



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Film animasi berjudul “Antri” merupakan sebuah film pendek animasi 2D bergenre *comedy* yang berlatar di sebuah kampung yang sedang mengadakan pengambilan zakat. Film ini bercerita tentang seorang preman kampung bernama Bejo yang berusaha menyerobot antrian karena takut persediaannya yang terbatas. Unsur komedi akan diselipkan pada upaya dan tingkah Bejo saat memotong antrian. Pembuatan film menggunakan teknik *full animation* dan berdurasi sekitar 2 hingga 3 menit.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode kualitatif, yaitu secara observasi. Pengumpulan data dan referensi dilakukan melalui pengamatan suasana saat antri dan bagaimana ciri khas perkampungan, baik secara pengamatan langsung ke lokasi maupun mengumpulkan informasi dari media internet. Dari observasi tersebut penulis merancang gerakan-gerakan yang sesuai untuk cerita dan suasana agar mendukung penyampaian cerita. Penulis juga akan mengambil video referensi untuk gerakan yang akan penulis ulas.

3.1.1. Sinopsis

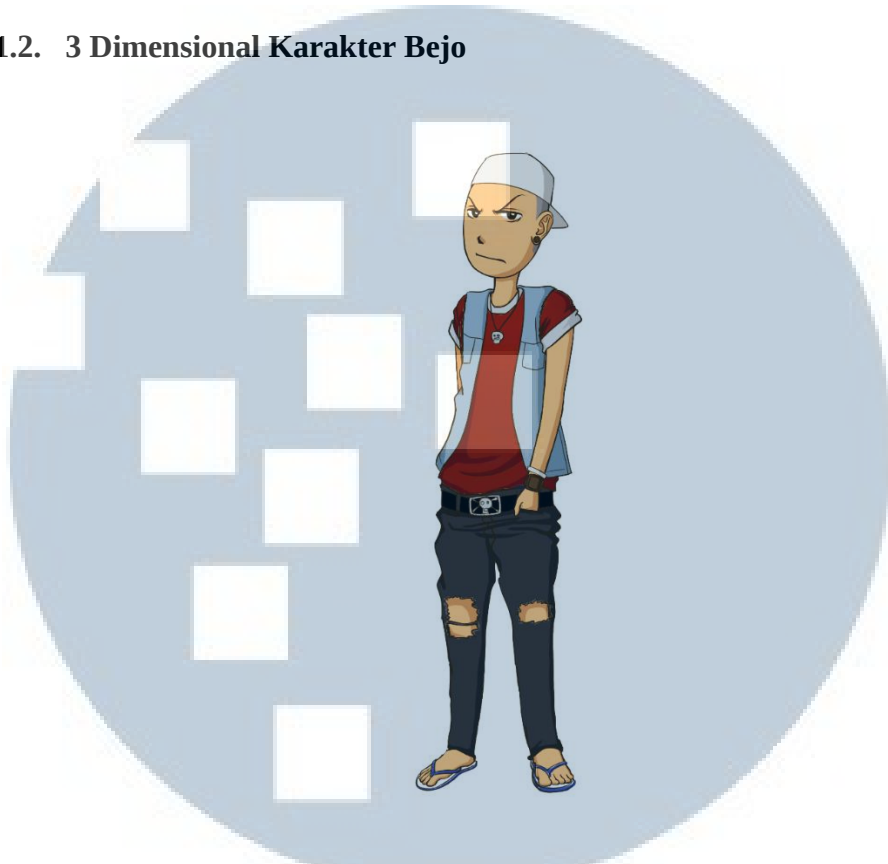
Dalam film “Antri”, cerita dimulai pada suatu hari yang cerah, di tanggal 27 Juni 2017, Bejo, seorang preman kampung sedang terburu-buru menuju ke tempat pengambilan zakat. Di kuponnya tertera bahwa ia harus melakukan pengambilan di RT1. Namun sesampainya di tempat pengambilan, yang ia dapati ialah antrian

yang panjang. Dengan buru-buru ia merebut antrian seorang perempuan. Perempuan tersebut hendak protes, namun diancam oleh Bejo yang memang sudah terkenal sebagai seorang preman kampung. Akhirnya perempuan tersebut pindah ke antrian sebelah. Dengan cuek Bejo tidak mepedulikan perempuan tersebut.

Di depannya seorang ibu meninggalkan anaknya menjaga antrian untuk bergosip dengan temannya. Kesal melihat cara si ibu, Bejo iseng menendang keranjang ibu tersebut. Anaknya yang kaget berlari mengejar keranjangnya. Bejo dengan santai maju mengambil antrian anak tersebut. Namun tiba-tiba ibu tadi sudah berdiri di samping Bejo dengan tatapan menusuk. Bejo yang takut mengembalikan antrian mereka dan terpaksa pindah ke belakang karena di protes orang-orang belakang. Saat hendak mengantri ulang, kali ini Bejo yang di serobot orang lain. Bejo melongo dan menoleh ke samping ternyata perempuan yang tadi diserobotnya lebih cepat mendapatkan zakatnya. Bejo menjadi jengkel karena diserobot, di remehkan sama ibu tua tersebut dan ditertawakan perempuan yang ia serobot. Merasa dipermainkan Bejo mulai marah.

Namun sebuah ide muncul untuk memotong antrian. Ia melempar koin ke depan. Dengan alasan memungut koin ia memotong antrian hingga depan meja pengambilan. Ia pun menyerahkan notanya tadi. Tak disangka, staff tersebut memberitahukan jika ia salah RT. Bejo melihat ke spanduk dan baru menyadari jika ia mengantri di RT 02. Ia yang malu karena tertawaan orang hanya bisa diam melongo.

3.1.2. 3 Dimensional Karakter Bejo



Gambar 3.1. Karakter Bejo

(Dokumentasi pribadi, 2017)

Tabel 3. 1. Dimensional Karakter Bejo

Fisiologi	Sosiologi	Psikologi
Seorang pria berumur 25 tahun.	Dikenal sebagai preman kampung.	Memiliki sifat yang egois dan angkuh.
Memiliki tubuh yang kurus dengan tinggi 170cm dan berat 55kg.	Pendidikannya hanya tamat SMP.	Berkarakter cuek dan temperamental.
Berwajah lonjong dengan rambut tipis.	Warga kampung segan berurusan dengannya karena dikenal sebagai preman yang suka cari masalah.	Bermental kecil jika terintimidasi.
Memiliki mata yang tajam	Beberapa warga tidak takut dengannya karena menganggap Bejo hanya besar nyali.	Orang yang tidak sabaran.

Mengenakan kaos lengan pendek yang digulung ke atas dan memakai rompi tanpa lengan.	Orang tuanya telah bercerai, kini ia tinggal bersama ibunya yang galak.	Berharga diri tinggi.
Mengenakan celana panjang <i>jeans</i> yang kelonggaran dan berikat pinggang. Terdapat robekan dan lubang di lutut.	Bejo adalah anak tunggal.	
Memakai sandal jepit.	Bejo gemar dan ahli bermain sepak bola.	
Memakai topi <i>baseball</i> secara terbalik.		

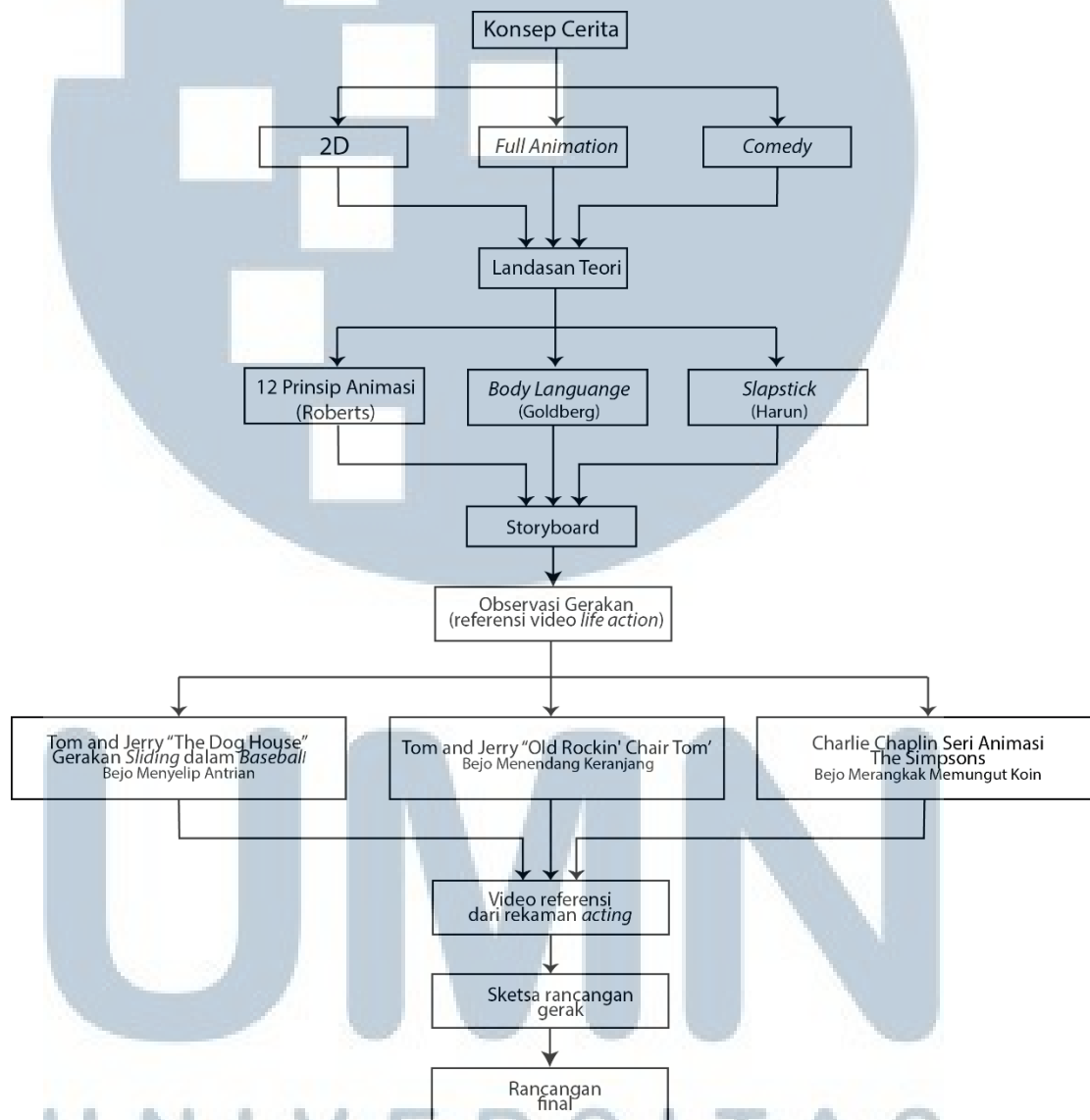
Bejo seorang preman kampung memiliki sifat yang egois, cuek, dan mudah marah. Ia memiliki sifat yang angkuh sehingga sering merasa lebih tinggi dan berkuasa. Karena merasa diri lebih berkuasa, ia memiliki cara berjalan yang tegap ke depan dengan dagu diangkat. Bejo suka melipat tangan di dada atau berkacak pinggang. Bejo orang yang temperamental sehingga emosinya mudah terpancing. Hal tersebut membuat ia menjadi orang yang tidak sabaran. Jika melakukan sesuatu ingin dilakukan dengan cepat dan gesit, ia tidak ingin berlamban-lamban. Karena tubuhnya yang ringan serta keahliannya dalam bermain sepak bola dan *baseball*, ia memiliki gerakan yang gesit dan lincah. Ia orang yang energik dan lentur.

