangan Joey terlihat terangkat karena ia kaget melihat hewan yang ia benci berada di hadapannya, ini merupakan bukti ketika seseorang merasa takut dan terkejut disaat yang bersamaan ia akan mengangkat kedua tanganya sebagai bentuk pertahanan diri.

### **3.10.2 Shot 44-45**

Pada shot ini penulis lebih menjelaskan postur tubuh yang diperlihatkan Gruu pada saat ia marah akibat mobil tahu bulat yang mereka cari pergih meninggalkan mereka.



Gambar 3.10.2.1 Spike marah

(Tom & Jerry 1946)

Penulis menggunakan referensi spike untuk referensi Gruu dimana pada garis tubuh yang terdapat pada Gruu memperlihatkan *Foward body posture* yang dimana menurut Roberts (2007) *Foward body posture* akan terjadi bila ada sesuatu yang menarik perhatian si Tokoh tersebut, tetapi dalam khusus ini penulis tidak hanya meletakkan teori tersebut di tambah teori Pardew (2008) tentang teori marah yang memperlihatkan ketika seseorang merasa marah ia akan mengikat sedikit bahunya.

Setelah menemukanb referensi yang tepat penulis melakukan eksperimen dengan cara membuat video rekaman sendiri untuk membuktikan hasil sepeti apa yang akan di dapat ketika seorang tokoh memperlihatkan *forward body posture*.



Gambar 3.10.2.2 Rekaman shot 40-44

Pada hasil rekaman diatas penulis menemukan kesamaan yang terlihat dari bentuk bahu penulis dan tokoh spike pada refrensi yang terlihat sedikit terangkat dan bagian tubuh atas yang cenderung condong kedepan memperlihatkan ketertarikan karena pada shot tersebut Gruu marah dengan memperhatikan mobil tahu bulat yang pergi meninggalkan mereka.

### 3.10.3 Shot 60-61

Pada shot 60-61 penulis tidak memperlihatkan postur tubuh yang akan digunakan melainkan akan lebih membahas bagaimana emosi dapat mempengaruhi sebuah aksi dari tokoh film bruu-bruu ini, yang pertama penulis akan membahas gestur yang di perlihatkan Gruu dimana Gruu mengambil senjata milik junior dan menghancurkannya, penulis menggunakan referensi film Oddboods dalam shot ini.



Gambar 3.10.3.1 *Red boods angry*

Gambar diatas memeperlihatkan ketika Red boods sangat marah kepada Blue boods karena ia mengetukan pulpen miliknya terlalu keras diatas meja, lekas Red boods mengambil pulpen tersebut secara paksa dan membantingya serta menginjak pulpen tersebut dengan sangat keras menurut Stuart & Laraia (2005) amarah tersebut telah mencapai tahap kekerasan dimana pada keadan tersebut seseorang yang marah akan melakukan tindakan kekerasan dan merusak sesuatu yang tidak ia suka, penulis juga memperagakanya dalam video rekan yang penulis buat.



Gambar 3.10.3.2 video rekaman shot 60-61 1

Pada gambar teresebut penulis berusaha membuat video sesuai dengan apa yang diperlihatkan dalam referensi Red boods yang berbeda hanyalah lah tata

letak shot yang berbeda dan gerakan menginjak penulis menggunakan prinsip *Exaggeration* dimana penulis melompat berkali-kali untuk memberikan kesan lebih penuh amarah yang nanti di aplikasikan oleh tokoh Gruu.

Sedangkan untuk karakter junior penulis menggunakan tokoh Blue boods pada saat ia merasa takut dengan memperlihatkan gesturnya.



Gambar 3.10.3.3 Blue boods takut

Postur tubuh yang diperlihatkan Blue boods adalah postur tubuh *figutive* menurut Roberts (2007) adalah postur tubuh yang mengkorelasikan *close body posture* dan *back body posture* yang memberikan pesan seseorang menolak sesuatu yang ia tidak sukai, penulis membuat video rakaman yang sejenis dengan membuat rekam penulis memperlihatkan postur tubuh yang sama.



Gambar 3.10.3.4 video rekaman shot 60-61 2

Sesuai dengan apa yang terdapat di referensi penulis mengkoreografikan rekam penulis untuk memperlihatkan *figutive body posture* terlihat dari bagian atas tubuh tokoh yang sedikit mundur kebelakang dan kedua tangan terangkat yang menunjukkan pesan untuk menolak sesuatu.