3.1.3. Posisi Penulis

Posisi penulis pada laporan ini adalah sebagai peneliti dalam proses perancangan gerak *slapstick* pada film animasi pendek 2D berjudul “Antri”. Dalam *project*

filmnya sendiri posisi penulis sebagai produser, perancang konsep, animator, *colorist*, pembuatan *background*, dan semua elemen visual.

3.2. Tahapan kerja



Gambar 3.2. Tahapan kerja

(Dokumentasi pribadi, 2017)

3.3. Breakdown Storyboard

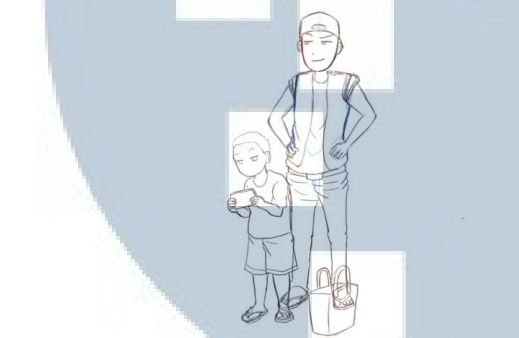
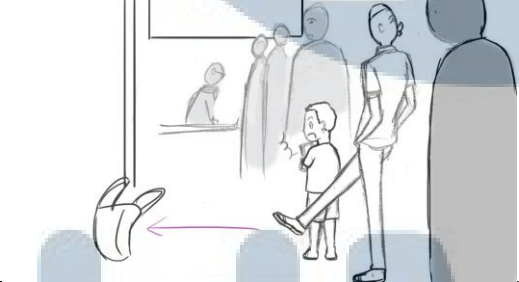
Berdasarkan *storyboard* yang terdapat di lampiran, penulis mengembangkan *shot* yang digunakan untuk proses sketsa gerakan.

Tabel 3.2 Breakdown Storyboard Adegan Menyelip Antrian

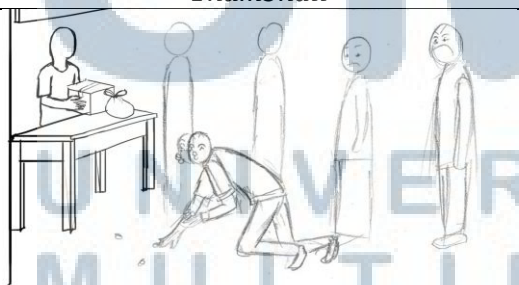
Thumbnail	Keterangan
	Bejo yang mulai berlari ke antrian untuk merebut antrian si Mbak.
	Bejo berusaha berlari dengan kencang dengan arah pandang lurus ke depan.
	Bejo berhasil merebut antrian di depan si Mbak. Si Mbak kaget karena kemunculan Bejo secara mendadak.

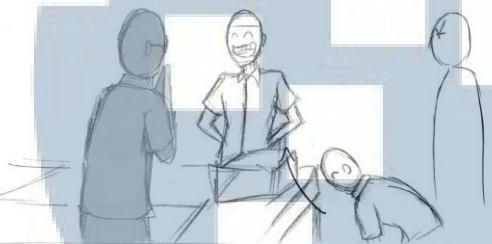
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Tabel 3.3. Breakdown Storyboard Adegan Menendang Keranjang

Thumbnail	Keterangan
	Bejo melihat bahwa di samping si Anak ada keranjang kepunyaan si Ibu. Bejo tersenyum karena sebuah ide muncul didalam pikirannya, yaitu menjahili si Anak dengan menendang keranjang tersebut, sehingga si Anak pergi mengambil keranjang tersebut.
	Bejo melirik kiri kanan untuk melihat situasi.
	Bejo menendang keranjang tersebut. Si Anak kaget melihat keranjangnya terlempar.

Tabel 3.4 Breakdown Storyboard Adegan Memungut Koin

Thumbnail	Keterangan
	Bejo memungut satu persatu koin yang Ia tebar. Orang-orang yang sedang mengantri kaget melihatnya.

	Saat hamper mencapai depan antrian ia menyelip ke antrian sambil pura-pura memungut koin.
	Kemudian Bejo mengambil antrian zakat di depan.

3.4. Acuan Gerak

Film “Antri” terinspirasi dari film seri komedi *Mr. Bean* yang berjudul *Goodnight Mr. Bean*. Film referensi ini bercerita tentang *Mr. Bean* yang sedang berobat ke klinik dokter dan berusaha untuk memotong nomor antrian. Dengan menambahkan pengalaman pribadi dan inspirasi cerita dari film *Goodnight Mr. Bean*, penulis memodifikasi ide-ide tersebut sehingga menghasilkan cerita untuk film komedi “Antri”.



Gambar 3.3. Film “*Goodnight Mr. Bean*”

(*Goodnight Mr. Bean*, 1995)

Tahap ini penulis mengambil referensi gerakan dari beberapa film komedi yang memiliki unsur cerita dan gerakan yang menyerupai cerita dari film yang akan penulis buat. Penulis mengambil referensi dari film *Mr. Bean* (seri kartun dan *live action*), *Charlie Chaplin* seri animasi, *The Simpsons* dan *Tom & Jerry*. Dalam film-film tersebut, penulis mengamati bagaimana pergerakan tokoh yang menyerupai gerakan yang akan penulis bahas.



Gambar 3.4. *Mr. Bean* Saat Ingin Merebut Nomor Antrian
(*Goodnight Mr. Bean*, 1995)



Gambar 3.5. *Tom* Saat Menendang Kucing Oranye
(*Tom and Jerry – Old Rockin' Chair Tom*, 1948)



Gambar 3.6. *Chaplin Saat Merangkak*
(*Charlie Chaplin, 1915*)



Gambar 3.7. *Homer Saat Merangkak ke Samping*
(*The Simpsons, 1999*)

3.4.1. Observasi Gerak

Gerakan yang dibahas diambil dari gerakan yang menyerupai gerakan dalam film penulis. Dalam sub bab ini penulis membahas referensi gerakan yang diambil dari media internet dan adegan film komedi. Penulis akan membahas referensi gerakan untuk adegan saat Bejo menyelip antrian, menendang keranjang, dan merangkak memungut koin. Pembahasan terbatas hanya pada gerakan tubuh, sehingga penulis tidak membahas tentang ekspresi.

3.3.1.1. Menyelip Antrian

Adegan ini diawali dengan Bejo yang bergegas lari merebut antrian. Bejo bergegas dengan cepat supaya antrian paling belakang tidak diambil oleh

seorang perempuan. Setelah menyelip Bejo bersikap acuh atau berlagak tidak tahu terhadap apa yang dia lakukan. Untuk mendapatkan gambaran bagaimana *gesture* tubuh saat menyelip antrian/barisan penulis mengambil dari beberapa referensi adegan.

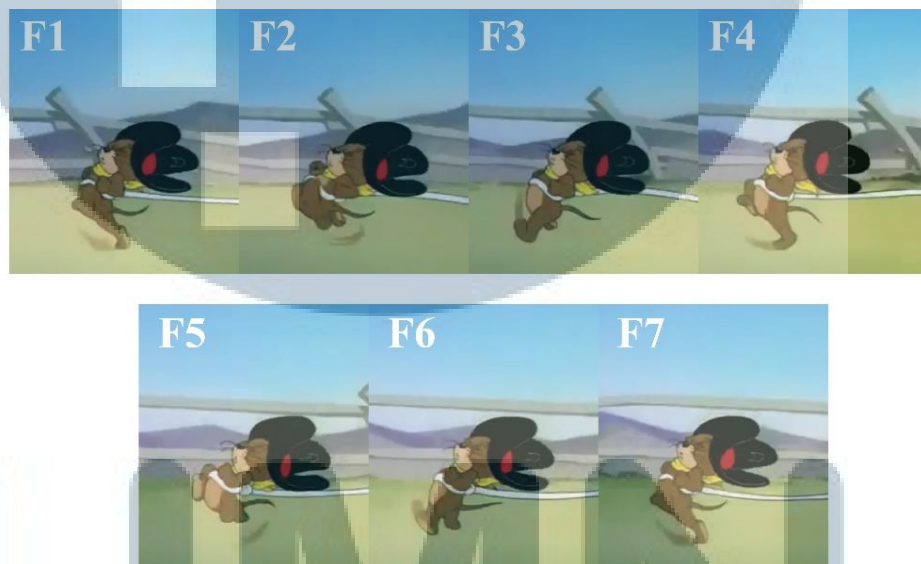
Adegan pertama adalah berlari menuju antrian yang akan direbut. Dalam gerakan ini penulis mengambil adegan tokoh yang mengejar target. Penulis mengambil referensi gerakan dari film kartun *Tom & Jerry* saat si kucing oranye mengejar Jerry. *Gesture* tubuh saat berusaha menggapai apa yang diinginkan terlihat pada arah pandang yang fokus tertuju pada objek yang diinginkan. Wajah menghadap ke depan dan punggung membungkuk ke depan menandakan ingin segera mencapai target.

Kedua tangan mengayun dengan cepat dengan siku tangan mengalami *arc* yang mengayun sampai ke belakang menggapai jangkauan maksimal. Sumbu terletak pada pangkal lengan. Saat salah satu kaki ke depan, maka kaki tersebut akan melangkah jauh ke depan. Bahu berputar lebih lebar mengikuti irama tangan. Kaki belakang mengayun ke belakang dengan lutut sedikit tertekuk. Kaki akan berusaha menjangkau lebih lebar karena ingin berlari kencang. Karena berlari dengan kencang maka terjadi *follow trough* yaitu di bagian kumis dan kuping yang bergerak kebalakang.



Gambar 3.8. Cuplikan Adegan Berlari Mengejar target dari Film “Tom & Jerry”

(*Tom and Jerry - Old Rockin' Chair Tom*, 1948)



Gambar 3.9. Cuplikan Adegan Berlari Kabur

(*Tom and Jerry – Texas Tom*, 1950)

Penulis membandingkan gerakan berlari mengejar target dengan berlari kabur dari sesuatu dengan berlari santai. Jika dibandingkan dengan gerakan berlari kabur terlihat posisi dada akan lebih maju ke depan seolah-olah ingin cepat menjauh dari sesuatu yang mereka hindari di belakang. Badan dan kepala melengkung ke belakang. Seperti yang terlihat pada gambar di atas, gerakan sangat cepat hingga jumlah *frame* untuk gerakan

lari satu kali kaki kiri dan kanan atau satu *loop* menyentuh tanah hanya 7 *frame*.

Jika dibandingkan dengan gerakan lari santai maka terlihat ayunan tangan tidak selebar berlari tergesa-gesa. Berbeda dengan berlari mengejar target, berlari santai memiliki jangkauan kaki tidak selebar lari berlari mengejar target.



Gambar 3.10. *Gesture Lari Santai*

(<http://www.mlhphysio.co.uk/blog.php/tips-to-improve-efficiency-of-running-technique>)

Gerakan selanjutnya adalah gerakan saat menyelip. Penulis mengambil 2 referensi gerakan, yaitu gerakan menyelip dalam adegan film “*The Thin Blue Line* (1995)” dan *Tom and Jerry* “*The Dog House*” (1952). Untuk gerakan *action* saat menyelip penulis mengambil referensi gerakan *sliding* pemain *baseball*.

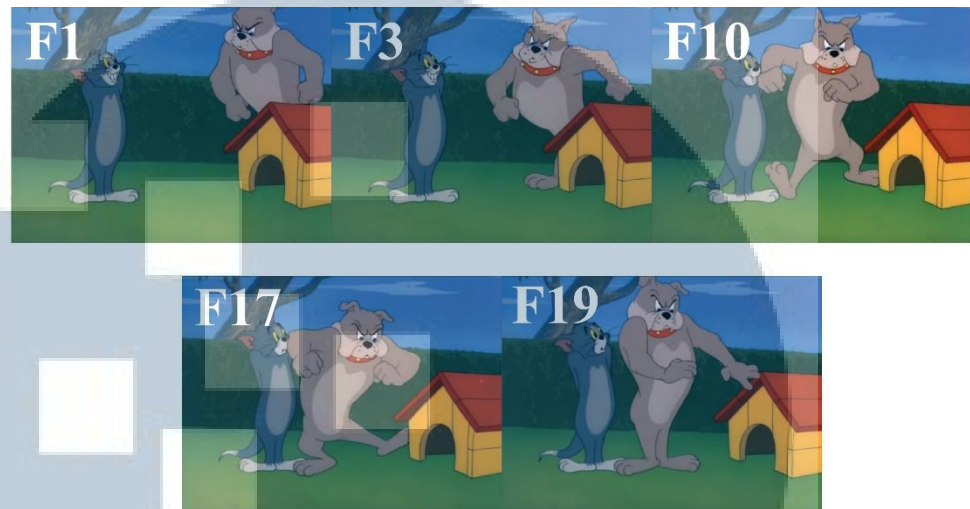


Gambar 3.11. Adegan *Inspector Raymond* menyelinap antrian

(*The Thin Blue Line*, 1995)

Dalam adegan menyelinap film “*The Thin Blue Line* (1995)”, terlihat *Inspector Raymond* (berjas hitam) berjalan dengan cepat berusaha sampai terlebih dahulu ke antrian. Postur tubuh tetap tegak seolah ingin terlihat wajar namun jadi terkesan kaku. Wajah menghadap ke depan tidak menoleh sama sekali. Setelah mendahului dan sampai ke antrian tubuh akan bersikap tenang dan wajah tetap menghadap ke depan seolah tidak tahu.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.12. Adegan Spike Menyelip

(*Tom and Jerry – The Dog House*, 1952)

Sedangkan dalam adegan menyelip dari film *Tom and Jerry “The Dog House”* (1952), Spike (anjing berwarna abu-abu) menyelip dengan kasar. Kedua bahu ditinggikan seolah merasa lebih berkuasa. Pandangan wajah ke arah target. Kedua tangan diayunkan lebar seolah memberi ruang atau menyingkirkan halangan untuk berjalan.



Gambar 3.13. Teknik Sliding dalam Baseball

(<http://probaseballinsider.com/baseball-instruction/base-running/base-running-how-to-slide/>)

Untuk gerakan *sliding* penulis mengambil dua teknik, yaitu *feet first slide* dan *head first slide*. Gerakan *feet first slide* dimulai dengan berlari lalu salah satu kaki condong ke depan. Badan seolah hendak rebah ke belakang dengan kedua tangan mengayun ke atas. Kaki yang diibaratkan untuk menyentuh area petak adalah kaki kiri. Saat pantat menyentuh tanah, kaki kiri lurus ke depan. Lutut untuk kaki kanan menekuk. Tangan terayun kembali ke bawah. Setelah kaki kiri mencapai area petak maka kaki kiri akan menekuk seolah mengerem. Kaki kanan di luruskan menekan tanah agar tubuh terangkat.



Gambar 3.14. Gerakan Lanjutan Setelah *Sliding*

(<https://www.youtube.com/watch?v=Mcr6gCZiZs>)

3.3.1.2. Menendang Benda

Adegan menendang terdapat pada saat Bejo menendang keranjang. Referensi adegan didapat dari film “*Goodnight Mr. Bean* (1995)” di mana saat Mr. Bean mendapat ide untuk mengambil nomor antrian seorang

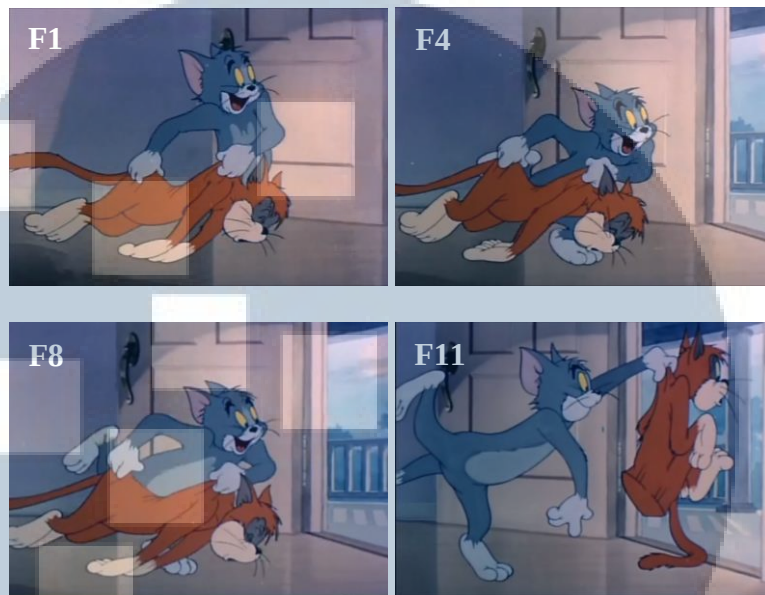
kakek. Setelah mendapat kan ide punggung akan lebih maju menandakan ketertarikan. Wajah fokus menatap objek. Lalu sebelum melakukan aksinya Mr. Bean menoleh ke kiri untuk melihat keadaan apakah aman atau tidak.