#### 3.10.4 Shot 70-71

Pada shot 70-71 ini penulis akan lebih membahas postur tubuh yang akan terlihat ketika seorang tokoh berjalan dalam keadaan marah, penulis menggunakan referensi dari tokoh Jerry yang memiliki kesamaan pesan dan emosi ketika Gruu dengan berani menyebrang jalan untuk mengambil tahu bulat.



Gambar 3.10.4.1 *Jerry walk*

Pada referensi di atas Jerry memperlihatkan *Forward body posture* saat berjalan yang membuktikan ia tidak memperhatikan apapun selain objek yang sedang ia incar penulis juga membuat referensi video untuk merasakan bagaimana postur tubuh seseorang ketika ia sedang dalam keadaan marah dan berani menghadapi sesuatu.



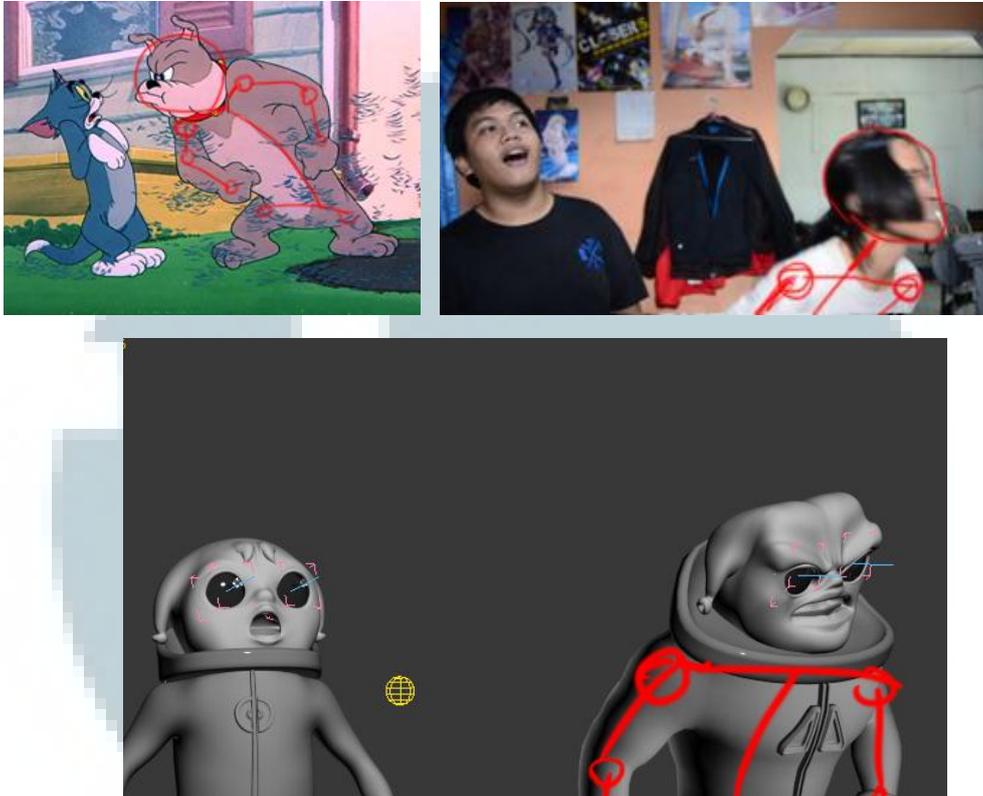
Gambar 3.10.4.2 video referensi shot 70-71

Untuk postur tubuh *Foward body posture* penulis terapkan dalam video buatan penulis yang memang di rancang untuk memperlihatkan seseorang yang optimis kepada benda yang ingin ia ambil, dalam kasus ini Gruu ingin mengambil tahu bulat yang terlempar kejalan, kesalahan yang penulis buat hanya pada sinkronisasi tangan dan kaki pada saat berjalan maju penulis melakukan kesalahan dengan membuat video rekaman yang dimana saat kakikana melangkah kedepan tangan kanan penulis juga menghadap kedepan yang melanggar hukum bipedal, akan tetapi penulis telah memperbaiknya ketika masuk proses animasi dengan mengerakan Gruu sesuai hukum *walkcycle*. Sedangkan *Exaggeration* yang di tampilkan dalam walkcycle tersebut jelas berbeda karean penulsi sulit untuk merealisasikan lewat tubuh penulis sendiri.