Gambar 3.15. Adegan Mr. Bean Mendapat Ide dan Melihatkan Keadaan
(*Goodnight Mr. Bean*, 1995)

Gerakan selanjutnya adalah menendang. Penulis mengambil referensi dari gerakan menendang dalam film *Tom and Jerry* “*Old Rockin’ Chair Tom*”, 1948. Pada *frame* pertama, terlihat *Tom* memulai ancang-ancang dengan mengayun kan kaki kiri nya ke belakang. Kaki kiri yang akan menendang mengayun ke belakang sampai jangkauan maksimal, dengan *exaggeration* jangkauan bisa mencapai 180 derajat. Saat kaki kiri diayunkan terjadi *arc* seperti yang terlihat pada *frame* 1 hingga *frame* 11. Kaki kanan dijinjit dan badan condong ke depan. Kepala tetap menghadap ke depan.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

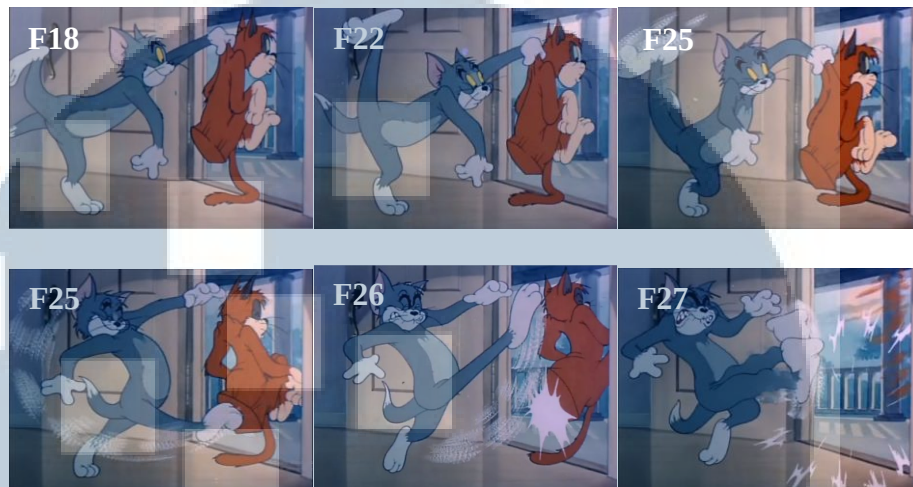


Gambar 3.16. Gerakan menendang

(*Tom and Jerry – Old Rockin’ Chair Tom*, 1948)

Di *frame* 11, Tom terlihat tidak bergerak sampai *frame* 18, hanya tangan kiri yang mengangkat kucing oranye yang meninggi. Lalu *frame* 18 ke *frame* 22 kaki kiri mengayun sedikit lebih tinggi untuk ancap-ancang serta *exaggeration*. Mulai dari *frame* 23 kaki kanan mengayun ke depan menendang objek. Dari *frame* 23 kaki mengayun sedikit ke *frame* 25, namun saat *frame* 26 kaki sudah mengayun menyentuh objek. Perbedaan jumlah *frame* tersebut bertujuan untuk menciptakan *slow in and slow out*. *Frame* 23 ke 25 adalah *slow in* dan *frame* 25 ke 26 adalah *slow out*.

Tangan kanan mengayun ke belakang waktu menendang. Dalam ayunan kaki kanan yang menendang dan tangan kanan yang mengayun ke belakang terjadi *arc*. Badan melengkung ke depan serta posisi kepala lebih mundur dari posisi badan. Kaki kanan mengalami *stretch* dan tubuh sedikit terlihat melompat dari permukaan agar tercipta *exaggeration*.



Gambar 3.17. Adegan Tom Menendang

(*Tom and Jerry – Old Rockin' Chair Tom*, 1948)



Gambar 3.18. *Passing* dalam Sepak Bola

(<http://s11.gr/en/team-training/technique/variable/technique-training-with-variousvariables/#prettyPhoto>)

Gerakan menendang diambil dari referensi gerakan *passing* dalam sepak bola. Jika menggunakan kaki kanan maka kaki kanan akan mengayun ke samping luar, lalu menendang bola ke samping. Kaki kanan berada di sisi depan kiri tubuh. Punggung agak sedikit membungkuk dan bahu kiri lebih maju.

3.3.1.3. Merangkak

Adegan merangkak terdapat saat Bejo memungut koin. Penulis mengambil referensi gerakan dari film *Charlie Chaplin* seri animasi. Pada film terlihat Charlie sedang dalam posisi merangkak. Kepala megarah pada lantai seperti meyari suatu objek. Badan bertumpu pada kedua lutut dan telapak tangan. Saat tangan kanan maju maka lutut kiri juga ikut maju, begitu pula sebaliknya. Saat maju tangan agak sedikit diangkat.



Gambar 3.19. Adegan Charlie Merangkak

(*Charlie Chaplin*, 2015)

Penulis juga mengambil referensi dengan cara gerak yang lain. penulis mengambil dari film *The Simpsons* dimana Homer berjalan dengan melangkah ke samping. Saat melangkah, kaki kanan Homer melangkah ke samping lalu disusul kaki kiri. Ketika melangkah terdapat *arc* di lankahannya.



Gambar 3.20. Adegan Simpsons Melangkah ke Samping
(*The Simpsons*, 2003)

3.3.2. Video Referensi Melalui Acting

Tahap selanjutnya penulis mengambil video referensi untuk gerakan yang akan penulis analisis. Dalam proses ini, penulis ingin mengetahui bagaimana beban, keseimbangan dan pola gerakan yang benar, serta *timing* saat melakukan gerakan yang akan penulis analisis. Video referensi *acting* yang penulis ambil menggunakan 30 *fps*, sehingga pada penomoran *frame* pada gambar berpatokan pada 30 *fps*.

3.3.2.1. Menendang keranjang

Untuk adegan ini penulis mengambil video referensi saat dimana Bejo menendang keranjang. Dalam adegan ini penulis menggunakan satu bungkus *tissue* yang ukuran dan beratnya diperkirakan sama dengan berat keranjang dalam adegan. Penulis mengambil reka adegan mulai dari saat Bejo mendapatkan ide saat melihat keranjang.



Gambar 3.21. Referensi Adegan Mendapat Ide

(Dokumentasi pribadi, 2017)

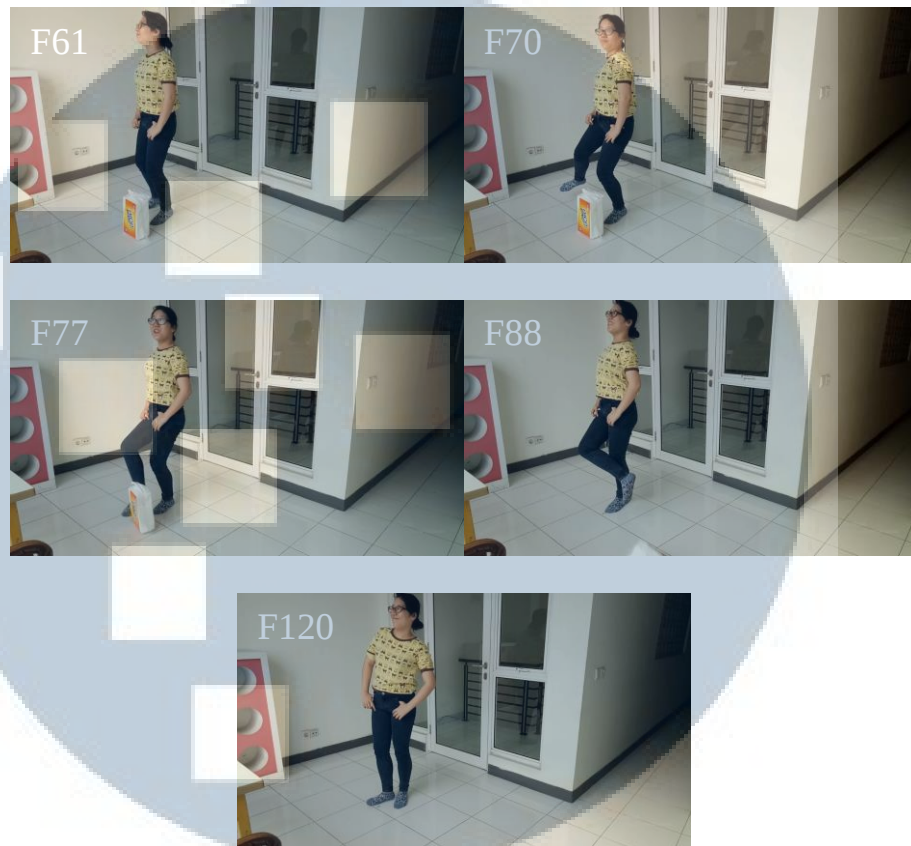
Pada saat mendapatkan ide, beberapa gerakan yang terjadi adalah badan menegak, kepala mendongak, lalu terjadi *squash and stretch* pada wajah, yaitu mata melebar, dan mulut sedikit membuka seperti mengucapkan huruf “U”. *Squash and stretch* yang terjadi pada wajah karena tekstur wajah yang lentur.



Gambar 3.22. Referensi Adegan Saat Ajang-ajang

(Dokumentasi pribadi, 2017)

Saat hendak memulai aksinya Bejo celingak-celinguk untuk melihat keadaan sekitar apakah aman atau tidak. Hal ini menandakan tokoh memiliki *anticipation* sebelum berbuat jahil. Posisi tubuh akan lebih membatasi diri untuk bergerak atau badan tidak bergerak-gerak, mata mengikuti arah kepala menoleh.



Gambar 3.23. Referensi Adegan Menendang Barang

(Dokumentasi pribadi, 2017)

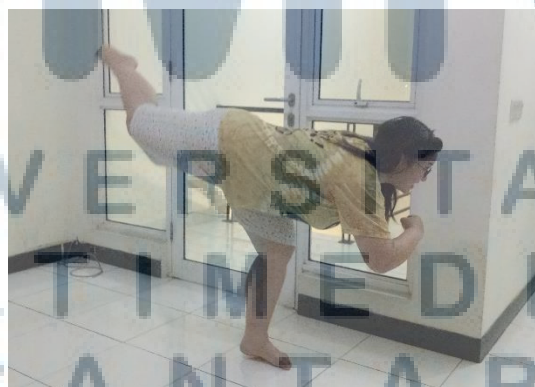
Tubuh akan mengambil ancang-ancang saat akan menendang. Kaki agak ditekuk sehingga badan sedikit menunduk, lalu menarik kaki kanan ke arah luar. Saat kaki kanan di ayunkan keluar terjadi *slow in* seolah mengumpulkan tenaga. Kaki kiri akan sedikit ditekuk dan badan sedikit membungkuk untuk menyeimbangkan posisi.

Saat menendang ketika kaki kira-kira melewati tubuh bagian depan maka badan sedikit tegak dan kaki kiri sempat lurus. Setelah kaki mengayun kaki kanan mengarah ke posisi kiri tubuh dengan masih ditekuk di udara. Sesuai prinsip animasi, terjadi *arc* dan *slow out* dalam ayunan

kaki. Kaki kiri sedikit ditekuk untuk menyeimbangkan tubuh dan badan bagian atas sedikit serong ke kanan. Menyeimbangkan kaki adalah *secondary action*, karena kaki kiri sedikit tertekuk untuk menyeimbangkan badan akibat ayunan kaki kanan.

Setelah melakukan pengambilan gambar gerakan menendang di atas, penulis melihat bahwa gerakan tidak memiliki *exaggeration* yang kuat. Untuk itu penulis melakukan pengambilan ulang gambar untuk adegan menendang. Gerakan ini penulis menendang dengan kuat ke depan menggunakan kaki kanan.

Dalam gerakan menendang cara lain, diawali dengan gerakan ancang-ancang melangkah satu langkah ke depan. Kaki kiri melangkah ke depan, terjadi *arc* yang bersumbu pada sendi pangkal paha. Saat kaki kanan mengayun ke belakang atas terjadi *slow in* karena kaki kanan melawan gravitasi. Ayunan ke belakang kaki kanan membentuk lajur kurva yang bersumbu pada sendi pangkal paha. Ketika kaki kanan diayun ke belakang maka tangan kanan diayun ke depan. Badan bungkuk dan tangan kanan ke depan untuk menyeimbangkan badan.



Gambar 3.24. Postur Tubuh Menendang dengan *Exaggeration*

(Dokumentasi pribadi, 2017)

Saat menendang terjadi *slow out* karena melepaskan tenaga untuk menendang. Tangan kanan di ayun ke belakang dan tangan kiri diayun ke depan. Kaki kanan diangkat tinggi agar terlihat *exaggerate*.



Gambar 3.25 Referensi Adegan Menendang Barang *Exaggerate*

(Dokumentasi pribadi, 2017)

3.3.2.2. Menyelip Antrian

Saat hendak menyelip, Bejo berlari dengan kencang menuju antrian yang ia ingin ambil. Dalam adegan lari ini *gesture* tubuh condong ke depan dan arah pandang fokus ke target. Ketika berlari kedua tangan mengayun mengalami *arc*. Kedua tangan mengayun dengan cepat dengan siku tangan mengayun sampai ke belakang menggapai jangkauan maksimal. Kaki melangkah lebar. Bahu berputar mengikuti irama tangan. Terjadi *follow trough* saat berlari yaitu baju dan rambut yang berhembus

ke belakang. Saat berhenti kaki sedikit di tekuk dan tangan berhenti mengayun. Badan mengalami *overlapping action* yaitu condong ke depan akibat pengereman dari gerakan lari. Rambut dan baju juga terhempas ke depan mengalami *overlapping action*.



Gambar 3.26 Referensi Adegan Lari

(Dokumentasi pribadi, 2017)

Ketika menyelip ke samping tubuh mengambil ancang-ancang (*anticipation*), yaitu kaki menekuk sehingga badan bungkuk. Lalu kaki kanan melangkah ke samping dan badan agak naik. Saat kaki kanan melangkah ke samping terjadi *arc*. Setelah kaki kanan menapak maka kaki kiri melangkah mengikuti kaki kanan.



Gambar 3.27 Referensi Adegan Menyelip

(Dokumentasi pribadi, 2017)

3.3.2.3. Merangkak

Saat merangkak mengambil benda, tangan kiri memegang benda yang diambil dan tangan kanan yang memungut bendanya. Kedua kaki bertumpu di lutut menjadi penyeimbang berat tubuh dan tubuh membungkuk. Terdapat *atincipation* saat merangkak satu langkah ke depan, yaitu tubuh akan sedikit menegak untuk mengumpulkan tenaga. Lalu salah satu kaki akan bergeser ke depan dan tubuh ikut membungkuk lagi.



Gambar 3.28 Referensi Adegan Merangkak

(Dokumentasi pribadi, 2017)

Penulis juga mengambil video referensi gerakan melangkah ke samping. Pose awal adalah pose jongkok. Sebelum melangkah ke kanan, tubuh akan mengambil ancang-ancang dengan mengayunkan tubuh ke samping kiri. Telapak kaki tetap pada posisinya.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.22 Referensi *Anticipation* Melangkah ke Samping

(Dokumentasi pribadi, 2017)

Saat melangkah kaki kanan diangkat dan dibentangkan lurus ke samping kanan dengan cepat. Kaki kiri menjadi penopang tubuh. Saat kaki kanan menyentuh lantai maka kaki kiri mendorong tubuh ke kanan. Telapak kaki kanan tetap di lantai. Tubuh agak terangkat ke atas saat berpindah lalu tubuh lebih membungkuk. Lalu kaki kiri di angkat dan diayunkan ke kanan. Waktu kaki kiri diayunkan, tubuh sedikit membungkuk ke kanan. dan posisi tubuh serta kaki kembali ke pose jongkok. Gerakan dari mulai melangkah kaki kanan sampai kembali ke pose jongkok terjadi dengan *timing* yang cepat.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.23 Referensi Melangkah ke Samping

(Dokumentasi pribadi, 2017)

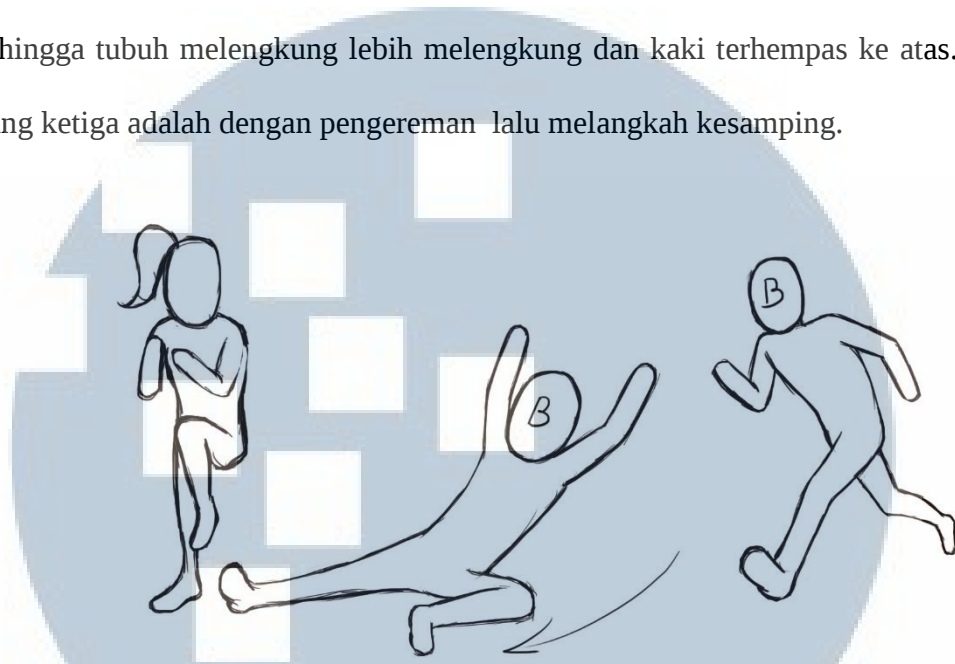
3.5. Sketsa Gerakan

Dalam perancangan gerak dalam adegan yang akan dibahas, penulis membuat sketsa rancangan gerakan-gerakan berdasarkan cerita.

3.5.1. Sketsa Adegan Bejo Menyelin Antrian

Penulis merancang beberapa gerakan dengan cara menyelin yang berbeda. Dalam adegan ini penulis mencoba 3 cara menyelin. Yang pertama dan kedua penulis mengambil dari referensi gerakan *sliding basebal*, yaitu *feet first slide* dan *head first slide*. Untuk gerakan *head first slide* penulis memberikan *exaggeration*

sehingga tubuh melengkung lebih melengkung dan kaki terhempas ke atas. Cara yang ketiga adalah dengan pengereman lalu melangkah kesamping.



Gambar 3.29 Sketsa Gerakan Menyelip dengan *Feet First Slide*

(Dokumentasi pribadi, 2017)

Pada cara menyelip dengan *feet first slide*, karakter akan berlari Bejo akan berlari lalu menyelip dengan *sliding* kaki terlebih dahulu. Kaki lurus ke depan dan tangan terangkat ke atas.



Gambar 3.30 Sketsa Gerakan Menyelip dengan *Head First Slide*

(Dokumentasi pribadi, 2017)

Pada cara menyelip dengan *head first slide*, karakter akan berlari Bejo akan berlari lalu menyelip dengan meluncur secara tiarap. Tangan lurus ke depan dan wajah menghadap tanah. Kaki akan melengkung ke atas saat mulai berhenti agar terlihat lebih *exaggeration*.



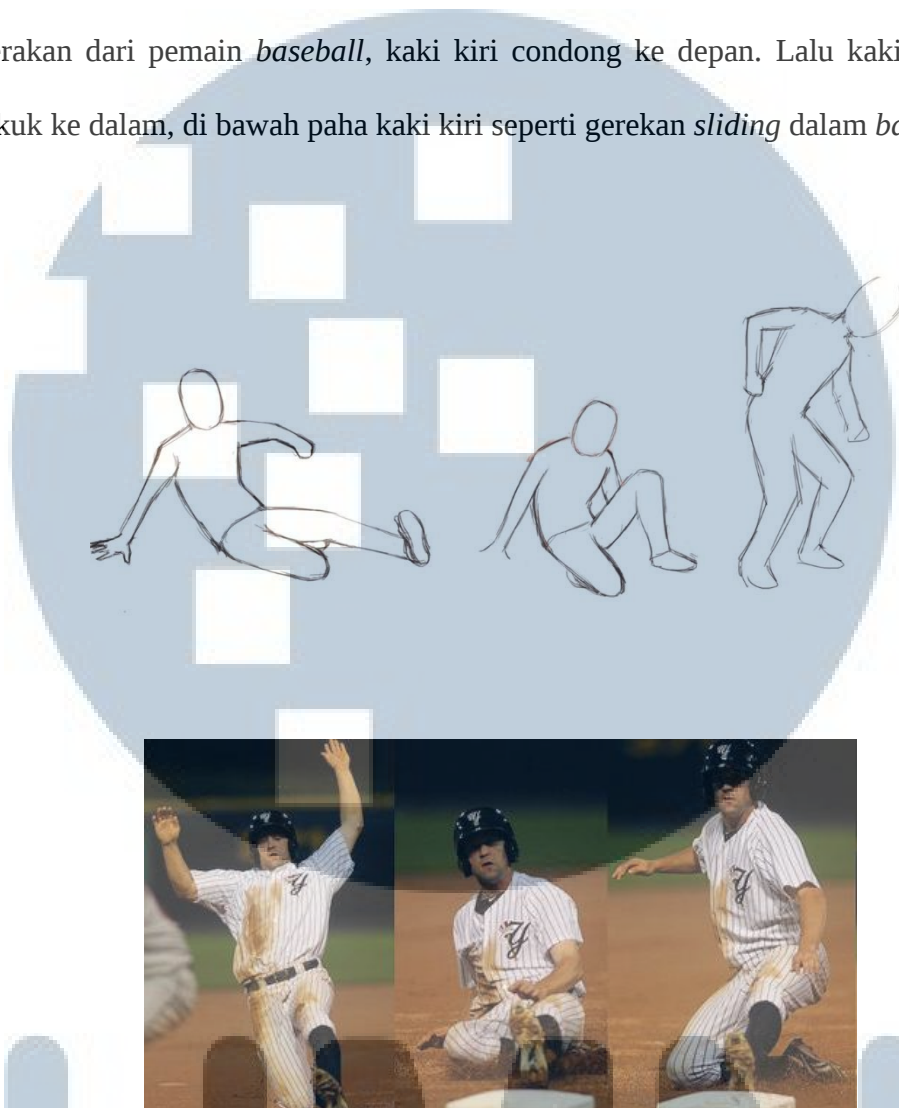
Gambar 3.31 Sketsa Gerakan Menyelin dengan Langkah ke Samping