### 3.11. Perancangan Shot

Pada sub bab ini penulis memperlihatkan hasil pen semua shot dari hasile referensi dan hasil jadi yang penulis animasikan.

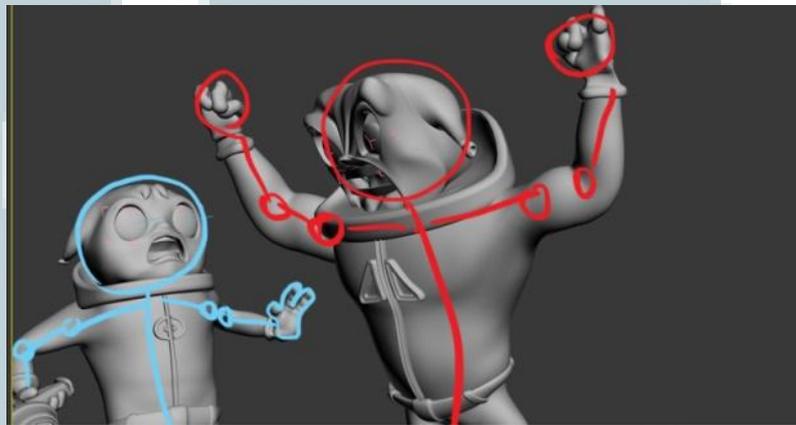
### 3.11.1 Perancangan Shot 40-44



Gambar 3.11.1.1 Perancangan 1

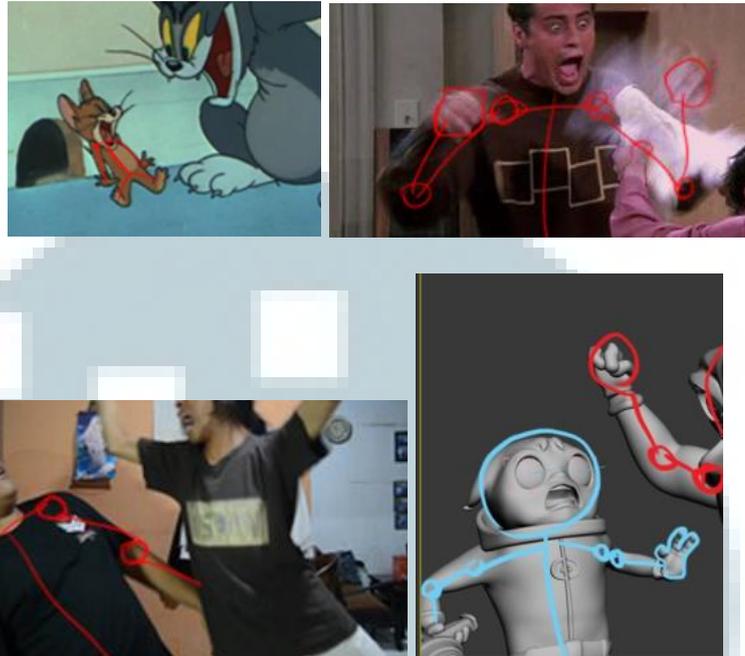
Pada gambar peratam penulis membuat line action untuk greu dari karakter spike yang memperlihatkan postur tubuh maju, dari shot 40-44 untuk tokoh Gruu yang memperlihatkan *Fowrad body posture* akan terjadi bila ada sesuat yang menarik perhatian si tokoh tersebut. Pada gambar di atas penulis tidak menemukan perbedaan yang signifikan yang diperlihatkan oleh Gruu.

### 3.11.2 Perancangan Shot 58



Gambar 3.11.2.1 Perancangan shot 58 1

Pada gambar di atas adalah tampilan perancangan shot 58 oleh tokoh Gruu yang menunjukkan ) postur tubuh *combative* merupakan postur tubuh yang menunjukkan posisi tubuh yang membuat bagian tubuh atas maju kedepan dan tangan yang terkesan maju yang menunjukkan ia lebih kuat dari lawan bicaranya. Pada gambar di atas penulis menemukan perbedaan pada bagian siku Gruu yang lebih menekuk karena ia ingin memperlihatkan ototnya kepada Junior agar terlihat lebih mengerikan.