(Dokumentasi pribadi, 2017)

Pada cara ketiga, Bejo berlari lalu sampai jarak sekitar 2 meter dari tokoh Mbak. Saat sampai jarak sekitar 2 meter Bejo mengerem sambil melompat-lompat kecil dengan kaki kiri. Kaki kanan diangkat untuk menyeimbangkan tubuh. Saat sudah memotong antrian tepat di depan tokoh Mbak, kaki kanan menyentuh tanah berakhir dengan posisi berdiri.

Dari 3 cara di atas, penulis mengambil cara pertama yaitu *feet first slide*. Penulis membuat rancangan *pose-to-pose* gerakan *feet first slide* dengan menyelip. Posisi tubuh awal adalah gerakan lari lalu *sliding*. Ketika pemain *baseball* hendak melakukan *sliding*, ia sedikit merebahkan badan ke belakang dengan kedua tangan mengayun ke atas. Saat posisi *sliding* seperti referensi

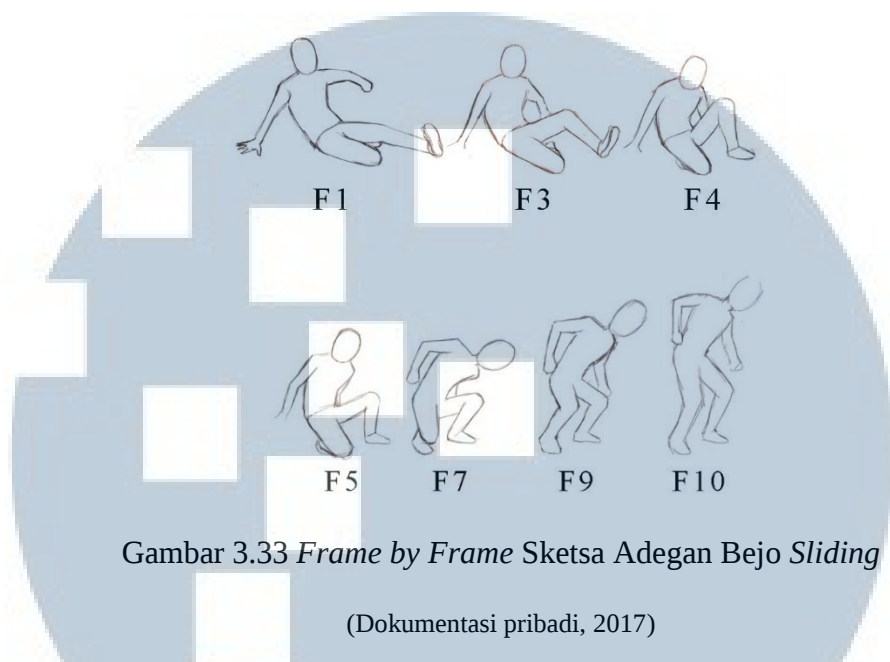
gerakan dari pemain *baseball*, kaki kiri condong ke depan. Lalu kaki kanan di tekuk ke dalam, di bawah paha kaki kiri seperti gerakan *sliding* dalam *baseball*.



Gambar 3.32 *Pose-to-Pose* Sketsa Adegan Bejo *Sliding*

(Dokumentasi pribadi, 2017)

Postur selanjutnya adalah saat hendak berhenti. Kaki kiri menekuk untuk mengerem. Seperti yang terdapat pada referensi gerakan *sliding* pemain *baseball*, kaki kanan berperan sebagai *anticipation* untuk mendorong tubuh berdiri. Kaki kanan menekuk dengan telapak kaki ditekuk sebagai dorongan saat berdiri. Lalu kaki kanan mendorong tubuh untuk berdiri.



Gambar 3.33 *Frame by Frame* Sketsa Adegan Bejo Sliding

(Dokumentasi pribadi, 2017)

Penulis membuat sketsa gerakan untuk *frame by frame* untuk gerakan menyelip dengan *feet first slide*. Dari *frame* 1 ke *frame* 3 timing sangat pendek karena gerakan *sliding* yang cepat. *Frame* 3 ke 5 pun juga singkat karena pengereman yang cepat. Saat *frame* 1 tubuh mengalami stretch karena *sliding* ke depan, *frame* ke 4 tubuh mengalami *squash* karena pengereman. Kaki kanan terjadi *anticipation*, yaitu langsung mengambil posisi untuk mendorong tubuh berdiri. Dari *frame* 5 ke 7 tidak terlalu banyak perubahan gerakan karena terjadi *slow in* akibat dari kaki kanan yang mendorong tubuh melawan gravitasi sehingga berat diawal. Lalu *frame* ke 10 tubuh berdiri.

3.5.2. Sketsa Adegan Bejo Menendang Keranjang

Penulis merancang beberapa gerakan dengan cara kaki menendang yang berbeda. Yang pertama gerakan kaki seolah seperti pemain sepak bola mengoper bola. Yang kedua dengan menggunakan kaki kanan yang menendang ke kiri. Lalu yang terakhir dengan kaki kiri yang menendang ke kiri.



Gambar 3.34. Sketsa Gerakan Menendang

(Dokumentasi pribadi, 2017)

Penulis mencoba membuat *pose-to-pose* untuk gerakan menendang yang pertama. Gerakan ini mengambil referensi dari gerakan *passing* dalam sepak bola. Postur tubuh dimulai dengan anjang-ancang. Kaki kanan mengayun ke samping luar tubuh yaitu samping kanan dari Bejo. Lalu kaki mengayun ke kiri dan menendang objek. Pada postur akhir punggung agak sedikit membungkuk ke kanan karena untuk menyeimbangkan tubuh sama seperti pose saat *passing* dalam sepak bola.

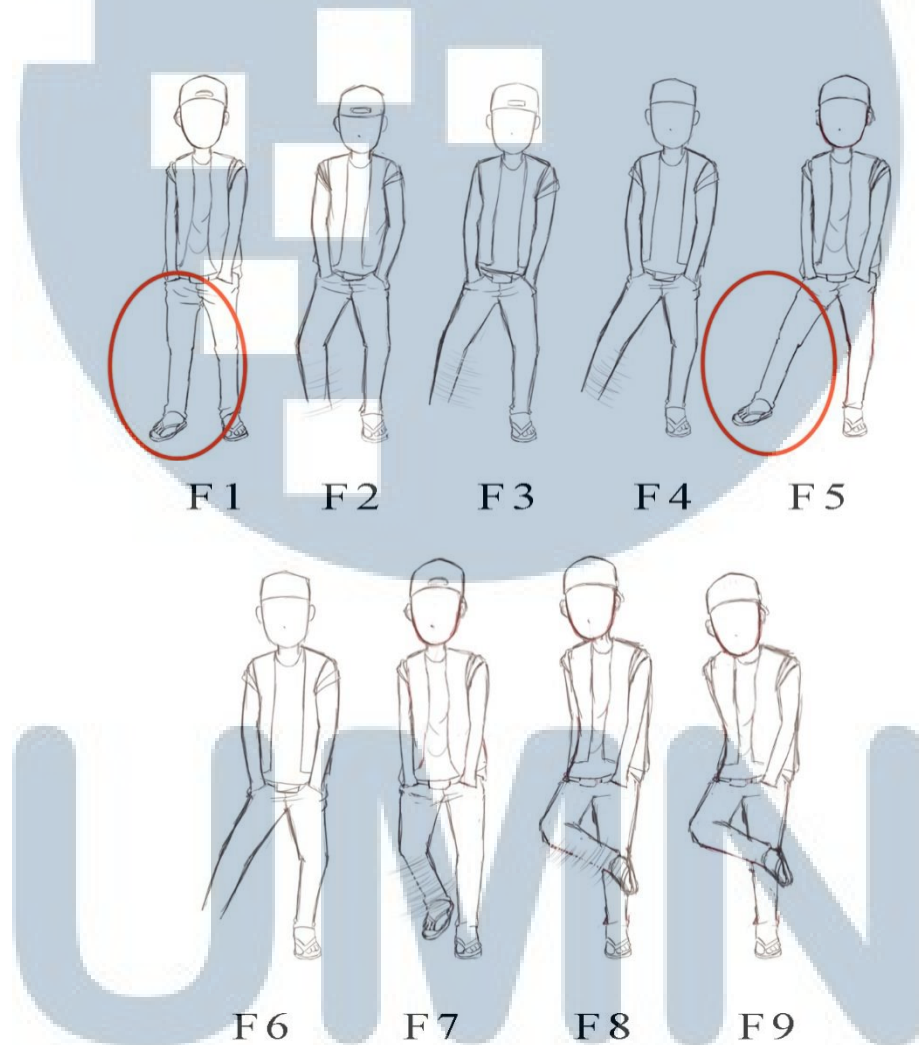


Gambar 3.35. *Pose-to-Pose* Sketsa Adegan Bejo Menendang ke Samping

(Dokumentasi pribadi, 2017)

Pada sketsa gerakan di bawah *frame* 1 sampai 5 adalah posisi *anticipation*. Terjadi *arc* pada kaki kanan saat mengayun ke samping kanan Bejo membentuk lajur

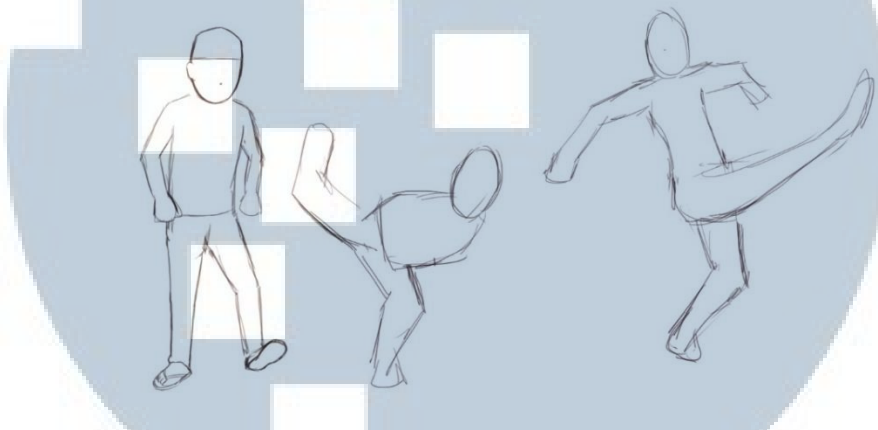
kurva yang bersumbu di pangkal paha. Saat mengayun ke kiri ayunan bersumbu pada lutut. Dari *frame* 3 ke 5 terjadi *slow in*. Saat *anticipation*, *frame* lebih banyak karena kaki kanan mengumpulkan tenaga. Lalu di *frame* 6 ke 9 gerakan lebih cepat karena pelepasan energi untuk menendang objek.



Gambar 3.36. *Frame by Frame* Sketsa Adegan Bejo Menendang ke Samping
(Dokumentasi pribadi, 2017)

Untuk menendang penulis juga mencoba gerakan menendang dari referensi gerakan menendang dalam film *Tom and Jerry* “*Old Rockin’ Chair Tom*”. Gerakan diawali dengan pose melangkah ke depan satu langkah untuk

ancang-ancang. Lalu kaki kanan mengayun ke belakang untuk anclang-ancang mengumpulkan tenaga. Lalu pose akhir adalah gerakan akhir saat menendang. Kaki kanan mengayun tinggi ke depan. Tubuh sedikit terangkat untuk menciptakan *exaggeration*.



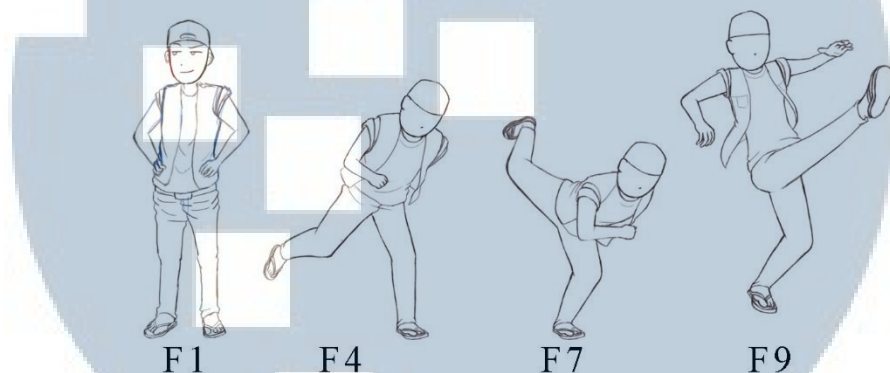
Gambar 3.37. *Pose-to-Pose* Sketsa Adegan Bejo dengan Tom Menendang Keranjang

(Dokumentasi pribadi, 2017)

Dari 2 cara menendang di atas, penulis menggunakan gerakan menendang dari referensi gerakan menendang *Tom* untuk dimasukkan ke dalam film penulis. Gerakan ini lebih cocok dikarenakan karakteristik Bejo yang energik dan umurnya yang masih muda.

Dalam sketsa *frame by frame* diawali dengan gerakan anclang-ancang melangkah 1 langkah ke depan. Pada *frame* ke 4 kaki kiri di angkat ke belakang sampai ke *frame* 7. Dari *frame* 4 ke 7 terjadi *slow in* karena saat kaki kiri mengayun ke belakang atas kaki kiri melawan gravitasi. Pada *frame* 4 ke 7 dan 7 ke 9 terjadi *arc* dengan sumbu di pangkal paha kanan. Badan bungkuk dan tangan

kanan ke depan untuk menyeimbangkan badan. Saat menendang pada *frame* 7 ke 9 terjadi *slow out* karena melepaskan tenaga untuk menendang. Saat menendang ke depan tubuh terangkat agar terlihat *exaggerated* seperti yang dilakukan Tom dalam film *Tom and Jerry* “*Old Rockin' Chair Tom*’.



Gambar 3.38. *Frame by Frame* Sketsa Adegan Bejo Menendang Keranjang

(Dokumentasi pribadi, 2017)

3.5.3. Sketsa Adegan Bejo Memungut Koin

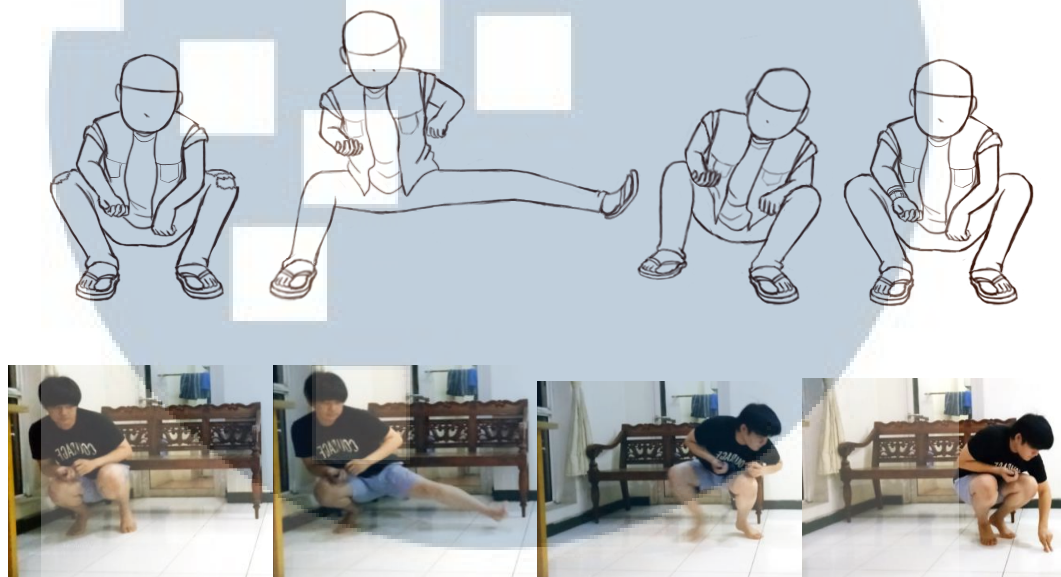


Gambar 3.39. Sketsa Merangkak Memungut Koin

(Dokumentasi pribadi, 2017)

Saat memungut koin, penulis mengambil referensi cara pertama dari gerakan merangkak pada film *Charlie Chaplin* seri kartun *episode 13*. Dalam adegan ini Bejo akan memungut koin sambil merangkak dengan kedua lutut menyentuh

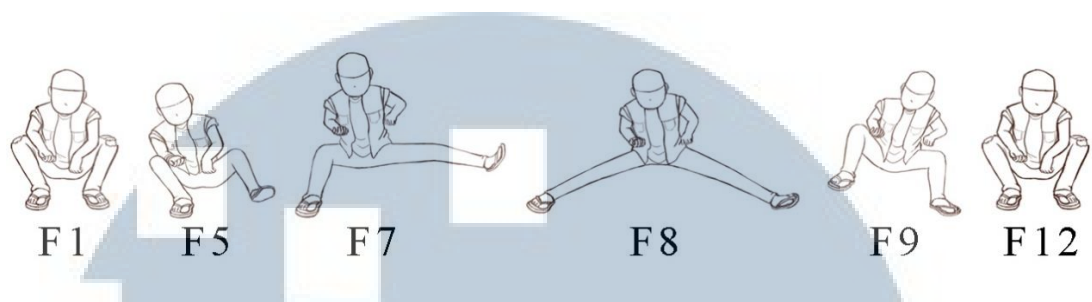
lantai dan tangan bertumpu pada lantai. Lalu cara kedua dari film *Simpsons*, yaitu adegan merangkak ke samping. Namun dalam gerakan ini penulis menyederhanakan gerakan menjadi gerakan melangkah ke samping dalam posisi jongkok memungut koin.



Gambar 3.40. *Pose to Pose* Melangkah ke Samping Bejo dan Video Referensi *Acting*

(Dokumentasi pribadi, 2017)

Pose awal pada gerakan Bejo melangkah ke samping adalah *pose* jongkok seperti pada gambar pertama dari video referensi. Lalu Bejo mengangkat dan merentangkan kaki kiri ke samping. Saat kaki kiri yang melangkah menyentuh permukaan, kaki kanan ikut melangkah ke samping kiri. Setelah kaki kanan melangkah, *pose* akan kembali ke jongkok.



Gambar 3.41. *Frame by Frame* Sketsa Adegan Bejo Melangkah ke Samping

(Dokumentasi pribadi, 2017)

Penulis merancang sketsa gerakan melangkah ke samping ke *frame by frame*. Pada *frame* 1 ke 5 Bejo mengambil ancang-ancang dengan memiringkan tubuh ke kiri. Pada *frame* 1 ke 4 terjadi *squash*. Lalu pada *frame* ke 5 kaki kiri di angkat ke kiri Bejo. Pada *frame* 7 ke 8 terjadi *stretch*. Lalu pada *frame* ke 12 bejo kembali ke posisi jongkok.