Gambar 3.11.2.2 Perancangan shot 58 2

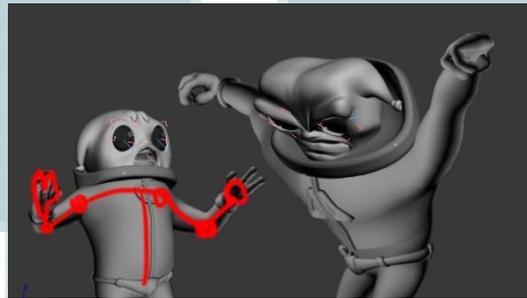
Sedangkan untuk perancangna tokoh junior penulis menggunakan dua referensi postur tubuh *back body posture* di perlihatkan oleh refrensi Jerry sedangkan untuk Gestur tanganya di perlihatkan oleh tokoh Joey, terlihat perbedaan dimana refrensi yang penulis gunakan pada tokoh Jerry terlihat lebih condong kebelakang karena unsur *Exaggeration* dan *Squash and stretch* tidak sepenuhnya dapat diaplikasikan sepenuhnya terhadap model tiga dimensi.

### 3.11.3 Perancangan shot 60-61



Gambar 3.11.3.1 Preancangn Gruu shot 60-61

Pada shot 60-61 pembahasan tokoh Gruu tidak meliputi postur tubuhnya penulis hanya ingin memperlihatkan perasaan dan emosi Gruu yang sangat marah sampai ia menghancurkan senjata milik junior, perbedaan referensi yang penulis temukan hanya pada *Staging* yang berbeda tetapi memiliki maksud amarah yang mencapai level kekerasan pada shot tersebut.

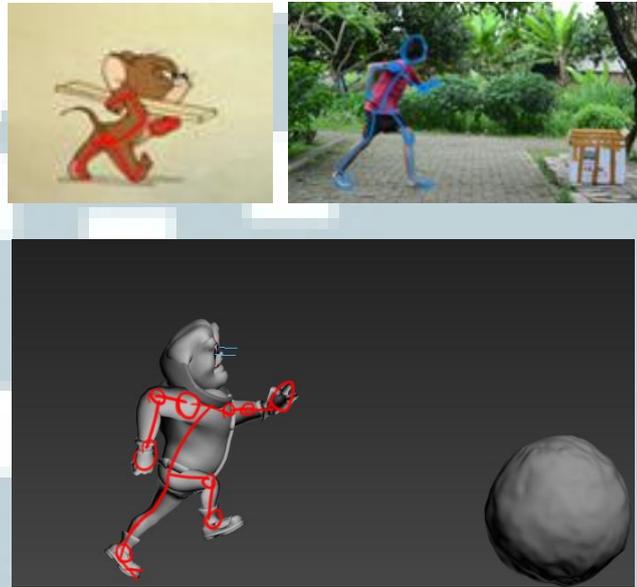


Gambar 3.11.3.2 Perancangan shot Junior 60-61

Pada tokoh junior penulis ingin memperlihatkan postur tubuh memperlihatkan *figutive body posture* terlihat dari bagian atas tubuh tokoh yang sedikit mundur kebelakang dan kedua tangan terangkat yang menunjukkan pesan untuk menolak sesuatu. Perbedaan yang terlihat pada referensi sama dengan khsus Gruu diatas yaitu *Staging* dimana penulis tidak merancang tubuh junior tidak terlalu kebelakang karena takut keluar dari frame.

UMMN

### 3.11.4 Perancangan Shot 70-71



Gambar 3.11.4.1 Perancangan shot Gruu 60-61

Pada shot 70-71 penulis membatasi pembahasan hanya pada saat Gruu berjalan menghampiri tahu bulat, pada saat berjalan Gruu memperlihatkan *Foward body posture* yang memiliki pesan bahwa ia tidak peduli dengan benda disekitarnya, dan hanya terfokus pada tahu bulat yang tergeletak di jalan, penulis menggunakan karakter Jerry yang memiliki pesan emosi berani and sedikit amarah yang ia pendam, perbedaan yang jelas terlihat adalah postur tubuh Jerry lebih kecil dibandingkan Gruu sehingga Jerry bisa lebih terlihat membusungkan dada disbanding Gruu yang memiliki tubuh yang besar sehingga ia harus menjaga keseimbangan saat berjalan dengan memperlihatkan postur tubuh yang lebih tegak. Di tambah *Exaggeration* yang diperlihatkan Jerry lebih besar ketimbang milik Gruu karena tidak semua prinsip animasi dalam dua dimensi bisa di terapkan

dalam animasi tiga dimensi, sehingga penulis hanya bisa mengambil pesan dari emosi yang diperlihatkan Jerry serta sedikit gestur darinya.