3.6. Tabel Perbandingan Referensi dengan Gerakan Akhir

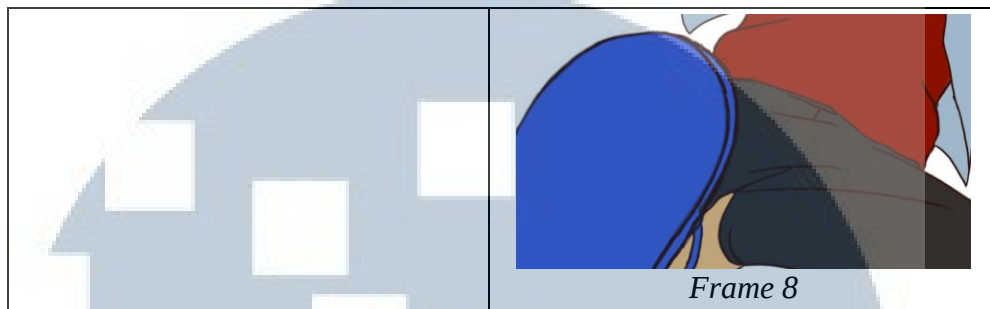
Setelah penulis mengkaji gerakan dari referensi-referensi dan merancang gerakan adegan, penulis membuat perbandingan antara gerakan dari referensi dengan gerakan yang digunakan dalam film. Perbandingan tersebut penulis tuangkan pada table berupa gambar *pose to pose* gerakan. Untuk acuan *timing*, penulis mengibaratkan gambar pertama tiap gerakan sebagai *frame* pertama. Film yang penulis buat berpatokan pada 12 fps, sedangkan untuk video referensi melalui *acting*, penulis berpatokan pada 30 *fps*. Perbandingan *fps* video referensi dengan film akhir adalah 5:2.

Untuk adegan saat memotong antrian, penulis menggunakan gerakan *feet first slide* dalam *baseball*. Penulis mengambil gerakan seorang atlit *baseball* saat

melakukan gerakan *feet first slide* dan membandingkannya dengan gerakan yang penulis rancang.

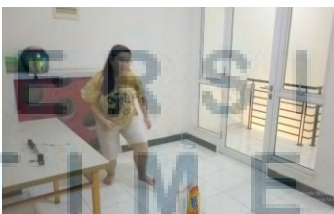
Tabel 3.5. Perbandingan Gerakan Referensi dengan Hasil Akhir dalam Adegan Memotong Antrian

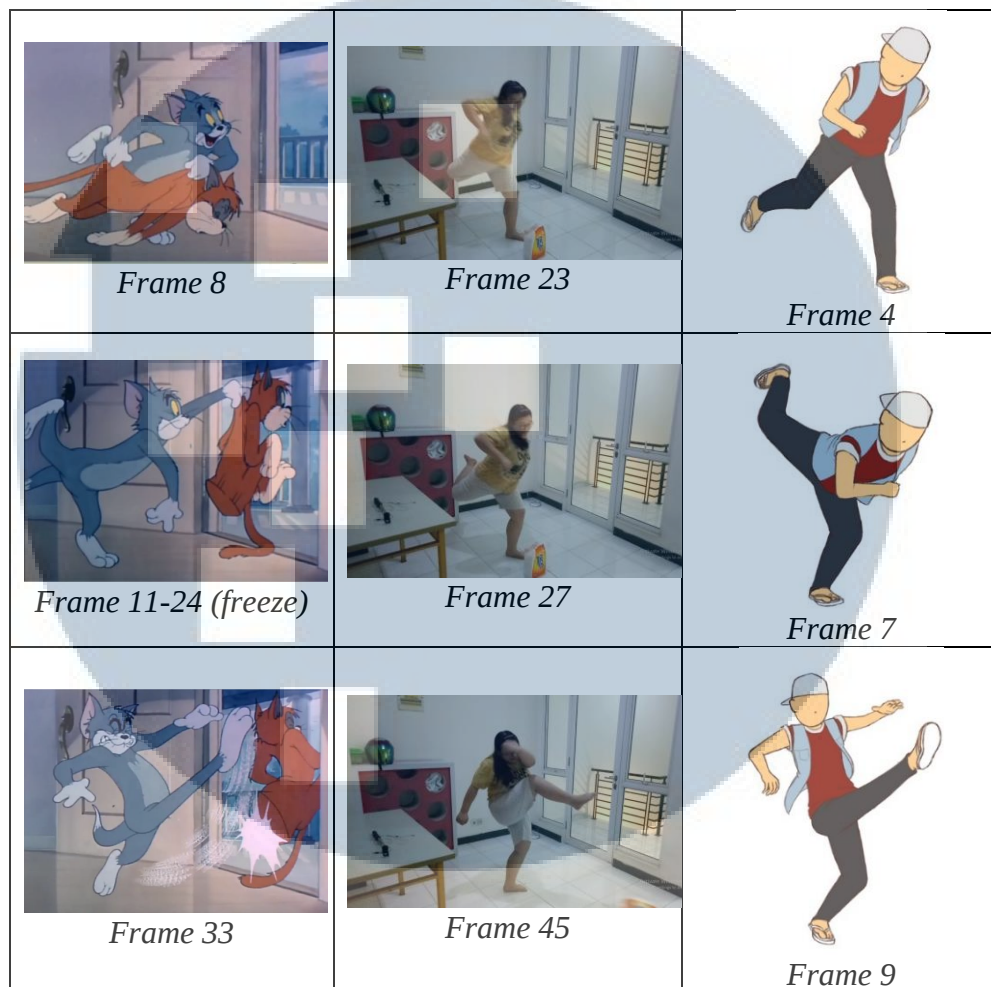
Referensi Gerakan (30fps)	Gerakan Akhir (12fps)
 Frame 1	 Frame 1
 Frame 4	 Frame 3
 Frame 7	 Frame 5



Untuk adegan saat menendang keranjang, penulis membandingkan gerakan dari film, video saat *acting*, dan hasil rancangan gerak. Untuk referensi berupa film penulis mengambil gerakan saat *Tom* menendang kucing orange pada film *Tom and Jerry* “*Old Rockin' Chair Tom*”, 1948.

Tabel 3.6. Perbandingan Gerakan Referensi dengan Hasil Akhir dalam Adegan Menendang Keranjang

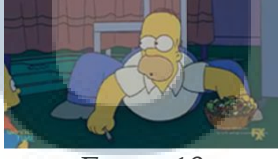
Referensi Gerakan		Gerakan Akhir (12fps)
Film (30fps)	Acting (30fps)	
 Frame 1	 Frame 1	 Frame 1
 Frame 4	 Frame 12	 Frame 2

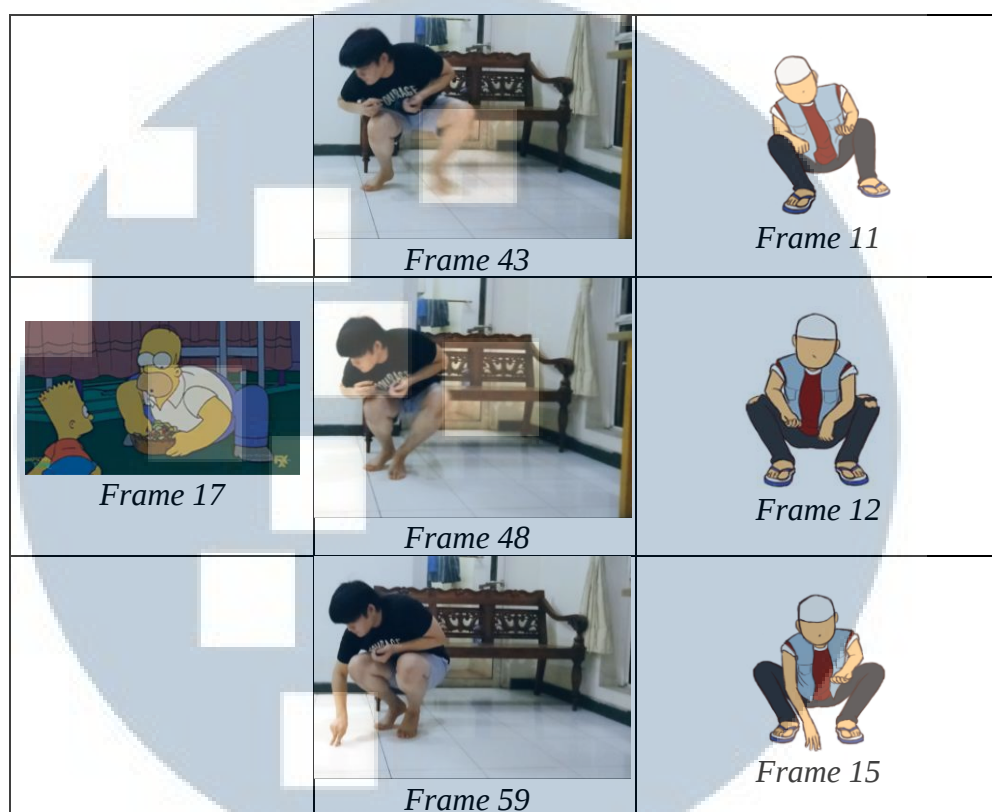


Adegan melangkah ke samping, penulis juga membandingkan gerakan dari film, video saat *acting*, dan hasil rancangan gerak. Untuk referensi berupa film penulis mengambil gerakan saat *Homer* melangkah ke samping pada film *The Simpsons*.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Tabel 3. 7. Perbandingan Gerakan Referensi dengan Hasil Akhir dalam Adegan
Melangkah ke Samping

Referensi Gerakan		Gerakan Akhir(12fps)
Film (30fps)	Acting (30fps)	
 Frame 1	 Frame 1	 Frame 1
 Frame 4	 Frame 5	 Frame 6
 Frame 7	 Frame 11	 Frame 7
 Frame 10	 Frame 34	 Frame 8
 Frame 15	 Frame 39	 Frame 9



UMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA