

## **BAB III**

### **METODOLOGI**

#### **3.1. Gambaran Umum**

Perancangan tugas akhir ini akan dikerjakan melalui animasi 2D. Pengumpulan data akan dilakukan secara kualitatif, yaitu melalui studi literatur dan observasi. Studi literatur yang dilakukan akan lebih berpusat pada pengertian dan fungsi-fungsi gestur. Sedangkan observasi digunakan untuk mengamati cara menerapkan teori terkait dengan baik. Misalnya seperti contoh *staging* yang baik dari sebuah gestur, pengaplikasian 12 prinsip animasi, dll. Observasi akan dilakukan pada data acuan berupa foto, ilustrasi, dan video/film.

Dalam tugas akhir ini, film akan difokuskan pada kehidupan seorang reporter yang berusaha untuk membuktikan sisi gelap manusia kepada penguasa alam semesta. *Setting* waktu berada pada tahun 2019 dan mengambil tempat di Kota Jakarta. Kehidupan masyarakat Indonesia yang sedang marak terjadi berusaha digambarkan dalam film tugas akhir ini. Tujuan dari film tugas akhir ini adalah sebagai cerminan keadaan masyarakat yang sedang terjadi.

##### **3.1.1. Sinopsis**

“(IM)MORTAL THEATRE” menceritakan kehidupan Arka, seorang reporter pekerja keras yang menganggap bahwa pekerjaan tidak suksesnya sebagai bentuk ketidakadilan dari Yang Maha Kuasa. Ia selalu berusaha melakukan yang terbaik namun tidak pernah mendapatkan penghargaan yang setimpal. Sebaliknya, banyak orang-orang yang bahkan tidak berusaha keras namun dapat hidup sukses di

masyarakat. Di tengah kekesalannya, Arka mengatakan bahwa akan lebih adil bila seluruh dunia dijatuhkan kiamat, daripada ada orang yang hidup dengan beruntung dan ada yang sial. Suatu hari, Sang Kadim, penguasa alam semesta sendiri, menampakkan diri pada umat manusia dan menyatakan kiamat atas dunia. Manusia diberikan 24 jam terakhir di bumi untuk membuktikan bahwa mereka pantas hidup. Sang Kadim menjanjikan adanya penghakiman dan penghargaan di penghujung 24 jam tersebut. Ternyata muncul sisi lain kehidupan manusia di saat mereka dihadapkan pada saat-saat terakhir mereka, termasuk Arka sendiri.

### **3.1.2. Posisi Penulis**

Dalam perancangan tugas akhir ini, penulis berperan sebagai peneliti dalam proses perancangan gerakan animasi personifikasi sosok Ilahiah, animator, serta penulis naskah.

### **3.2. Tahapan Kerja**

Tahapan kerja yang dilalui oleh penulis dalam proses perancangan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Menerima konsep cerita dan desain tokoh yang telah disepakati kelompok
2. Studi literatur

Mencari sumber literatur mengenai fungsi dan arti umum gestur, gestur tangan, serta penerapan bahasa tubuh untuk menyampaikan pesan tertentu.

3. Observasi dari acuan

Menganalisa gerakan dan *timing* dari beberapa acuan film atau video yang memiliki tokoh berukuran raksasa, mengamati contoh *staging* yang dapat diaplikasikan untuk posisi tertentu, serta mempelajari gerakan animasi yang sesuai.

4. Menerjemahkan *script* menjadi rancangan susunan gestur

Mengubah dialog di *script* menjadi runtutan gestur yang nanti akan dijadikan *animation keyframe*. Sketsa yang dirancang didasarkan pada acuan dan pemahaman dari studi literatur dan observasi sebelumnya.

5. Eksperimen gerakan

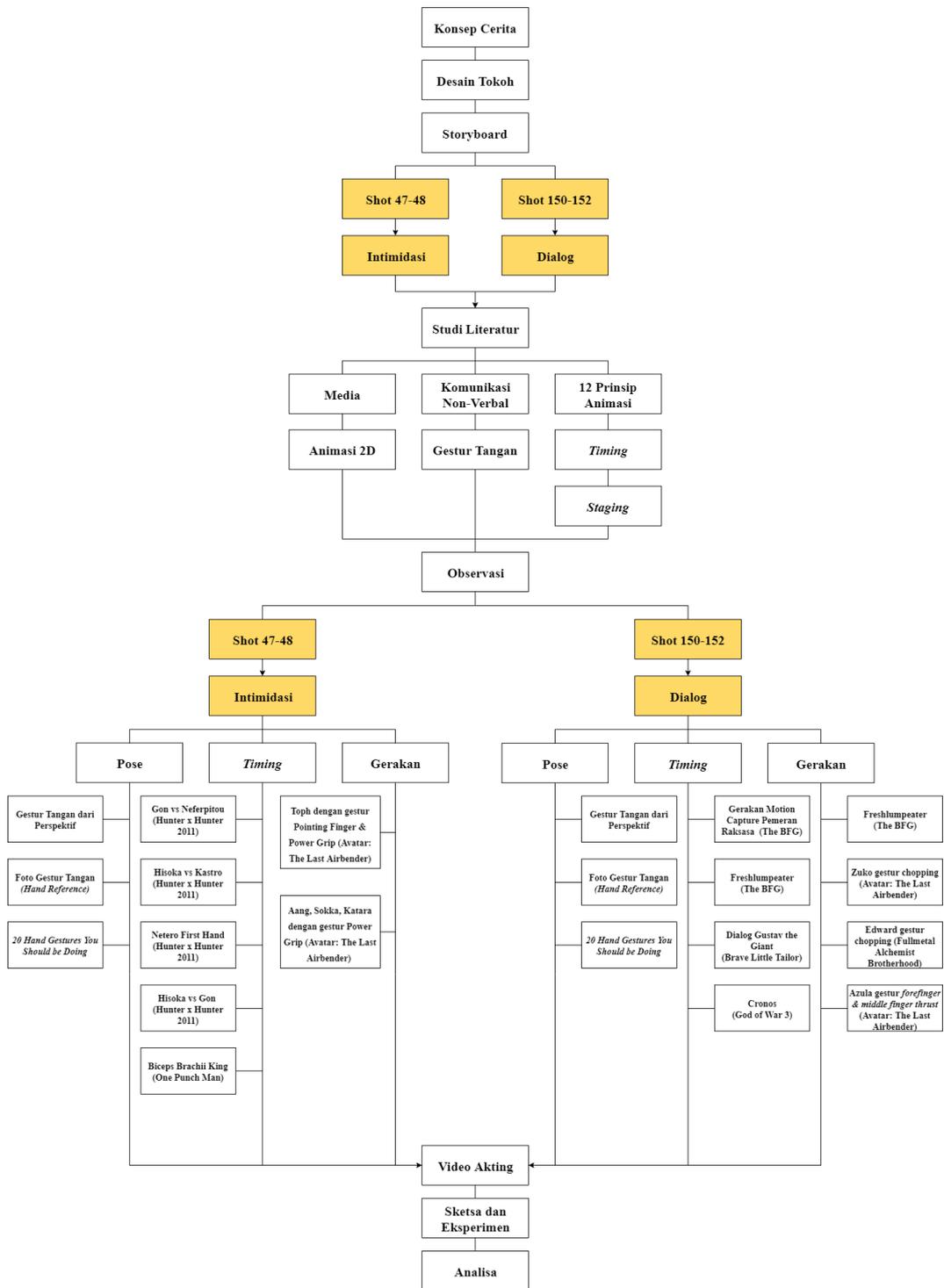
Dari sketsa yang sudah dirancang, penulis mencoba mengaplikasikan rancangan gerakan tersebut dalam shot yang dipilih. Penulis juga lebih mengeksplorasi penggunaan *staging* dan *timing* dalam tahap ini.

6. Menentukan pose dan *timing* final

Pose yang sudah sesuai dijadikan *animation keyframe* dan in-between dari animasi disesuaikan dengan perancangan *timing*.

7. *Finishing* pada animasi final

Gerakan akan diperhalus lagi sampai menjadi hasil animasi akhir.



Gambar 3.1. Skematika Perancangan  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

### 3.3. Konsep

#### 3.3.1. Tridimensional Tokoh Sang Kadim

Penulis secara khusus membahas tokoh personifikasi sosok Ilahiah yang bernama Sang Kadim sebagai subjek utama dari penelitian. Perancangan gerakan animasi akan didasarkan pada tridimensional karakter, yaitu sifat dan karakteristik tertentu yang dimiliki. Tridimensional Sang Kadim adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1. Tabel Tridimensional Tokoh Sang Kadim

<b>Fisiologis</b>	<b>Psikologis</b>	<b>Sosiologis</b>
Jenis kelamin tidak terdefiniskan	Perwujudan dari keadilan dan pengampunan	Penguasa alam semesta, entitas tertinggi
Tidak dapat ditebak umurnya	Menjaga jalannya keadilan secara moral (baik-buruk)	Tinggal di dimensi yang berbeda dengan manusia (lebih tinggi)
Berukuran sangat besar dibandingkan dengan benda-benda di bumi	Sabar dan berkuasa, tapi tidak melepaskan orang bersalah dari hukuman	Memiliki kedudukan dan kekuatan di atas manusia
Terbentuk dari debu-debu kosmos	Bijaksana	Tidak memiliki keluarga
Terlihat bercahaya	Bicara apa adanya, selalu jujur	Bertugas mengamati dan memerhatikan jalannya keadilan di alam semesta
	Akan menjatuhkan hukuman berdasarkan hukum karma	Hakim tertinggi yang dapat menjatuhkan hukuman berupa kiamat
	Mengamati dan menguji manusia	Hidup dari mulanya alam semesta, sangat tua, abadi

#### 1. Sosiologi

Sang Kadim adalah entitas tertinggi dalam alam semesta film tugas akhir ini. Ia digambarkan sebagai sosok berkuasa yang memiliki kedudukan lebih tinggi di atas manusia. Namanya sendiri diambil dari bahasa Jawa yang artinya abadi.

Ia dipercayai untuk memegang kuasa atas hidup dan matinya umat manusia. Sang Kadim tinggal di dimensi yang berbeda dan lebih tinggi dibandingkan dengan manusia, sehingga disaat ia datang, ada lapisan dimensi seperti dari dunia lain yang terbuka. Ia dapat turun atau merendahkan dirinya untuk melihat keadaan bumi secara langsung, namun tentu manusia tidak dapat melihatnya bila bukan Sang Kadim sendiri yang turun.

Karena ia dianggap sebagai yang awal dan yang akhir, Sang Kadim tidak memiliki keluarga dan tidak memiliki asosiasi dengan makhluk yang sejenis dengannya. Ia adalah satu-satunya yang bernama Sang Kadim. Ia hidup dari awal mula dunia sehingga sudah berumur sangat tua.

## 2. Psikologi

Karena ia sudah hidup ribuan tahun dari awal mula alam semesta, tercipta sifat bijaksana setelah pengamatannya akan kehidupan. Ia menjalankan keadilan yang didasarkan pada moral, yaitu nilai kebaikan dan keburukan. Sang Kadim sendiri merupakan perwujudan dari keadilan dan pengampunan. Sifat dari Sang Kadim adalah selayaknya seorang hakim. Dapat dikatakan bahwa Sang Kadim adalah hakim tertinggi di alam semesta. Memang ia memiliki sifat yang sabar serta berkuasa, namun Sang Kadim tidak akan melepaskan seseorang yang bersalah dari hukuman. Hukuman yang dijatuhkan akan setimpal dengan kejahatan yang dilakukan seseorang.

Dalam kesempatannya untuk turun ke dunia manusia, ia menggunakan kekuatannya untuk mengamati dan menguji manusia. Menurut

pengamatannya, manusia sudah hidup cukup lama dan semakin lama semakin buruk kelakuannya. Kejahatan ada dimana-mana namun penjahat yang melakukannya tidak diganjar dengan hukuman yang sesuai. Terjadi ketidakadilan di bumi. Ia memandang bahwa pengujian terhadap umat manusia dibutuhkan untuk menentukan apakah manusia masih pantas untuk dibiarkan hidup.

### 3. Fisiologi

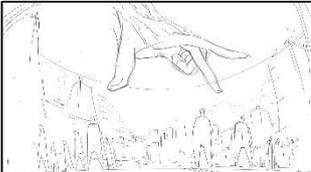
Karena dikatakan bahwa Sang Kadim adalah perwujudan dari keadilan dan pengampunan, yaitu sesuatu yang abstrak, maka saat turun ke bumi ia harus mengambil bentuk yang masih bisa dipahami oleh manusia. Walaupun harus mengambil bentuk yang dapat dipahami, ia tetap memperlihatkan dirinya sebagai sosok yang mengintimidasi dan berkuasa atas umat manusia. Jenis kelamin, identitas, serta umurnya tidak dapat ditebak karena ia mengambil wujud sebagai tangan besar yang terbentuk dari debu-debu kosmos.

#### **3.3.2. *Breakdown Storyboard***

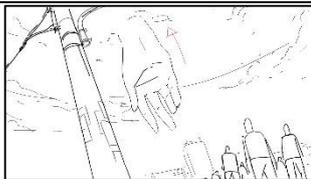
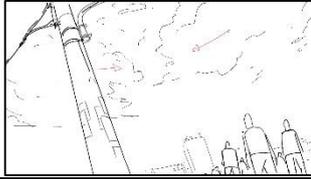
Pemilihan shot yang akan dibahas dalam laporan tugas akhir ini adalah shot yang menunjukkan gestur Kadim saat muncul pertama kali menghakimi manusia dan gestur Kadim saat sedang berbicara pada umat manusia. Shot yang dipilih menjadi penting untuk dirancang karena merupakan shot yang diharapkan paling meninggalkan kesan pada penonton. Dalam shot 47-48, penulis ingin menggambarkan Sang Kadim sebagai seorang pribadi yang berkuasa namun sudah sangat muak melihat kehidupan manusia. Perasaan tersebut akhirnya berujung pada

aksi Kadim untuk turun sendiri ke bumi dan menghakimi umat manusia. Sedangkan dalam shot 150-152, penulis ingin menggambarkan Sang Kadim yang sudah muak pada pandangan ‘keadilan’ manusia dan menyuruh manusia untuk hidup menikmati hasil perbuatan mereka sendiri.

Tabel 3.2. Tabel *Breakdown Storyboard* shot 47-48

Shot	Thumbnail	Keterangan
47		Sebuah tangan raksasa turun dari antara awan-awan sambil melebarkan tangan
48		Tangan tersebut turun sampai berada di tengah antara langit dan bumi

Tabel 3.3. Tabel *Breakdown Storyboard* shot 150-152

Shot	Thumbnail	Keterangan
150		Kadim mengembalikan kehidupan manusia
151		Kadim menyindir manusia untuk menikmati hasil perbuatan mereka sendiri
152		Kadim menekankan bahwa tidak ada orang bersalah yang bebas dari penghakiman

### **3.3.3. Konsep Gerakan**

#### **1. Shot 47-48**

Merupakan adegan saat Sang Kadim pertama kali turun dari dimensinya dan menunjukkan dirinya pada umat manusia. Sang Kadim turun secara agung dan megah, namun di saat yang bersamaan juga mengintimidasi umat manusia yang melihatnya. Gestur harus dapat memperlihatkan dominasi, kesan mengancam, intimidasi, serta menggambarkan sosok yang berkuasa di atas umat manusia.

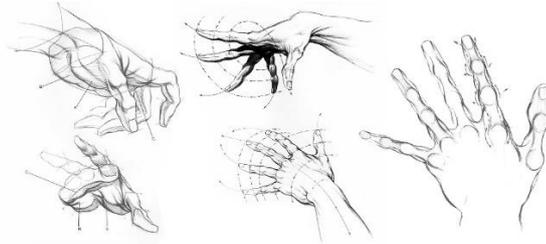
#### **2. Shot 150-152**

Merupakan adegan saat Kadim menghakimi manusia di akhir kedatangannya dengan mengucapkan dialog “Nih, hidupnya dikembaliin. Nikmatin hasil ‘keadilan’ kalian. Gada orang bersalah yang bebas dari hukuman”. Sampai akhir kedatangannya pun Sang Kadim tetap memperlihatkan gestur berkuasa dan menghakimi manusia. Namun dalam shot ini gestur digunakan untuk memperjelas pernyataan Kadim dan memperlihatkan fungsi gestur untuk menyertai kata-kata penting dalam sebuah dialog.

### 3.4. Acuan

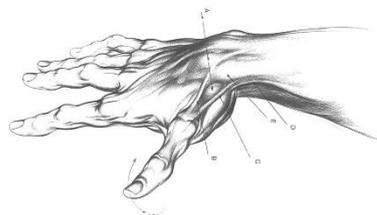
#### 3.4.1. Acuan Shot 47-48

##### 1. Pose



Gambar 3.2. Posisi gestur *Palms Down* dari beberapa sudut  
(Drawing Dynamic Hands/Hogarth, 1988)

Acuan pada Gambar 3.2 membantu penulis untuk mempelajari proporsi tangan serta menjadi acuan untuk menentukan *staging* yang baik saat gestur tersebut ingin diaplikasikan pada animasi. Acuan ini menjadi sesuai karena perancangan tokoh Kadim memiliki proporsi yang juga realis. Gestur yang ditampilkan terlihat jelas dan memiliki bentuk yang dinamis sehingga saat diaplikasikan pada animasi, gestur ini dapat dihubungkan dengan prinsip animasi *staging* dan *exaggeration*.



Gambar 3.3. Gestur *Palms Down* sambil melebarkan telapak tangan  
(Drawing Dynamic Hands/Hogarth, 1988)

Gestur pada Gambar 3.3 dijadikan sebagai acuan karena sesuai dengan teori Lambert yang mengatakan bahwa gestur melebarkan telapak tangan akan

digunakan bila pembicara ingin menarik perhatian serta membangun hubungan dengan pendengar. Bila dilihat dari perspektif manusia, gestur dengan posisi ini juga dapat memberikan kesan mendominasi karena memiliki posisi jauh di atas mereka (Knapp, Hall & Horgan, 2012).



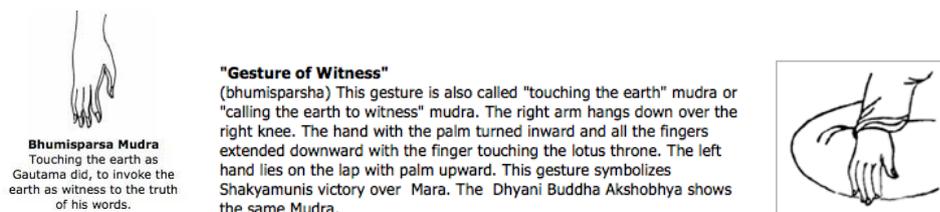
Gambar 3.4. Acuan gestur tangan meraih  
(The Book of a Hundred Hands/Bridgman, 1971)

Seperti Hogarth, Bridgman banyak menggambarkan eksplorasi gestur tangan dari berbagai sisi sehingga membantu penulis untuk membayangkan gestur serta *staging* yang dapat dilakukan. Salah satunya seperti pada Gambar 3.4 yang menggambarkan gestur sedang meraih sesuatu. Gestur ini dapat dipakai saat Kadim sedang menampakkan diri untuk pertama kalinya dan mencoba untuk meraih kehidupan manusia yang berada di dimensi di bawahnya.



Gambar 3.5. Gestur Tangan “*Grasping for Control of an Idea*”  
(Nonverbal Communication in Human Interaction/Knapp, Hall & Horgan, 2012)

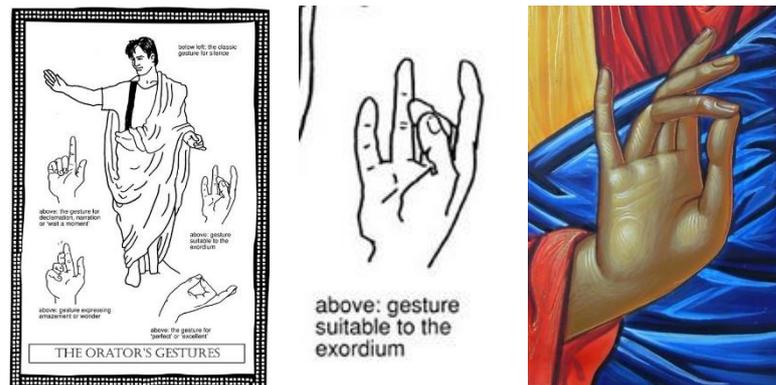
Salah satu contoh gestur menggenggam yang dilakukan oleh Presiden Charles de Gaulle adalah seperti yang diperlihatkan pada Gambar 3.5. Gestur ini dianggap menandakan keinginannya untuk mengontrol pihak lain. Hal ini juga dapat dihubungkan dengan gestur *power grips*, dimana tangan yang hampir membentuk sebuah genggam adalah pertanda bahwa pembicara sedang berusaha menunjukkan adanya otoritas atau wewenang atas pendengar (Lambert, 2008).



Gambar 3.6. Gestur Mudra Buddha ‘*Bhumisparsa Mudra*’  
(Buddha Mudra & Gestures Meaning/Jaideep, 2016)

‘*Gesture of Witness*’ pada Gambar 3.6 merupakan gestur yang dianggap seperti sedang ‘menyentuh bumi’ dengan posisi tangan menggantung dan seperti berusaha menggapai lantai. Dikatakan bahwa gestur ini seperti sedang memanggil bumi untuk menjadi saksi atas suatu kebenaran. Gestur ini

masih mirip seperti gestur *palms down* sehingga memungkinkan bila digabungkan menjadi suatu gestur yang dapat mewakili Kadim saat ia sedang turun ke bumi.



Gambar 3.7. *The Orator's Gestures*

(What do the Hand Gestures in Icons Mean?/Esparza, 2016)

Gestur pada Gambar 3.7 merupakan beberapa gestur yang sering ditemukan dalam lukisan klasik dan digunakan oleh beberapa tokoh-tokoh terkenal. Ternyata gestur-gestur tersebut sudah mulai digunakan oleh pembicara atau orator pada zaman Yunani dan Romawi kuno saat mereka ingin berbicara di depan orang banyak. Gestur dimana jari jempol bersentuhan dengan jari tengah atau jari manis biasa digunakan saat seseorang ingin mulai berbicara atau akan menyampaikan sebuah hal penting. Gestur tersebut saat digunakan oleh tokoh keagamaan, misalnya Yesus, memiliki arti lain yaitu 'blessing' atau berkat. Bahkan secara ilmu ikonografi ternyata gestur tersebut melambangkan kata Yunani untuk 'Yesus Kristus'. Gestur ini juga dipahami sebagai perlambangan Allah Tritunggal (*Holy Trinity*), penjelmaan atau perwujudan, serta penyatuan antara Yang Ilahi dengan manusia. Gestur ini memiliki 2 fungsi yang dapat digunakan, yaitu secara arti gestur untuk

mengisyaratkan bahwa Kadim akan menyampaikan hal penting ataupun secara simbolis yaitu perlambangan dari identitas sosok yang Ilahi.

**"Gesture of Threatning"**

(tarjana) This gesture is also called "warning" mudra. Only the index finger is raised either horizontally or vertically, while the other fingers are locked up in the fist. You can find abhayamudrâ sometimes also as a left-hand gesture. This mudra is characteristic of most of the wrathful deities.



Gambar 3.8. Gestur Mudra Buddha 'Tarjana'  
(Buddha Mudra & Gestures Meaning/Jaideep, 2016)

Gestur mengacungkan jari telunjuk dipahami sebagai gestur yang menunjukkan peringatan atau ancaman. Bahkan dalam Agama Buddha gestur pada Gambar 3.8 biasa digunakan oleh dewa yang sedang murka.



Gambar 3.9. *Chirologia*: 'Hortatur'  
(Chirologia, n.d.)

Chirologia merupakan sebuah buku hasil karya John Bulwer yang berisikan catatan gestur-gestur yang sering digunakan untuk berkomunikasi. Dalam buku ini gestur dianggap sebagai sebuah bahasa (*natural language of the hand*). Salah satu gestur bernama 'hortatur' memiliki fungsi untuk memperlihatkan atau melambangkan keadaan yang mendesak.



Gambar 3.10. Acuan *staging* untuk gestur telapak tangan hampir menggenggam objek  
(Drawing Dynamic Hands/Hogarth, 1988)

Gestur Kadim yang disorot menggunakan *low angle* dengan jari-jari yang berdekatan dan hampir mengepal tersebut memiliki kesulitan untuk dipahami secara siluet. Sehingga salah satu cara untuk memperjelas gestur tersebut adalah jika diperlihatkan dari sisi yang agak menyamping seperti pada Gambar 3.10.



Gambar 3.11. Gestur 'Everything'  
(Edwards, 2013)

Edwards mengatakan bahwa gestur 'besar' ini dapat mewakili pernyataan yang besar pula. Gerakan seolah menyapu semua yang berada di depannya mengisyaratkan keinginan untuk menyingkirkan sesuatu.

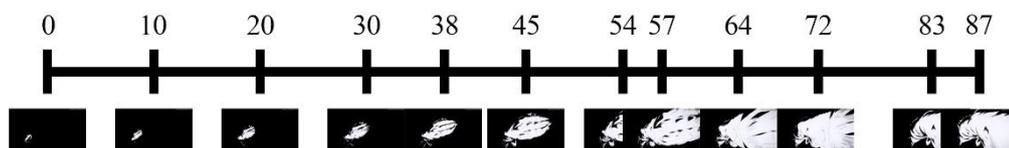
## 2. *Timing*

Shot 47 dan 48 menggunakan shot dengan perspektif yang cukup ekstrim, disertai dengan tokoh yang bergerak dari jarak jauh ke jarak yang lebih dekat atau sebaliknya. Penulis menggunakan acuan dari beberapa film atau video

untuk mengobservasi perbedaan *timing* yang bertujuan untuk memperlihatkan kontras gerakan dari sebuah objek yang berada di jarak jauh dengan jarak dekat.

Tabel 3.4. Tabel *Breakdown* Gon vs Neferpitou (Hunter x Hunter 2011)

<b>Time Chart</b>			
	f. 0	f. 10	f. 20
			
	f. 30	f. 38	f. 45
			
f. 54	f. 57	f. 64	
			
f. 72	f. 83	f. 87	
<b>Keterangan</b>	Tokoh Neferpitou melakukan gerakan <i>slow-motion</i> melompat dari sisi kiri ke kanan secara perspektif. Kecepatan konstan karena dilakukan secara <i>slow-motion</i> .		



Gambar 3.12. Time Chart Gon vs Neferpitou (Hunter x Hunter 2011)

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Penulis menggunakan acuan yang ditampilkan pada Tabel 3.4, yaitu sebuah adegan pertarungan antara tokoh bernama Gon dengan Neferpitou.

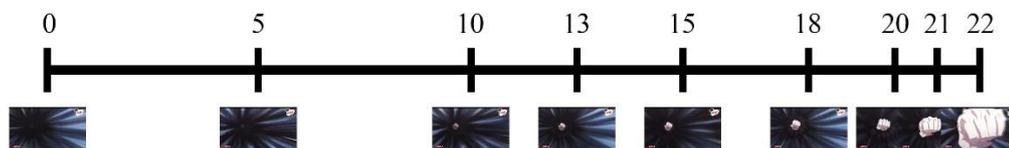
Shot yang diambil adalah saat tokoh Neferpitou berusaha melompat dari belakang dan menusuk tokoh Gon dengan kuku tajamnya. Shot tersebut memiliki kemiripan dengan shot 47, yaitu saat tokoh Kadim menurunkan tangannya dari awan. Perspektif yang digunakan juga mirip dan dari adegan ini penulis mendapat acuan untuk mengeksplor *timing* yang pelan, yaitu secara *slow-motion*, serta acuan untuk menggambar dalam perspektif.

Bila diurutkan menjadi *time chart* pada Gambar 3.12, terlihat adanya variasi *timing* dan *spacing*. Sebelum tangan Neferpitou mendekati kamera, *timing* cenderung memiliki durasi lebih lama dengan *spacing* (jarak antar gambar) yang berdekatan. Sedangkan saat mulai mendekati kamera (pada frame 54 dan seterusnya), *timing* cenderung lebih singkat dengan *spacing* yang lebih jauh. Sebelum melakukan percepatan *timing* dari gerakan, ada juga bagian yang sempat diperlambat, misalnya pada frame 72-83 sebelum akhirnya dilanjutkan oleh frame 83-87. *Delay* dengan menggunakan *timing* yang lebih lambat, diletakkan sebelum *timing* yang lebih cepat untuk memaksimalkan efek atau perasaan yang dibangun dari gerakan tersebut. Hasilnya, gerakan dengan *timing* yang lebih cepat nantinya akan terasa seperti memiliki ledakan energi dan terasa lebih dinamis.

Tabel 3.5. Tabel *Breakdown* Hisoka vs Kastro (Hunter x Hunter 2011)

Time Chart	 f. 0	 f. 5	 f. 10
------------	---	--	--

			
	f. 13	f. 15	f. 18
			
	f. 20	f. 21	f. 22
<b>Keterangan</b>	Tokoh Hisoka melayangkan tonjokan yang berasal dari sisi buta lawannya dalam sebuah pertarungan.		



Gambar 3.13. *Time Chart* Hisoka vs Kastro (Hunter x Hunter 2011)

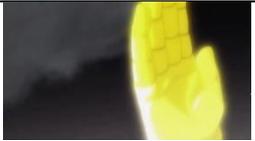
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

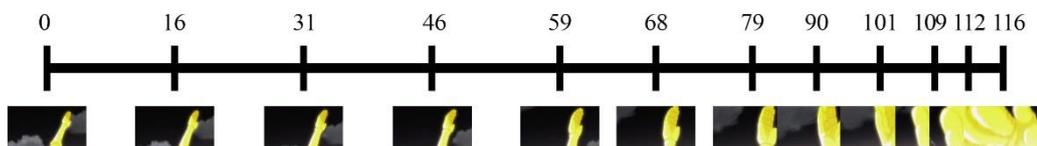
Susunan adegan pada Tabel 3.5 merupakan sebuah adegan pertarungan antara tokoh bernama Hisoka dengan lawannya yang bernama Kastro. Dalam adegan tersebut salah satu tangan Hisoka terpotong dan lawannya menjadi lengah karena menganggap lengan Hisoka yang terpotong sudah tidak berguna. Namun tokoh Hisoka berhasil mendaratkan pukulan kejutan pada lawannya karena ternyata lengan tersebut masih bisa dipakai untuk menonjok. Adegan tersebut ditampilkan dalam shot yang memiliki titik perspektif secara ekstrim, dimana tangan Hisoka tersebut tiba-tiba muncul dan menonjok lawannya. Shot tersebut saat dipadukan dengan *timing* yang tepat dapat memberikan dampak yang lebih besar pada penonton.

Pergerakan lengan yang berada di kejauhan memiliki kecepatan sedikit lebih lambat, lalu baru sedikit demi sedikit ada perbedaan *timing* menjadi lebih

cepat. Perubahan *timing* dan *spacing* dari adegan tersebut dapat dilihat pada Gambar 3.13. Pengaplikasian *timing* seperti ini dapat memberikan kesan yang lebih dinamis dan penonton dapat lebih merasakan daya dari gerakan tersebut.

Tabel 3.6. Tabel *Breakdown* Netero *First Hand* (Hunter x Hunter 2011)

<b>Time Chart</b>			
	f. 0	f. 16	f. 31
			
	f. 46	f. 59	f. 68
			
f. 79	f. 90	f. 101	
			
f. 109	f. 112	f. 116	
<b>Keterangan</b>	Tokoh Netero melayangkan gerakan <i>chopping</i> dan menghantam lawannya dari atas.		



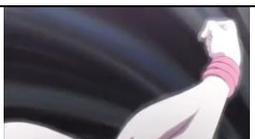
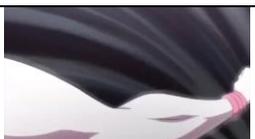
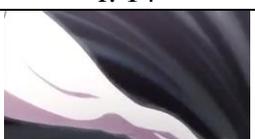
Gambar 3.14. *Time Chart* Netero *First Hand* (Hunter x Hunter 2011)

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Penggunaan perbedaan *timing* juga dapat memberikan dampak yang lebih pada gerakan akhir yang dilakukan. Misalnya seperti pada adegan di Tabel 3.6. Setelah melakukan gerakan antisipasi yang cukup lama mulai dari frame 0-89, gerakan memukul yang dilanjutkan pada frame 90-116 akhirnya

memiliki efek yang lebih besar. Gerakan antisipasi yang cukup lama membangun ekspektasi penonton bahwa gerakan akan diakhiri dengan pukulan yang keras dan kuat. Dari *timing* tersebut, penonton juga dapat membayangkan seberapa besarnya ukuran tangan tersebut.

Tabel 3.7. Tabel *Breakdown* Hisoka vs Gon (Hunter x Hunter 2011)

<b>Time Chart</b>				
	f. 0	f. 2	f. 4	
				
	f. 6	f. 8	f. 10	
				
	f. 12	f. 14	f. 18	
				
	f. 22	f. 26		
	<b>Keterangan</b>	Tokoh Hisoka melakukan antisipasi sebelum melayangkan pukulan kepada lawannya, yaitu Gon.		



Gambar 3.15. *Time Chart* Hisoka vs Gon (Hunter x Hunter 2011)

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Adegan pada Tabel 3.7 merupakan acuan gerakan yang dimulai dengan *timing* cepat terlebih dahulu, lalu diikuti oleh *timing* yang lebih lambat. Perubahan tersebut dapat dilihat pada Gambar 3.15, dimana semakin jauh

tangan dari kamera, maka gerakan tersebut memiliki durasi dan gerakan yang lebih lambat. Acuan ini dapat diterapkan untuk gerakan yang dimulai dekat dengan kamera.

Tabel 3.8. Tabel *Breakdown* Biceps Brachii King (One Punch Man)

<b>Time Chart</b>			
	f. 0	f. 12	f. 18
			
	f. 23	f. 27	f. 31
			
f. 33	f. 35	f. 37	
			
f. 41	f. 52	f. 63	
<b>Keterangan</b>	Tokoh Biceps Brachii King yang merupakan seorang raksasa bergerak menghempaskan tangannya.		



Gambar 3.16. *Time Chart* Biceps Brachii King (One Punch Man)

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Adegan pada Tabel 3.8 melibatkan sebuah tokoh berbadan raksasa yang sedang mengamuk di sebuah kota. Hempasan tangan yang dilakukan dapat terasa memiliki kekuatan dan dampak yang besar. Kesan tersebut ditimbulkan dari perbedaan *timing* yang dapat dilihat pada *time chart* Gambar

3.16. *Timing* pada saat tangan terhempas di depan kamera (frame 27-41) memiliki durasi yang lebih cepat dibandingkan saat tangan berada jauh dari kamera atau sedang melakukan gerakan antisipasi (frame 0-26 dan frame 42-63).

### 3. Gerakan

Gerakan Kadim yang akan dirancang harus dapat dipahami dengan jelas oleh penonton, sehingga akan lebih baik bila menggunakan gestur yang sudah umum dipahami oleh masyarakat. Penulis merasa bahwa gerakan umum yang sudah dapat dipahami tanpa memerlukan sebuah dialog dapat diterapkan pada kedatangan Kadim.



Gambar 3.17. Tokoh Toph melakukan gestur *Pointing Finger* (Avatar: The Last Airbender/Konietzko & DiMartino, 2008)

Tokoh Toph yang sedang bertengkar dengan tokoh Katara pada Gambar 3.17 sangat sering menggunakan gestur *pointing finger* untuk menunjukkan kekesalannya dan menuding-nuding kesalahan tokoh Katara. Gestur ini dianggap menyebalkan namun sangat sering digunakan saat seseorang sedang menyalahkan orang lain.



Gambar 3.18. Tokoh Toph melakukan gestur Pointing Finger dan Power Grip  
(Avatar: The Last Airbender/Konietzko & DiMartino, 2008)

Gestur ini tidak hanya sekali atau dua kali digunakan dalam film ini, namun berulang kali saat tokoh sedang kesal atau marah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa gestur-gestur tersebut merupakan respon alami yang secara umum sudah dipahami oleh penonton dan masyarakat secara luas. Pengaplikasian gestur-gestur ini juga dapat dihubungkan sebagai suatu rangkaian gestur, tidak harus berdiri sendiri-sendiri. Sehingga membuka kemungkinan bagi kedatangan Kadim untuk menggunakan lebih dari satu gestur saat datang.





Gambar 3.19. Tokoh Aang, Sokka, dan Katara yang menggunakan gestur *Power Grip*  
(Avatar: The Last Airbender/Konietzko & DiMartino, 2008)

Gestur *power grip* juga dapat digunakan untuk menggambarkan kekesalan atau usaha untuk menahan amarah. Terkadang gestur ini dipakai untuk mengekspresikan kekesalan yang tidak bisa disampaikan dengan kata-kata. Tokoh Aang pada Gambar 3.19 terlihat menggunakan gestur ini saat dirinya terus-menerus didesak untuk menyelesaikan latihannya. Dirinya yang merasa tertekan dan putus asa menggunakan gestur ini untuk menahan amarahnya.



Gambar 3.20. Gestur dan *timing* untuk perspektif dalam Hunter x Hunter  
(Hunter x Hunter/Okuda & Kojina, 2011)

Beberapa adegan yang telah disinggung sebelumnya dalam acuan *timing* dipilih karena dianggap dapat membantu penulis untuk lebih memahami eksekusi animasi dari perspektif tertentu. Adegan-adegan tersebut juga memiliki shot dan gerakan yang relatif mirip dengan target visual penulis.



Gambar 3.21. Gestur dan *timing* untuk perspektif dalam One-Punch Man (One-Punch Man/Matsui, Hosoya, Kodama, Taguchi, Natsume & Sakurai, 2015)

Acuan tokoh Biceps Brachii King dari seri One-Punch Man menjadi acuan baik dari gestur dan *timing*. Shot yang diambil tidak mirip dengan perspektif shot 48, namun penulis ingin menerapkan gerakan ini sebagai gerakan yang menjembatani gestur kedua dan ketiga.

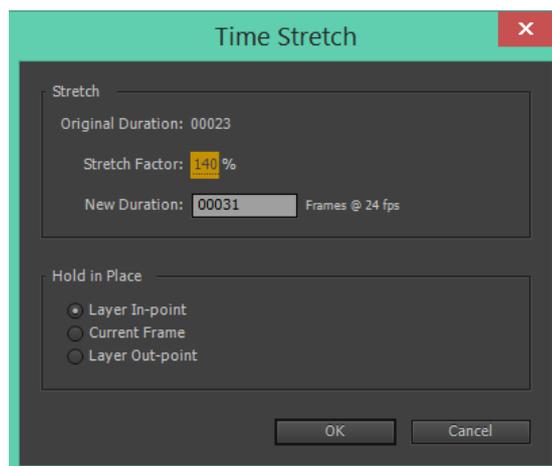
#### 4. Video Akting

Tabel 3.9. Tabel *Breakdown* Eksperimen Gestur dalam Air shot 47

Frame	Thumbnail Video	Keterangan
f. 0		Keadaan awal
f. 4		Tangan memasuki lapisan air, seperti Kadim memasuki lapisan atmosfer bumi
f. 15		Tangan yang turun seperti pada shot 47

Durasi waktu saat tangan turun memasuki air relatif cukup cepat, namun tetap terasa terjadi adanya perlambatan pada gerakan. Bila

dihubungkan dengan durasi waktu pada storyboard, *timing* dari tangan Kadim masih terlalu cepat bila mengikuti acuan dari video akting ini. Penulis akhirnya mengeskplor untuk memperlambat video akting menggunakan *time stretch* sebanyak 140%.



Gambar 3.22. Eksplorasi menggunakan *time stretch* di After Effect  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Tabel 3.10. Tabel *Breakdown* Eksperimen Gestur dalam Air shot 48

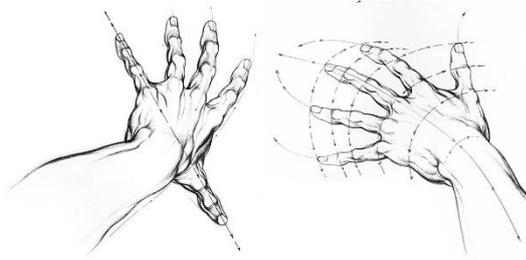
Frame	Thumbnail Video	Keterangan
f. 0		Keadaan awal setelah tangan Kadim turun dari langit
f. 15		Ancang-ancang untuk melakukan antisipasi

f. 27		Mengangkat dan mengepalkan tangan
f. 76		Menahan pose, ingin menunjukkan amarah
f. 92		Menunjuk umat manusia disertai dialog "DIAMM!!"

Saat melakukan video akting, terasa adanya perlambatan pergerakan saat melakukan ancang-ancang pada frame 15 menuju frame 27. Dari eksperimen ini didapatkan bahwa untuk menimbulkan kesan suatu objek memiliki berat dan massa, *delay* dan *timing* dari gerakan yang merupakan antisipasi dapat diperlambat untuk memaksimalkan gerakan akhir dari aksi tersebut. Secara keseluruhan, penulis tidak memperlambat video secara ekstrim saat eksplorasi *timing* karena justru terlihat aneh. Walaupun tidak bisa menggunakan acuan *timing* secara akurat dari video akting, dari eksperimen ini penulis mendapatkan hasil rangkaian gestur yang dapat diaplikasikan dalam animasi.

### 3.4.2. Acuan Shot 150-152

#### 1. Pose

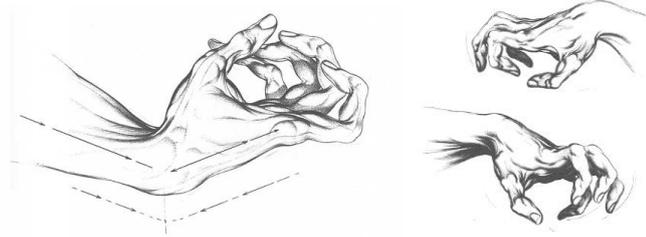


Gambar 3.23. Acuan *staging* untuk gestur melebarkan telapak tangan  
(Drawing Dynamic Hands/Hogarth, 1988)



Gambar 3.24. Acuan *staging* gestur melebarkan telapak tangan dengan sudut kamera  
yang lebih sesuai dengan rancangan *storyboard*  
(Drawing Dynamic Hands/Hogarth, 1988)

Acuan pada Gambar 3.23 dan Gambar 3.24 digunakan penulis untuk memahami beberapa posisi telapak tangan dan jari yang memiliki kemungkinan untuk digunakan dalam shot. Posisi telapak tangan dari jari-jari terlihat dinamis dan memiliki pose yang kuat karena *staging* dan *exaggeration* yang baik. Penulis lalu mencoba mengaplikasikan posisi tangan dan jari-jari tersebut ke dalam animasi untuk menemukan mana gestur yang paling dapat menggambarkan kesan menghempaskan tangan atau seperti gerakan sehabis membuang sesuatu.

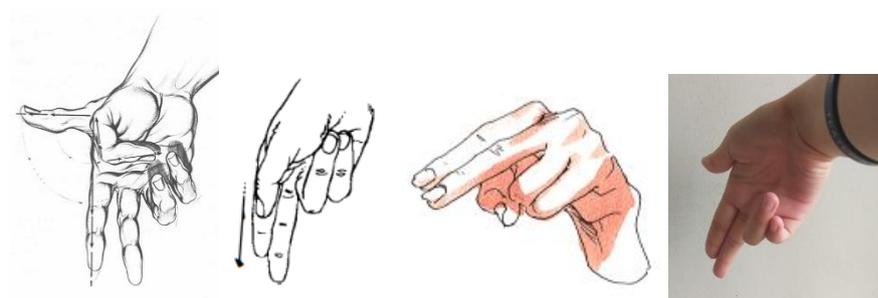


Gambar 3.25. Acuan gestur *claw*  
(Drawing Dynamic Hands/Hogarth, 1988)



Gambar 3.26. Acuan gestur *claw 2*  
(facebook.com/hong14cafe)

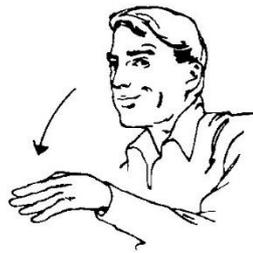
Gestur *claw* yang terlihat seperti gestur ingin mencakar memiliki sedikit kemiripan dengan gestur *bowl* yang ingin digunakan. Gestur *claw* lebih terlihat mengintimidasi, mengancam, dan terlihat lebih kuat. Sehingga penulis merasa bahwa gestur *claw* dapat dipadukan dengan gestur *bowl* sebagai antisipasi sebelum gerakan membuka telapak tangan.



Gambar 3.27. Acuan staging untuk *gestur forefinger, middle finger, thumb thrust*  
(Hogarth, 1988, Morris, 1995, www.pinterest.at, dokumentasi pribadi)

Pose yang ditampilkan menjadi acuan untuk *staging* dari sudut kamera yang sesuai. Penulis sempat mengumpulkan banyak gestur yang sama dari sudut kamera

yang berbeda karena kesulitan untuk menemukan *staging* yang baik dan sesuai sehingga gestur dapat terlihat jelas. Acuan ini digunakan untuk menemukan posisi arah jari telunjuk, jari tengah, serta jempol yang paling cocok pada saat tahap eksplorasi dan *blocking* secara 3D.



Gambar 3.28. Acuan gestur *hand flop*  
(Bodytalk: A World Guide to Gestures/Morris, 1995)

Merupakan salah satu variasi dari gerakan mengayunkan tangan bernama *over-arm blow*. Gerakan mengayunkan tangan terhadap lawan bicara ini sebenarnya bukan merupakan gestur dengan gerakan yang besar, namun penulis merasa dapat menggunakan gestur ini sebagai acuan untuk digabungkan dengan gerakan *chopping*.

## 2. *Timing*

Tabel 3.11. Tabel *Breakdown* Gerakan Pemeran Raksasa di BFG

Time Chart			

<b>Keterangan</b>	Adanya <i>delay</i> dari gerakan tokoh raksasa yang dapat diasadari penonton, padahal melakukan gerakan yang sama dengan manusia normal.
-------------------	--

Gerakan para pemeran tokoh raksasa dalam film The BFG memiliki kecepatan gerakan yang masih cukup normal. Gerakan tidak terlalu lamban, namun penonton dapat merasakan ada berat dan massa dari seorang raksasa. Salah satu contoh perbandingannya adalah pada Tabel 3.11, yaitu dari sebuah video *behind-the-scenes* yang menampilkan aktor pemeran tokoh raksasa dengan pengarah gerakan. Kedua orang tersebut melakukan gerakan yang sama, namun dengan kecepatan yang berbeda. Dari perbedaan yang sedetail itu sudah dapat menghasilkan sebuah gerakan yang berbeda. Hasil pengamatan ini dapat diaplikasikan pada gerakan tangan Kadim secara keseluruhan.

Tabel 3.12. Tabel *Breakdown* gerakan tokoh Freshlumpeter (The BFG)

<b>Time Chart</b>			
	f. 0	f. 16	f. 20
			
	f. 24	f. 28	f. 35
<b>Keterangan</b>	Tokoh Freshlumpeter yang sedang menangkap objek dengan pergerakan cukup cepat.		



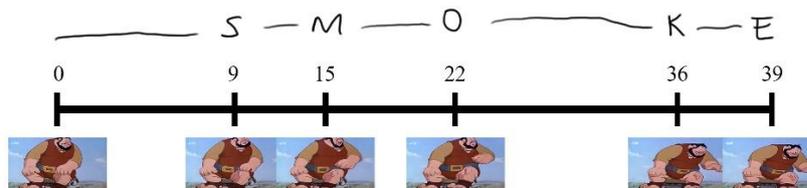
Gambar 3.29. *Time Chart* gerakan tokoh Freshlumpeter (The BFG)

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dalam sebuah adegan, diperlihatkan tokoh raksasa bernama Freshlumpeater yang sedang menangkap suatu objek, yaitu mimpi, yang bergerak dengan cepat. Walaupun berbadan besar, ternyata Freshlumpeater dapat bergerak cukup cepat dan gesit. Kesan raksasa tetap timbul dari adanya *delay* dan *follow through*.

Tabel 3.13. Tabel *Breakdown Gustav the Giant*

<b>Time Chart</b>			
	f. 0	f. 9	f. 15
			
	f. 22	f. 36	f. 39
<b>Keterangan</b>	Tokoh Raksasa bernama Gustav <i>the Giant</i> mengucapkan dialog “Smoke” sambil perlahan menggerakkan badannya untuk meraih objek.		



Gambar 3.30. *Time Chart Gustav the Giant*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gustav *the Giant* adalah seorang raksasa yang datang ke sebuah desa. Dalam animasi berjudul *Brave Little Tailor*, diperlihatkan adegan Gustav yang mengambil segenggam jerami untuk dijadikan rokok. Dialog yang diucapkan hanya satu kata, yaitu “*smoke*”, namun memiliki tempo yang sangat lambat.

Penulis merasa bahwa suara raksasa yang berat dan lambat dapat diaplikasikan untuk Kadim.

### 3. Gerakan



Gambar 3.31. Tokoh Freshlumpeter dari film The BFG  
(The BFG/Spielberg, Marshall & Mercer, 2016)

Penulis mengambil sebagian besar gerakan dari film The BFG dan menjadikan tokoh raksasa yang ditampilkan sebagai acuan utama dalam merancang *timing* Kadim. Proses pembuatan film yang dapat dilihat melalui video *behind-the-scenes* film The BFG menampilkan para aktor yang menggunakan teknologi *motion capture* untuk berakting menjadi tokoh raksasa. Namun gerakan animasi final yang tampil di film bukanlah dianimasikan ulang oleh animator, melainkan langsung dari hasil akting para aktor, sehingga para aktor harus langsung bergerak selayaknya seorang raksasa. Misalnya dengan gerakan yang lebih lambat, adanya antisipasi sebelum bergerak, dll. Karena desain para raksasa yang realis, gerakan tidak bisa terlalu kartun atau terlalu *exaggerate*. Walaupun menampilkan beberapa gerakan yang cukup cepat, namun mereka masih memiliki karakteristik dari objek yang berukuran besar.



Gambar 3.32. Tokoh Zuko menggunakan gerakan *chopping* untuk menyanggah pernyataan

(Avatar: The Last Airbender/Konietzko & DiMartino, 2008)

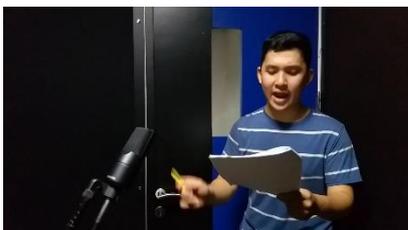


Gambar 3.33. Tokoh Edward menggunakan gerakan *chopping* untuk memberikan pernyataan besar/tegas

(Fullmetal Alchemist: Brotherhood/Maruyama, Yonai, Oyama & Kurashige, 2009)

Gambar 3.32 dan 3.33 memperlihatkan 2 tokoh yang menggunakan gestur *chopping* atau *over-arm blow* dengan 2 fungsi yang berbeda, yaitu untuk menyanggah sebuah pernyataan atau malah memberikan pernyataan. Gestur ini sangat sering ditemukan saat sebuah tokoh ingin membantah atau menyatakan sesuatu dengan tegas. Gestur ini juga sesuai dengan teori Knapp, Hall, dan Horgan yang mengatakan bahwa pernyataan besar akan disertai dengan gerakan yang besar.

#### 4. Video Akting



Gambar 3.34. Pengambilan video saat tahap *recording* suara Kadim  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Penulis sempat mengambil video saat proses *recording* suara berlangsung dan dari hasil tersebut video lalu diproses sebagai eksplorasi *timing*. Hasil ini nantinya akan menentukan selama apa gerakan dan suara Kadim.

Tabel 3.14. Tabel Eksplorasi *Time Stretch*

No	Eksperimen	Hasil
1	<i>Timing Normal</i>	Gerakan masih normal, seperti orang biasa
2	<i>Time Stretch 110%</i>	Belum terlihat perbedaan yang signifikan baik dari suara ataupun <i>timing</i> gerakan
3	<i>Time Stretch 120%</i>	Sudah mulai terlihat perbedaannya namun belum pas
4	<i>Time Stretch 130%</i>	Dari segi suara dan <i>timing</i> makin terlihat bedanya
5	<i>Time Stretch 140%</i>	<i>Delay</i> terasa, namun suara menjadi sangat berat dan lambat
6	<i>Time Stretch 150%</i>	Suara dan gerakan terlalu lambat, seakan mengisyaratkan Kadim bergerak sangat lambat

Selain hasil saat tahap recording, penulis juga melakukan sekali lagi eksplorasi melalui video akting yang sesuai dengan storyboard.

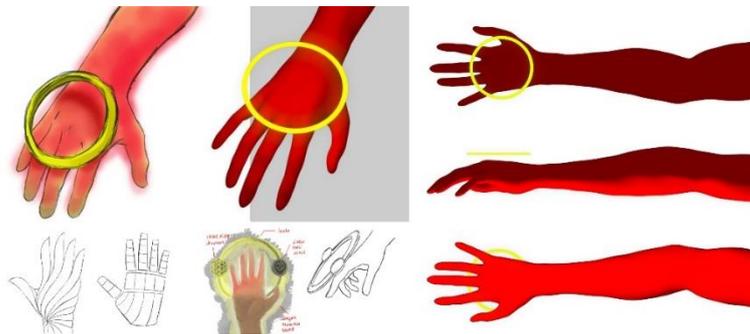
Tabel 3.15. Tabel *Breakdown* Sinkronisasi Suara dan Gerakan

Frame	Thumbnail Video	Dialog
f. 0		
f. 22		
f. 27		“Nih”
f. 59		“Hidupnya-
f. 63		-dikembaliin!”
f. 89		
f. 105		“Nikmatin-
f. 124		-hasil-
f. 140		-keadilan-

f. 153		-kalian!”
--------	---	-----------

Penulis melakukan pose yang nantinya akan diaplikasikan pada animasi bersamaan dengan audio suara Kadim yang diputar. Eksperimen ini membuat penulis juga berusaha lebih menempatkan diri untuk bergerak sebagai Kadim, sosok yang sedang marah. Dengan mengetahui motivasi sebuah gerakan, penulis merasa lebih mudah untuk menentukan tempo dan kecepatan dari gerakan.

### 3.5. Proses Perancangan



Gambar 3.35. Perancangan Awal Tokoh Sang Kadim

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



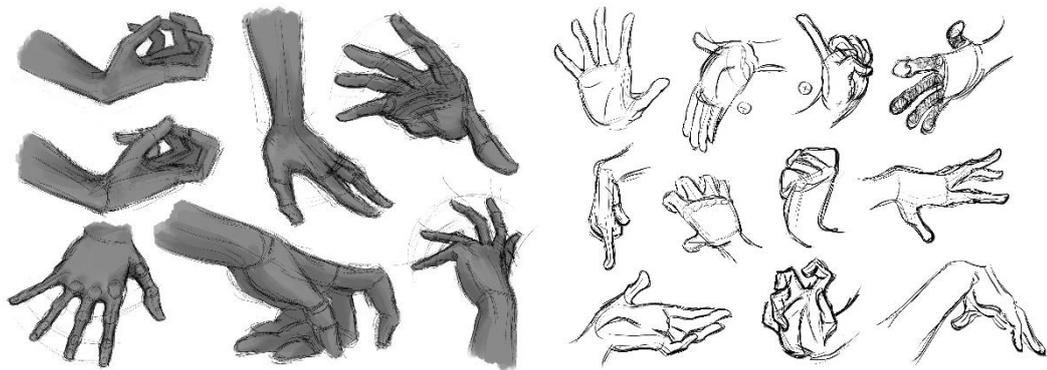
Gambar 3.36. Revisi Perancangan Tokoh Sang Kadim

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dari segi perancangan tokoh sendiri sempat terjadi perubahan dari tangan yang berwarna merah dan disertai halo menjadi tangan berwarna ungu yang terbentuk dari debu kosmos. Gerakan animasi yang sebelumnya sempat diaplikasikan pada perancangan awal Gambar 3.35 mengalami kesulitan karena penempatan halo pada punggung tangan agak mengganggu dan membatasi gerakan. Terlebih untuk gerakan menekuk pergelangan tangan, karena halo akan bertabrakan dengan bagian lengan atas. Sehingga dengan digantinya perancang tokoh menjadi Gambar 3.36, pergerakan tangan Kadim menjadi lebih bebas dan tidak terhambat.

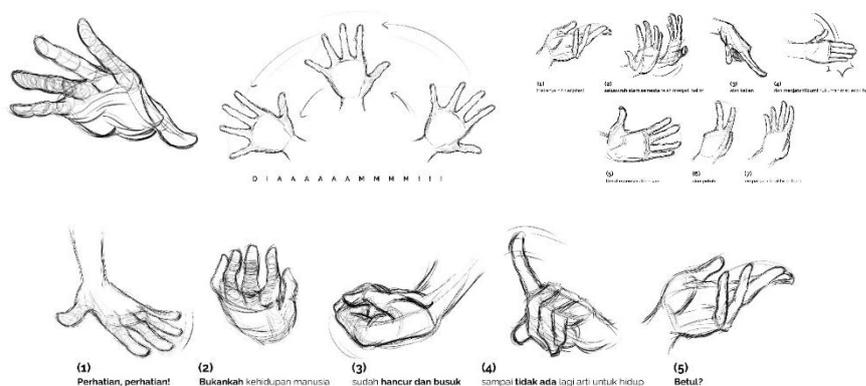
### **3.5.1. Studi Gestur**

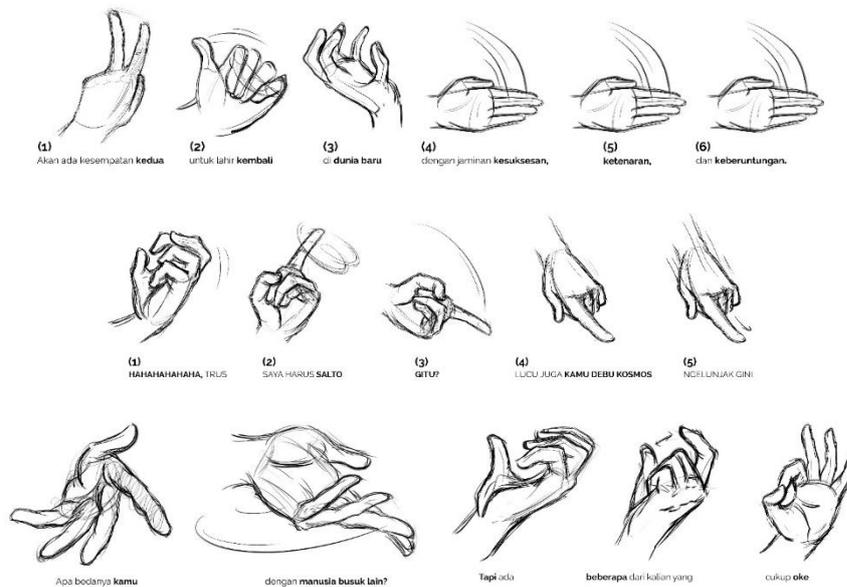
Sebelum menentukan gerakan animasi, proses dimulai penulis dengan memahami dahulu fungsi dan makna dari gestur-gestur tertentu. Setelah mengetahui fungsi dan makna yang diwakili, penulis mulai mensketsa gerakan kunci atau *key poses*. Untuk pengaplikasiannya dalam film, penulis mempelajari *staging* yang baik melalui acuan yang dikumpulkan. Salah satu cara yang digunakan penulis untuk mempelajari gestur adalah dengan meniru beberapa foto ilustrasi tangan dan mencoba untuk menerapkan beberapa di antaranya ke dalam dialog yang dianggap cocok. Dalam tahap ini penulis belum menerapkan teori yang didapat melalui studi literatur dan lebih berfokus untuk mengeksplor gestur-gestur yang memiliki kemungkinan untuk dipakai dalam perancangan.



Gambar 3.37. Sketsa Awal Eksplorasi Gestur Tangan  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Perancangan tokoh Sang Kadim seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.36, mengambil wujud sebuah tangan besar dengan proporsi dan bentuk yang cukup realis. Perancangan tokoh yang sedemikian rupa mengharuskan penulis untuk benar-benar memahami tangan beserta gestur-gesturnya. Hal ini dikarenakan tangan tersebut akan menjadi fokus penonton saat diletakkan di dalam shot, sehingga gestur, *timing*, dan *staging* dari gerakan animasi tangan harus sangat diperhatikan. Penulis melakukan eksplorasi dan menirukan beberapa gestur tangan seperti pada Gambar 3.37 untuk mengakrabkan diri dengan anatomi tangan secara realis.

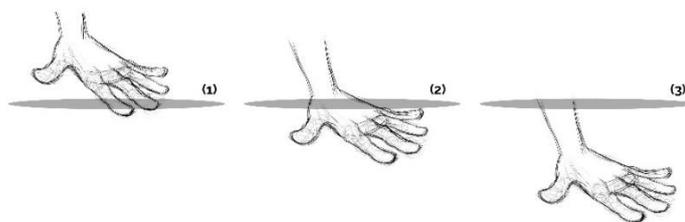




Gambar 3.38. Eksplorasi Gestur untuk Dialog  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Beberapa eksplorasi gestur diambil dari gestur yang umum digunakan dengan arti yang juga sebagian luas sudah dipahami oleh masyarakat. Penulis juga mengeksplorasi gestur-gestur yang dapat diaplikasikan pada dialog yang nantinya akan dibawakan oleh tokoh Kadim. Namun pada tahap ini penulis masih belum menentukan secara spesifik shot dan dialog mana yang nantinya akan menjadi fokus perancangan, sehingga eksplorasi masih dilakukan tanpa memerhatikan hasil dari studi literatur.

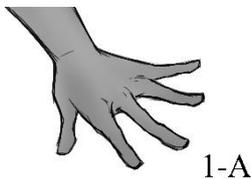
### 3.5.2. Shot 47-48

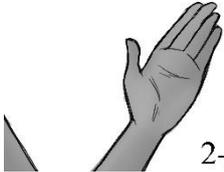


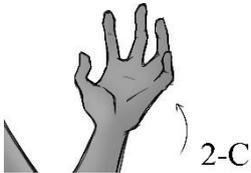
Gambar 3.39. Sketsa pertama gestur untuk shot 47-48  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

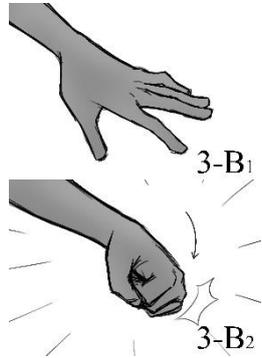
Dari perancangan paling awal, tokoh Kadim sudah digambarkan melebarkan telapak tangannya untuk menunjukkan posisi yang mengintimidasi dan memiliki kekuasaan. Perancangan ini belum didasarkan pada hasil penemuan studi literatur, melainkan merupakan gambaran awal yang pertama kali muncul saat membayangkan sebuah tangan besar masuk menembus atmosfer bumi. Penulis mencoba untuk memosisikan diri sebagai pihak yang harus menerobos suatu lapisan dengan hanya menggunakan tangan. Bayangan paling awal yang muncul adalah seperti reflek tubuh manusia, yaitu melebarkan telapak tangan sebesar-besarnya sambil melakukan gerakan mendorong saat berusaha menembus sesuatu. Lalu bila dibayangkan ada sebuah tangan raksasa yang menunjukkan gestur melebarkan telapak tangan, dilihat dari perspektif umat manusia maka akan timbul kesan besar dan berkuasa, seakan umat manusia dapat hancur hanya dengan sekali pukul. Posisi tersebut juga seakan mengisyaratkan bahwa umat manusia ada dalam genggamannya tokoh Kadim.

Tabel 3.16. Sketsa Alternatif *Key Poses*

<b>Gestur</b>	<b>Keterangan</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gestur <i>palms down</i> digunakan saat pertama kali turun dengan tujuan menunjukkan otoritas, kekuasaan serta membuat kontak dengan pihak lawan (Lambert, 2008).</li> <li>• Gerakan saat menembus lapisan langit.</li> </ul>

 <p>1-B</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gestur seakan mengisyaratkan ingin berbicara kepada ‘bawahan’ karena melambangkan otoritas dan kekuasaan (Pease &amp; Pease, 2004).</li> <li>• Digabungkan dengan gestur ‘Bhumisparsa Mudra’ (Jaideep, 2016).</li> </ul>
 <p>2-A</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menaikkan tangan dengan telapak menghadap ke luar, menggambarkan seruan (Calbris, 2011).</li> <li>• Dapat menggambarkan hubungan antara level bawah dan atas (Calbris, 2011).</li> <li>• Gerakan <i>chopping</i> (Lambert, 2008).</li> <li>• Digunakan dalam adegan sebagai gerakan antisipasi sebelum gestur ketiga.</li> <li>• Melebarkan tangan atau memakan area besar melambangkan kontrol dan dominasi (Edwards, 2013).</li> </ul>
 <p>2-B</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengisyaratkan bahwa pembicara ingin menyampaikan hal penting.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melambangkan penjelmaan, perpaduan antara Yang Ilahi dengan manusia (Esparza, 2016).</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengisyaratkan ada hal yang mendesak (Chirologia, n.d.).</li> <li>• Mengangkat tangan ke atas dapat diartikan sedang meminta perhatian (Morris, 1995).</li> <li>• Gestur <i>power grips</i> hampir menggenggam objek berarti ingin menunjukkan otoritas (Lambert, 2008).</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gestur <i>pointing finger</i> dengan posisi telapak tangan tertutup digunakan untuk menyatakan ancaman/mengancam.</li> <li>• Untuk menuding lawan dan secara simbolis seperti tongkat pemukul yang siap memukul lawan hingga tunduk.</li> <li>• Mengubah persepsi lawan bicara kepada pengguna gestur ini menjadi negatif (Pease &amp; Pease, 1995).</li> </ul>

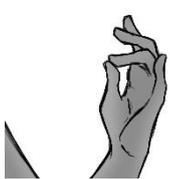
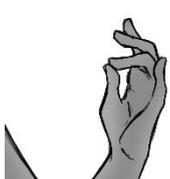
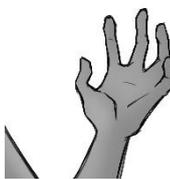
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gestur 3-B1 merupakan gerakan antisipasi untuk gestur 3-B2.</li> <li>• Bila digabungkan menjadi gestur untuk meminta lawan bicara untuk diam.</li> <li>• Digunakan saat Kadim mengucapkan dialog “DIAAAMM!!”.</li> </ul>
---	---

Karena gerakan pada Gambar 3.39 yang dinilai kurang bervariasi dan terlalu monoton, penulis memutuskan untuk membagi adegan menjadi sebuah rangkaian dari 3 buah gestur. Alasan pemilihan 3 gestur adalah karena penulis merasa dibutuhkan gestur kedua sebagai gerakan antisipasi yang menjembatani gestur pertama dan ketiga. Dari sketsa alternatif *key poses* pada Tabel 3.16, variasi gestur tersebut lalu diurutkan menjadi beberapa alternatif kombinasi *key poses* seperti pada Tabel 3.17 berikut.

Tabel 3.17. Alternatif Kombinasi *Key Poses*

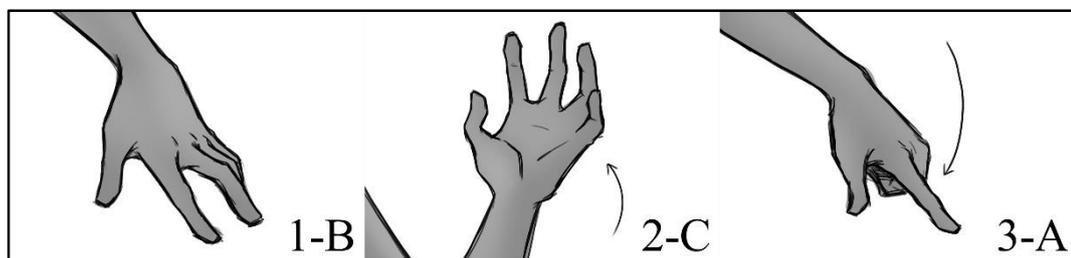
No.	Pose 1	Pose 2	Pose 3
1			
2			

3	 <p>1-A</p>	 <p>2-B</p>	 <p>3-A</p>
4	 <p>1-B</p>	 <p>2-B</p>	 <p>3-A</p>
5	 <p>1-A</p>	 <p>2-C</p>	 <p>3-A</p>
6	 <p>1-B</p>	 <p>2-C</p>	 <p>3-A</p>
7	 <p>1-A</p>	 <p>2-A</p>	 <p>3-B<sub>1</sub></p>  <p>3-B<sub>2</sub></p>
8	 <p>1-B</p>	 <p>2-A</p>	 <p>3-B<sub>1</sub></p>  <p>3-B<sub>2</sub></p>

9	 <p>1-A</p>	 <p>2-B</p>	 <p>3-B<sub>1</sub></p>  <p>3-B<sub>2</sub></p>
10	 <p>1-B</p>	 <p>2-B</p>	 <p>3-B<sub>1</sub></p>  <p>3-B<sub>2</sub></p>
11	 <p>1-A</p>	 <p>2-C</p>	 <p>3-B<sub>1</sub></p>  <p>3-B<sub>2</sub></p>
12	 <p>1-B</p>	 <p>2-C</p>	 <p>3-B<sub>1</sub></p>  <p>3-B<sub>2</sub></p>

Dari beberapa kombinasi alternatif *key poses* di atas lalu dipilih satu rangkaian gestur yang paling sesuai dengan konsep adegan pada shot 47-48. Keputusan pemilihan gestur didapatkan setelah penulis melakukan video akting seperti pada Tabel 3.9 dan 3.10. Setelah diperagakan secara langsung, penulis

memilih rangkaian gestur yang dianggap paling nyaman untuk dilakukan secara berurutan. Dari percobaan video akting, satu hal yang disadari oleh penulis adalah bahwa gerakan Kadim terbatas hanya sampai dibawah batas ketiak, karena sisa bagian tubuhnya berada di awan dan tidak terlihat. Batasan yang diambil penulis adalah lapisan permukaan air saat melakukan eksperimen di air. Sehingga gestur yang dipilih adalah gestur yang masih bisa dilakukan dibawah batas tersebut.



Gambar 3.40. *Key poses* final shot 47-48

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

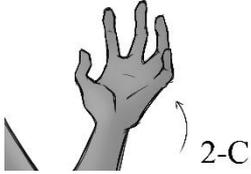
Rangkaian gestur yang dipilih adalah kombinasi nomor 6, seperti pada Gambar 3.40 di atas. Pemilihan didasarkan pada kecocokan rangkaian gerakan bila dilakukan secara berurutan. Kata kunci yang ditetapkan untuk adegan ini adalah megah, mengintimidasi, dan mengancam. Pemilihan ini juga dihubungkan dengan teori Pease & Pease yang mengatakan bahwa persepsi lawan bicara dapat berubah tergantung dari gestur dan pose yang diperlihatkan. Gestur 1-B dipilih karena dianggap paling cocok sebagai gestur untuk menembus lapisan langit yang akan dilakukan oleh Kadim. Gestur 1-B dianggap lebih cocok dibandingkan gestur 1-A karena memiliki gestur yang lebih *exaggerate* dan juga sudah merupakan penggabungan dengan gestur '*Bhumisparsa Mudra*', sehingga lebih memiliki kedalaman akan makna yang ingin dibawakan.

Gestur 2-C dipilih karena merupakan gestur yang paling cocok untuk dilakukan setelah gestur 1-B dan lebih nyaman untuk digunakan sebagai bentuk gerakan antisipasi. Perpaduan ketiga gestur ini bila dijumpai dengan gestur 2-C dapat menggambarkan emosi Kadim yang sebenarnya kesal namun masih menahan amarahnya terhadap umat manusia. Gestur 2-A dan 2-B ternyata lebih sulit setelah diperagakan saat eksperimen di air, karena kedua gestur tersebut biasa diletakkan cukup tinggi dan biasanya terletak di atas batas lapisan air. Keduanya cenderung seperti gestur melambatkan tangan, sehingga kedua gestur tersebut tidak dapat diaplikasikan sebagai gestur kedua.

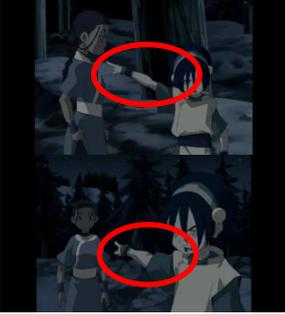
Gestur 3-A dianggap paling cocok untuk mengakhiri adegan pada shot 47-48 karena merupakan gestur ‘tudingan’ atau ‘intimidasi’ atas lawan bicaranya Kadim, yaitu umat manusia. Pernyataan kekesalan yang sebelumnya ingin diluapkan di gestur kedua lalu diakhiri dengan penjatuhan ancaman pada gestur ketiga ini. Gestur ini juga dianggap paling cocok karena langsung membuat persepsi lawan bicara berubah menjadi negatif. Pemilihan ini disebut cocok karena kedatangan Kadim memang bukan berniat untuk datang baik-baik dan menawarkan kedamaian, namun ia datang untuk mendatangkan ujian atas umat manusia. Ketiga rangkaian gestur ini lalu akan diuraikan lagi secara lebih lengkap beserta acuan dalam proses eksekusinya pada Tabel 3.18.

Tabel 3.18. Breakdown *key poses* final shot 47-48

Studi Literatur	Acuan	Hasil
<p>Gestur seakan mengisyaratkan ingin berbicara kepada ‘bawahan’ karena melambangkan otoritas dan kekuasaan. Dapat digunakan pada lawan bicara bila pembicara memiliki kedudukan yang lebih tinggi.</p> <p>(Pease &amp; Pease, 2004)</p> <p>Digabungkan dengan gestur ‘Bhumisparsa Mudra’. Ingin mengisyaratkan bahwa Kadim memanggil seluruh bumi untuk memperhatikannya dan menjadi saksi akan kedatangannya.</p> <p>(Jaideep, 2016)</p>	<p>Eksperimen dan Video Akting</p>  <p>(Bridgman, 1971)</p>  <p>(Jaideep, 2016)</p>  <p><b>Bhumisparsa Mudra</b> Touching the earth as Gautama did, to invoke the earth as witness to the truth of his words.</p> <p>(Hogarth, 1988)</p>  <p><i>Time chart Netero First Hand</i></p> <p><i>Hand</i></p>	<p>1-B</p> <p>Jari-jari dan telapak tangan terbuka menghadap ke bumi. Penentuan perbedaan timing diselaraskan dengan jarak antara tangan Kadim dengan kamera, acuan yang paling akurat adalah seperti pada time chart Netero First Hand.</p>

<p>Mengisyaratkan bahwa ada suatu hal yang mendesak.</p> <p>(Chirologia, n.d.)</p> <p>Salah satu gestur <i>power grips</i>, dimana posisi tangan seperti hampir menggenggam sesuatu dapat diartikan bahwa gestur dipakai untuk menunjukkan otoritas.</p> <p>(Lambert, 2008)</p> <p>Gestur atau gerakan mengangkat tangan juga dapat dikaitkan dengan keinginan pembicara untuk meminta perhatian lawan bicara.</p> <p>(Morris, 1995)</p> <p>Gestur tangan yang membentuk cekungan/<i>bowl</i> seperti sedang menampung sesuatu dapat</p>	 <p>Eksperimen dan Video Aktिंग</p>  <p>(Konietzko &amp; DiMartino, 2008)</p>  <p>(Hogarth, 1988)</p>  <p>(Knapp, Hall &amp; Horgan, 2012)</p>  <p><i>Time chart</i> Hisoka vs Gon</p>	 <p>Gestur lama-lama akan semakin tegang dan semakin membentuk <i>power grips</i>. Jari-jari dan telapak tangan lama-lama akan semakin menutup dan hampir membuat kepalan tangan. Perubahan dari telapak tangan yang tadinya agak terbuka menjadi lama-lama semakin menutup digunakan untuk membangun antisipasi gerakan gestur ketiga dan menunjukkan perasaan</p>
--	---	--

<p>menggambarkan bahwa ada hal yang sedang ditangkap, dipegang, menggambarkan berat, atau menampung sesuatu di tangan.</p> <p>(Calbris, 2011)</p>	 <p><i>Time chart</i> Biceps Brachii King</p>	<p>Kadim yang ingin diluapkan.</p> <p>Perubahan <i>timing</i> akan mirip seperti pada shot 47 gestur 1-B, yaitu gerakan menjadi semakin cepat saat mendekat dengan kamera dan semakin lambat saat menjauh dari kamera.</p>
<p>Gestur <i>palm closed finger pointed</i>, yaitu mengarahkan jari telunjuk pada suatu objek dengan jari-jari lain dan telapak tangan tertutup. Gestur ini digunakan untuk menyatakan ancaman, menuding lawan, dan memiliki fungsi simbolis untuk mewakili tongkat pemukul yang siap</p>	 <p>Eksperimen dan Video Akting</p>  <p>(Jaideep, 2016)</p>  <p>(Lambert, 2008)</p>	 <p>3-A</p> <p>Merupakan gerakan akhir dan final dari adegan pada shot 48. Penulis ingin gestur ini menjadi gerakan yang paling menohok atau membuat masyarakat</p>

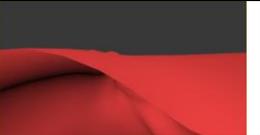
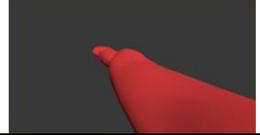
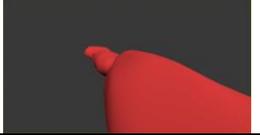
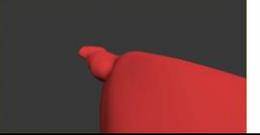
<p>menghajar lawan sampai akhirnya tunduk. Gestur ini juga dinilai kasar dan dapat menimbulkan persepsi negatif pada lawan bicara. Penggunaan gestur ini dapat membuat pendengar lebih fokus untuk menilai pembicara (dari sisi penampilan, dsb) dibandingkan mendengarkan isi pembicaraan sesungguhnya.</p> <p>(Pease &amp; Pease, 2004)</p>	 <p>(Konietzko &amp; DiMartino, 2008)</p>	<p>dalam film merasa tertuduh.</p> <p>Jari telunjuk yang tertuding pada masyarakat digunakan untuk melambangkan jatuhnya penghakiman atau tuduhan atas kesalahan umat manusia.</p>
---	---	--

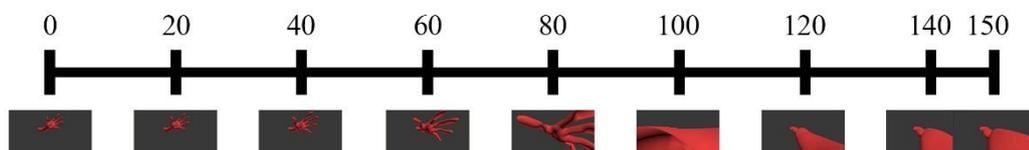
Setelah menetapkan ketiga rangkaian gestur dan perkiraan *timing* yang akan diterapkan, penulis melakukan percobaan pertama yang dilakukan pada media 3D. Pemilihan media ini dikarenakan oleh sudut kamera yang dinilai cukup sulit karena menerapkan perspektif yang cukup ekstrim. Untuk menghindari distorsi dari bentuk dan volume tangan, penulis menetapkan untuk melakukan eksplorasi dan eksperimen penerapan *timing* dengan menggunakan media 3D. Bila dinilai sudah cukup sesuai, maka hasil dari animasi 3D tersebut akan melalui proses *rotoscoping*

dan menjadi hasil akhir animasi 2D. Animasi 3D dalam hal ini hanya digunakan sebagai panduan untuk mempermudah penulis secara teknis.

Penulis juga menyesuaikan gerakan dengan jangka waktu yang sudah ditetapkan dari *animatic storyboard*. Shot 47 memiliki jumlah total 150 frame sedangkan shot 48 sebanyak 230 frame. Pada percobaan pertama penulis tidak menerapkan prinsip *ease in* dan *ease out* sama sekali. Ternyata saat dilihat dari perspektif shot 47, gerakan terlihat sangat kaku dan tidak dinamis sama sekali.

Tabel 3.19. Tabel eksperimen *timing* pertama shot 47

<b>Time Chart</b>			
	f. 0	f. 20	f. 40
			
	f. 60	f. 80	f. 100
			
	f. 120	f. 140	f. 150
<b>Keterangan</b>	Eksperimen <i>timing</i> dilakukan melalui media 3D karena kesulitan dari segi teknis, dimana shot menggunakan perspektif dan distorsi.		



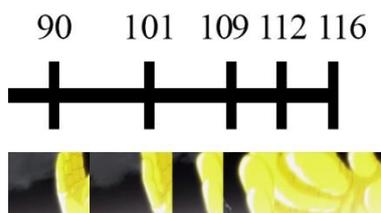
Gambar 3.41. *Time Chart* percobaan 1 animasi shot 47

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Penulis lalu melanjutkan perancangan dengan kembali menganalisa acuan untuk *timing*, yaitu adegan Hisoka vs Kastro (Gambar 3.13) dan Netero *First Hand* (Gambar 3.14).



Gambar 3.42. Percepatan *timing* pada *time chart* Hisoka vs Kastro  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.43. Percepatan *timing* pada *time chart* Netero *First Hand*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

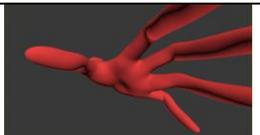
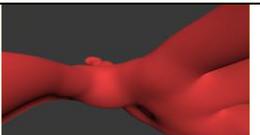
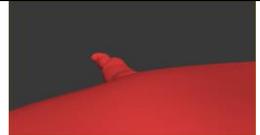
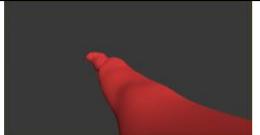
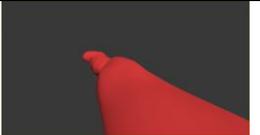
Dari kedua acuan tersebut, penulis memilih untuk menghitung jumlah frame dimana kecepatan gerakan mulai bertambah. Pada adegan Hisoka vs Kastro, gerakan tangan mulai bertambah cepat pada 3 frame terakhir, sedangkan pada adegan Netero *First Hand*, gerakan tangan mulai bertambah cepat pada 20 frame terakhir. Jumlah frame dengan *timing* yang lebih cepat lalu dibandingkan dengan keseluruhan jumlah frame untuk menghitung berapa persen porsi bagian gerakan gerakan yang lebih cepat. Hasil perhitungan pada Tabel 3.20 lalu akan dijadikan sebagai acuan bagi penulis untuk menentukan frame dimana tangan Kadim mulai bergerak dengan cepat.

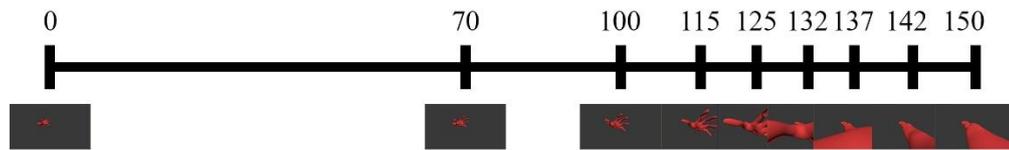
Tabel 3.20. Perhitungan penempatan *timing* cepat shot 47

Adegan	Perhitungan	Hasil
Hisoka vs Kastro	$3/23 * 100\%$	13,6%
Netero <i>First Hand</i>	$20/116 * 100\%$	17,2%

Lalu bila dirata-rata menjadi 15,4% dari keseluruhan frame bila ingin menempatkan adanya percepatan gerakan di penghujung adegan. Hasil ini lalu diaplikasikan penulis pada shot 47. Setelah mengurangi 15% dari 150 frame pada shot 47, penulis mendapatkan angka 127 (pembulatan ke bawah). Dari patokan frame tersebut, penulis lalu melakukan eksperimen untuk memindahkan *keyframe* dimulainya percepatan gerakan tersebut. Ternyata setelah dicoba, gerakan paling cocok dan mulai terlihat kontrasnya bila dimulai bertambah cepat pada frame 115.

Tabel 3.21. Tabel eksperimen *timing* kedua shot 47

Time Chart			
	f. 0	f. 70	f. 100
			
	f. 115	f. 125	f. 132
			
	f. 137	f. 142	f. 150
Keterangan	Menetapkan frame 115 sebagai awal dari percepatan gerakan Kadim. Pengambilan sudut kamera juga masih melalui tahap penyesuaian.		

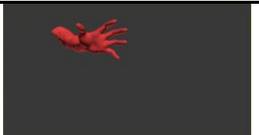
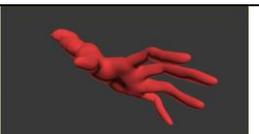


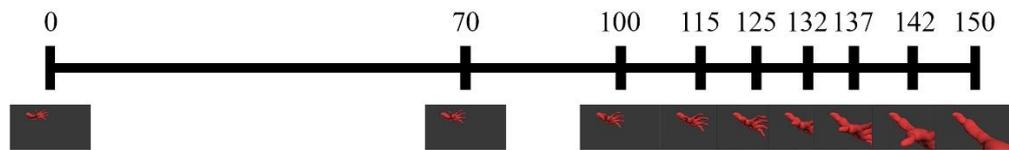
Gambar 3.44. *Time Chart* percobaan 2 animasi shot 47

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Untuk membangun kontras antara *timing* lambat dan cepat, gerakan sebelum frame 115 diperlambat lagi dan posisi awal tangan Kadim diperjauh. Perbedaan hasil eksperimen pertama kedua dapat dilihat seperti pada Gambar 3.44, dimana *timing* dan *spacing* sudah lebih bervariasi. Namun pengambilan sudut kamera dianggap masih kurang sesuai dengan shot yang sebelumnya telah dirancang, serta perspektif yang terlalu ekstrim membuat kesan distorsi yang berlebihan. Perbaiki animasi lalu dilanjutkan pada Tabel 3.22.

Tabel 3.22. Tabel eksperimen *timing* ketiga shot 47

<b>Time Chart</b>			
	f. 0	f. 70	f. 100
			
	f. 115	f. 125	f. 132
			
	f. 137	f. 142	f. 150
<b>Keterangan</b>	Terjadi penyesuaian sudut kamera dan pengurangan distorsi dari perspektif shot 47. <i>Timing</i> masih sama seperti eksperimen kedua.		



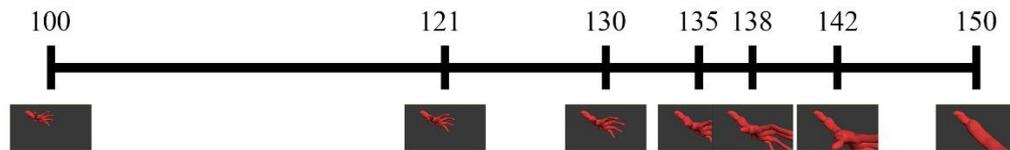
Gambar 3.45. *Time Chart* percobaan 3 animasi shot 47

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dari eksperimen ketiga penulis menyadari bahwa pergeseran kamera sedikit saja dan pengurangan distorsi sangat mempengaruhi *timing* dan gerakan. *Timing* yang sama persis dengan shot yang sedikit berbeda langsung terlihat aneh dan tidak cocok. Bukannya membangun dampak yang maksimal, variasi *timing* bila digunakan tidak sesuai dengan sudut kamera yang tepat akan membuat animasi terlihat “menggantung” dan janggal. Sehingga penulis melanjutkan animasi ke tahap eksperimen keempat.

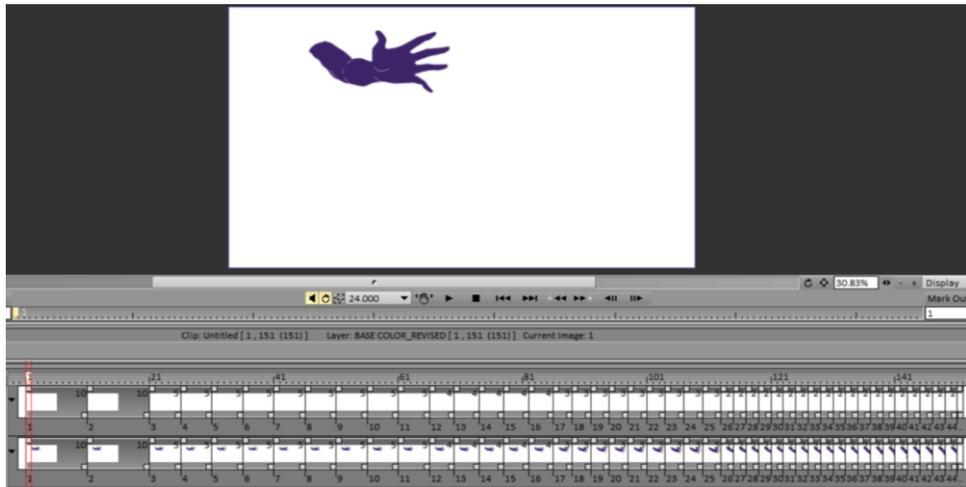
Tabel 3.23. Tabel eksperimen *timing* keempat shot 47

<b>Time Chart</b>			
	f. 0	f. 70	f. 100
			
	f. 121	f. 130	f. 135
			
	f. 138	f. 142	f. 150
<b>Keterangan</b>	Menetapkan frame 121 sebagai awal dari percepatan gerakan Kadim.		



Gambar 3.46. *Time Chart* percobaan 4 animasi shot 47  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Hasil dari eksperimen keempat dinilai sudah memiliki *timing* yang cocok dan sudah siap untuk dilanjutkan dalam tahap animasi secara 2D. Hasil dari simulasi 3D yang dilakukan dalam 24 fps akan dikerjakan dalam fps yang sama. Namun dalam animasi 2D penulis tidak akan menggambar ulang semua frame, melainkan menyesuaikan ulang *timing* dan *spacing* yang biasa digunakan dalam animasi 2D, yaitu penggambaran *on ones* (1 gambar ditahan selama 1 frame), *on twos* (1 gambar ditahan selama 2 frame), *on threes* (1 gambar ditahan selama 3 frame), *on fours* (1 gambar ditahan selama 4 frame), dan bahkan ada beberapa gambar yang ditahan selama 5-10 frame. Hal ini dilakukan penulis untuk menghindari animasi yang terlalu halus dan memberikan kesan *rotoscoping*. Pemilihan eksekusi animasi baik dalam *on ones*, *on twos*, dst., akan disesuaikan dengan *spacing* gerakan tangan. Bila gerakan sangat pelan dengan *spacing* yang sangat dekat, maka penulis memutuskan untuk menahan gambar tersebut lebih lama. Sedangkan saat gerakan mulai bertambah cepat penulis akan menggunakan teknik *on twos* atau bahkan *on ones*.



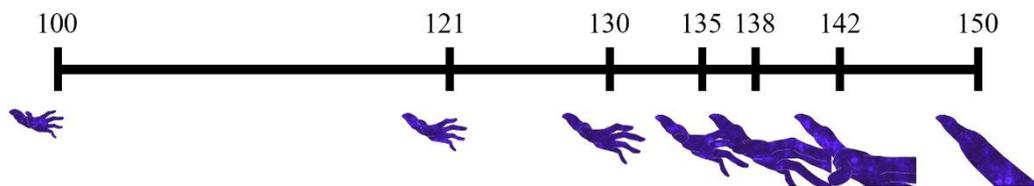
Gambar 3.47. Variasi penggunaan *timing* dan *spacing* dalam animasi 2D shot 47  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Seperti yang dapat dilihat pada Gambar 3.47, semakin cepat gerakan tangan maka semakin cepat juga durasi yang digunakan untuk menahan 1 gambar. Beberapa gambar pada awal adegan ditahan selama 5-10 frame karena gerakan masih terlalu pelan dengan perbedaan yang tidak terlalu disadari. *Spacing* yang berjauhan pada akhir adegan berujung pada pemilihan eksekusi *on twos* demi tercapainya animasi yang lebih halus lagi untuk gerakan yang cepat.

Tabel 3.24. Hasil animasi 2D pertama shot 47

Time Chart			
	f. 0	f. 70	f. 100
			
	f. 121	f. 130	f. 135
			
	f. 138	f. 142	f. 150

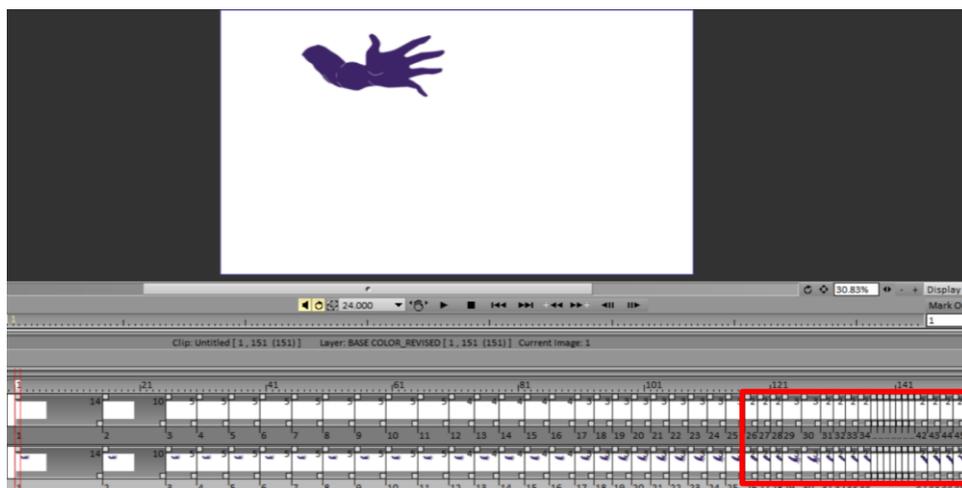
**Keterangan** Hasil animasi 2D yang sudah dirapuhkan dan diwarnai.



Gambar 3.48. *Time Chart* animasi 2D pertama shot 47

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

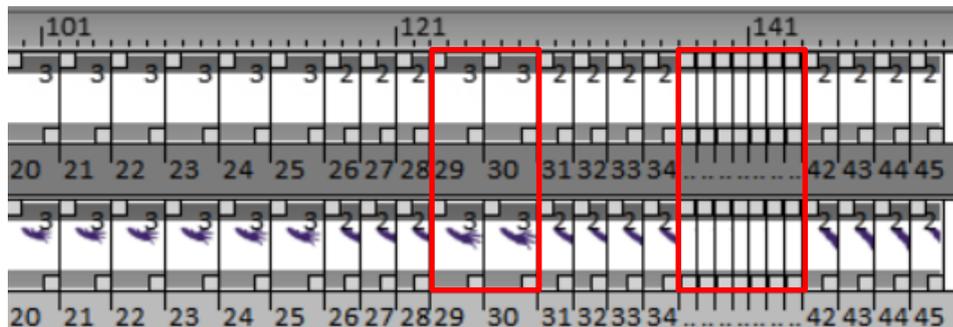
Namun ternyata hasil animasi 2D pertama ini masih dianggap kurang memperlihatkan perbedaan *timing* dan dianggap belum maksimal. Sehingga durasi untuk masing-masing gambar disesuaikan lagi dan jadilah seperti pada Gambar 3.48.



Gambar 3.49. Variasi penggunaan *timing* dan *spacing* dalam perbaikan animasi 2D shot

47

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.50. Perbedaan pada durasi frame shot 47

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Perbedaan terletak pada jejeran frame seperti yang terlihat pada Gambar 3.50. Jejeran frame pada lapisan atas merupakan *outline* dari gestur dan lapisan bawah merupakan lapisan warna dasar. Ditengah-tengah gambar yang dilakukan secara *on twos*, disisipkan 2 gambar yang masing-masing ditahan selama 3 frame. Hal ini dilakukan untuk menciptakan *delay* sebelum akhirnya pergerakan bertambah cepat yang didukung dengan penggunaan *on ones* dimulai dari frame 137-143. Setelah itu animasi kembali dilakukan dalam *on twos*. Penulis merasa perbedaan *timing* sudah terlihat lebih kontras dan sesuai dengan yang diinginkan. Namun setelah melakukan diskusi, ternyata gerakan tangan dan jari-jari dianggap masih terlalu kaku dan statis, sehingga akan lebih baik bila pergerakan tangan didahului dengan gerakan antisipasi sebelum akhirnya melakukan gestur melebarkan telapak tangan.



Gambar 3.51. Perbaikan dan penambahan *keyframe* shot 47

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada Gambar 3.51 penulis kembali menggunakan media 3D untuk mencoba memperbaiki kekurangan pada eksperimen sebelumnya, yaitu gerakan antisipasi sebelum melebarkan telapak tangan. Gerakan diawali dengan gestur mengepalkan tangan, lalu perlahan-lahan terbuka menjadi gestur melebarkan telapak tangan. Pada tahap ini penulis baru menentukan gerakan apa yang akan digunakan untuk mengawali gestur melebarkan telapak tangan tersebut dan belum termasuk *timing*. Setelah memastikan bahwa gerakan mengepalkan tangan tersebut cocok, perancangan dilanjutkan dengan menerapkan *silhouetting* dan memeriksa apakah gestur yang ditampilkan sudah cukup jelas untuk dipahami.

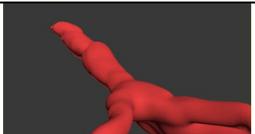
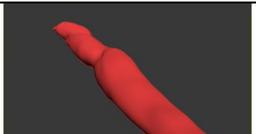


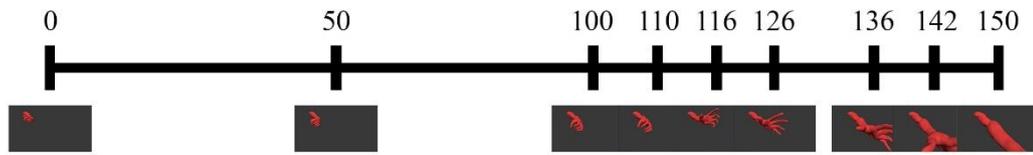
Gambar 3.52. *Silhouetting* perbaikan shot 47

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Perubahan *timing* dari penambahan gerakan tersebut dapat dilihat pada Tabel 3.25. Eksplorasi ini juga menghasilkan gerakan *follow-through* setelah Kadim melebarkan telapak tangan. Gerakan ini diharapkan dapat memberikan kesan mengejutkan, mengancam, dan memaksimalkan kesan ukuran besar yang dimiliki Kadim.

Tabel 3.25. Perubahan *timing* pada perbaikan gerakan shot 47

Time Chart			
	f. 0	f. 50	f. 100
			
	f. 110	f. 116	f. 126
			
	f. 136	f. 142	f. 150
<b>Keterangan</b>	Eksplorasi final <i>timing</i> shot 47 menggunakan animasi 3D.		



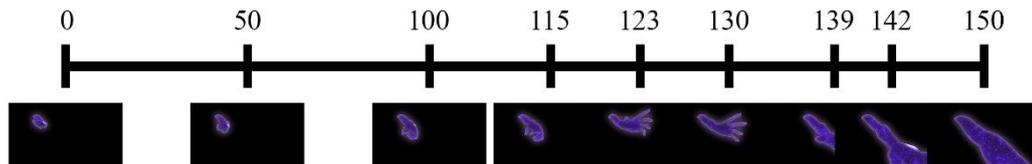
Gambar 3.53. *Time Chart* animasi 3D shot 47 setelah perbaikan  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dari *timing* sendiri terdapat perubahan pada kecepatan tangan Kadim bergerak. Karena terdapat penambahan gerakan, maka *timing* yang dipakai tidak bisa selambat sebelumnya. Gerakan lambat terlihat pada frame 0-100 saat tangan tersebut masih diselimuti debu kosmos. Pose yang ditunjukkan saat turun adalah bentuk kepalan tangan yang difungsikan sebagai gerakan antisipasi sebelum akhirnya telapak tangan dibuka pada frame 116. Setelah telapak tangan terbuka sepenuhnya, barulah *timing* dari gerakan berubah menjadi cepat. Dari *time chart* pada Gambar 3.53, terlihat adanya pola gerakan, yaitu lambat (0-100) – cepat (101-126) – lambat (127-136) – cepat (137-150). *Timing* seperti ini dianggap penulis dapat lebih memperlihatkan kontras kecepatan gerakan dan memberikan kesan dramatis yang diinginkan. Setelah siluet gestur dianggap cukup jelas dengan *timing* yang sesuai, maka hasil 3D tersebut dilanjutkan untuk dianimasikan secara 2D.

Tabel 3.26. Hasil animasi akhir shot 47

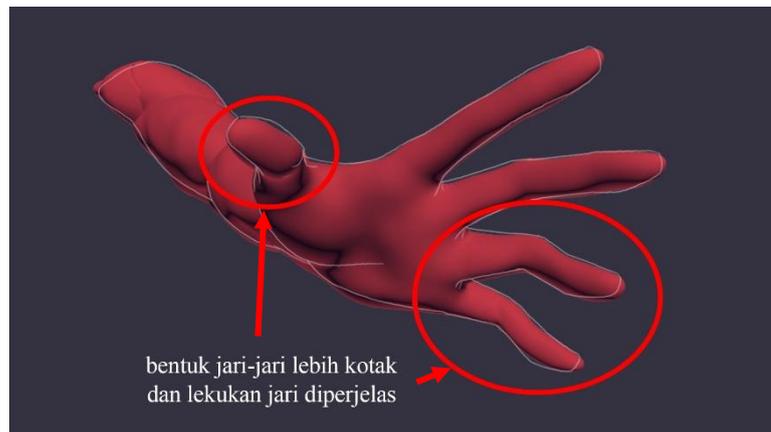
<b>Time Chart</b>			
	f. 0	f. 50	f. 100
			
	f. 115	f. 123	f. 130

			
	f. 139	f. 142	f. 150
<b>Keterangan</b>	Hasil akhir animasi 2D shot 47.		



Gambar 3.54. *Time Chart* akhir animasi 2D shot 47

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

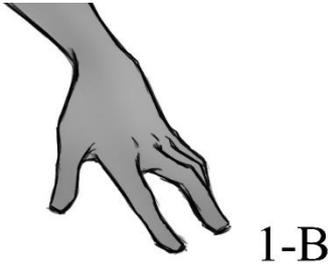
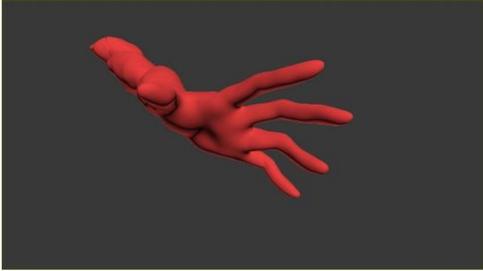


Gambar 3.55. Penyesuaian dari Animasi 3D ke 2D pada shot 47

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

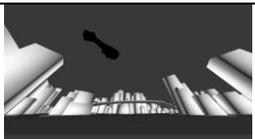
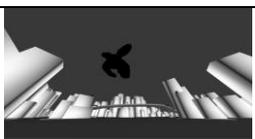
Pada shot 47, terjadi penyesuaian hasil animasi 3D yang akan diubah menjadi animasi 2D, yaitu dari segi proporsi dan beberapa detail kecil. Bagian yang diubah dapat berupa panjang jari, bentuk jari menjadi lebih kotak, atau bentuk lekukan tangan yang diubah menjadi lebih tegas. Perubahan ini bertujuan untuk menambah prinsip *exaggeration* dari pose yang ditampilkan serta menghindari bentuk tangan yang lentik.

Tabel 3.27. Tahap pengerjaan shot 47

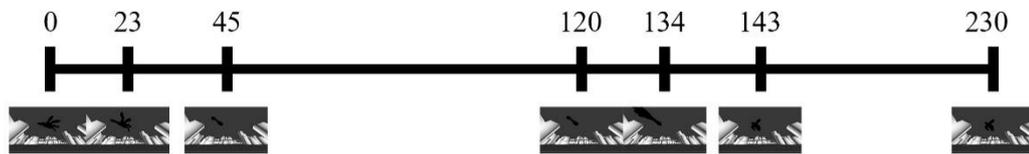
<b>Shot 47</b>	
<p><i>Sketsa Pose Keyframe</i></p> 	<p><i>Silhouetting</i></p> 
<p><i>Smooth</i></p> 	<p><i>Final</i></p> 

Setelah selesai mengerjakan shot 47, penulis melanjutkan eksplorasi pada shot 48. Shot 48 mengambil sudut kamera yang berbeda, namun menerapkan lensa *fisheye*, sehingga terjadi distorsi pada shot tersebut. Shot ini menampilkan gerakan lanjutan dari gestur pada shot 47, yaitu *keypose* 2-C dan 3-A.

Tabel 3.28. Tabel eksperimen pertama shot 48

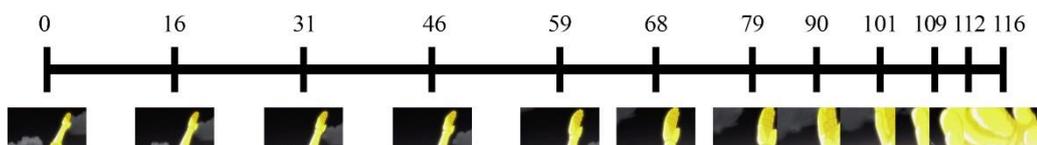
<b>Time Chart</b>			
	f. 0	f. 23	f. 29
			
	f. 45	f. 120	f. 134
			
	f. 143	f. 230	

<b>Keterangan</b>	Eksperimen <i>Timing</i> dan penempatan kamera melalui media animasi 3D. Secara teknis sulit dilakukan karena kamera mengambil sudut pandang yang sulit untuk digambar.
-------------------	---



Gambar 3.56. *Time Chart* percobaan 1 animasi shot 48  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

*Timing* pada percobaan pertama ini masih merupakan eksplorasi menggunakan *timing* dari video akting. Video yang sudah direkam sempat dicoba untuk diperlambat hingga 160%. Lalu dari hasil tersebut ditentukan *keyframe-keyframe* yang akan dianimasikan. Eksekusi dalam animasi 3D juga langsung dilakukan dalam tahap *silhouetting* untuk langsung memperjelas gestur. Kekurangan dari hasil percobaan pertama ini adalah *timing* masih terasa sangat datar dengan siluet yang kurang jelas. Sehingga akhirnya penulis memutuskan untuk merekam kembali video akting namun dengan sudut kamera yang mirip dengan yang nantinya akan ditampilkan dalam animasi. Penulis juga melakukan analisa kembali pada acuan Gambar 3.43 dan 3.44, sama seperti yang dilakukan pada shot 47 sebelumnya. Setelah memahami pola perubahan *timing* cepat dan lambat, hasil tersebut diimplementasikan kembali pada shot 48.

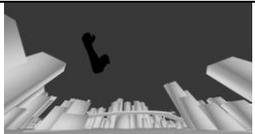


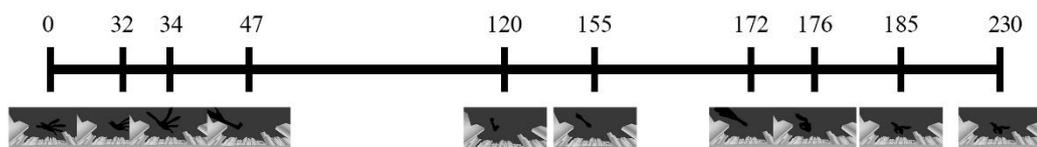
Gambar 3.57. *Time Chart* Netero First Hand (Hunter x Hunter 2011)  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.58. *Time Chart* Hisoka vs Gon (Hunter x Hunter 2011)  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Tabel 3.29. Tabel eksperimen kedua shot 48

<b>Time Chart</b>			
	f. 0	f. 32	f. 34
			
	f. 47	f. 120	f. 155
			
	f. 172	f. 176	f. 185
<b>Keterangan</b>	Hasil analisa <i>timing</i> cepat dan lambat sudah diaplikasikan dan terdapat perubahan sudut kamera menjadi semakin distorsi dengan tujuan untuk semakin mendramatisasi ukuran tangan.		

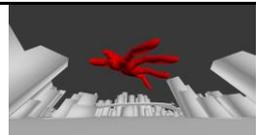


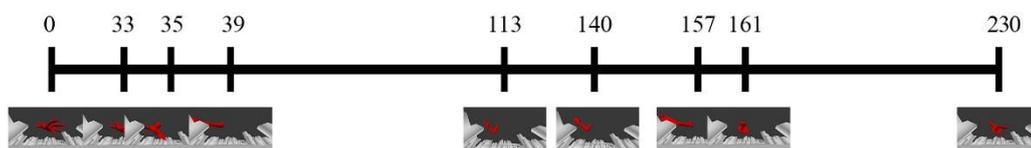
Gambar 3.59. *Time Chart* percobaan 2 animasi shot 48  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada percobaan kedua, gerakan sudah mulai ditambah antisipasi dan diberi variasi *timing* untuk membangun kesan berat dan raksasa dari ukuran tangan Kadim. Saat tangan mulai mendekati kamera (frame 32-47 dan 172-185), gerakan menjadi semakin cepat, sedangkan selain itu gerakan menjadi lambat kembali. Karena mengikuti acuan video akting terbaru yang mengikuti sudut pandang

kamera, penulis melupakan adanya batas tertentu yang tidak boleh dilewati tangan seperti pada eksperimen air, yaitu gerakan tangan tidak boleh melewati ketiak. Hal ini sempat terlupakan karena pola pikir yang mengingat bahwa untuk melakukan aksi besar, maka diperlukan antisipasi yang besar juga. Hal lain yang kurang dari hasil percobaan ini adalah pergerakan yang belum cocok dengan jatuhnya dialog “DIAAMM!!”.

Tabel 3.30. Tabel eksperimen ketiga shot 48

<b>Time Chart</b>				
	f. 0	f. 33	f. 35	
				
	f. 39	f. 113	f. 140	
				
	f. 157	f. 161	f. 163	
	<b>Keterangan</b>	<i>Keyframe</i> dan gerakan sedikit dipercepat karena pada akhir adegan terdapat dialog “DIAAMM!!” yang harus terdengar bersamaan dengan jatuhnya gestur ketiga, yaitu gestur <i>pointing finger</i> .		



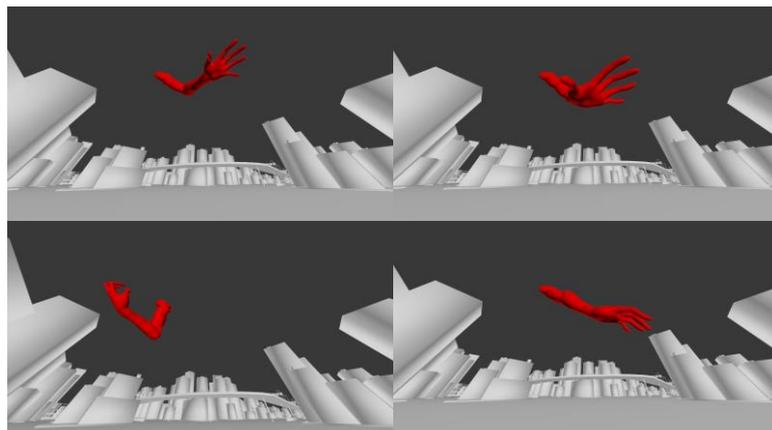
Gambar 3.60. *Time Chart* percobaan 3 animasi shot 48

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Karena tangan Kadim berukuran besar, maka yang difokuskan adalah lamanya membangun antisipasi gerakan dan cepatnya aksi yang mengikuti setelah

antisipasi tersebut. *Delay* pada gerakan juga menjadi fokus karena semakin berat sebuah objek, maka gerakan akan semakin *delay* dan diikuti oleh *follow through*. Hasil dari eksperimen ini menghasilkan gerakan yang sudah cocok dengan dialog, yaitu jatuhnya gestur ketiga pada saat dialog “DIAM!!”. Kekurangan dari eksperimen ini adalah gerakan menghempaskan tangan sebelum gestur ketiga. Selain kekurangan tersebut, penulis juga telah melakukan diskusi dengan anggota kelompok mengenai *timing* dan gestur pada shot 48.

Gestur pertama dinilai kurang memiliki kontinuitas dengan gerakan pada shot 47 karena hanya diam, padahal pada shot 47 tangan Kadim sedang bergerak turun. Lalu gestur ketiga dianggap merupakan gestur yang menunjuk secara perseorangan, karena hanya menudingkan sebuah jari telunjuk, sehingga kurang terasa bahwa Kadim sedang mendiamkan seluruh umat manusia. Maka penulis melakukan perubahan pada gerakan gestur pertama dan pose gestur ketiga.



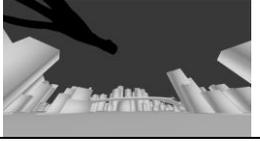
Gambar 3.61. Perubahan *keyposes* shot 48

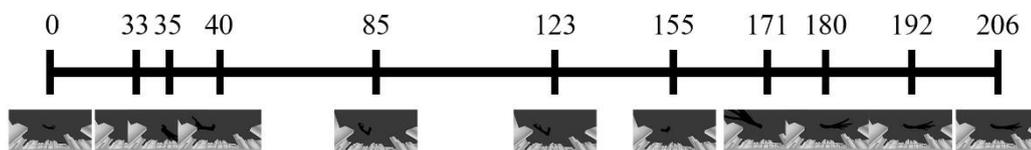
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gestur ketiga berubah dari *pointing finger*, menjadi gerakan dari gestur klasik untuk mengisyaratkan ‘diam’ yang biasa digunakan oleh para pembicara.

Gestur *palms down* ini juga sesuai dengan teori Lambert yang mengatakan bahwa gestur tersebut biasa dapat digunakan untuk menenangkan situasi yang berisik atau saat pembicara ingin lanjut berbicara. Selain Lambert, gerakan '*everything*' yang disampaikan oleh Edwards juga cocok karena merupakan gerakan yang besar.

Tabel 3.31. Tabel eksperimen percobaan 4 animasi shot 48

<b>Time Chart</b>				
	f. 0	f. 32	f. 35	
				
	f. 39	f. 85	f. 123	
				
	f. 157	f. 171	f. 180	
				
	f. 184	f. 192	f. 206	
	<b>Keterangan</b>	Tahap <i>silhouetting</i> dan <i>detailing</i> dari gerakan animasi 3D setelah melakukan perbaikan gestur.		



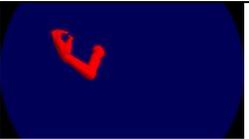
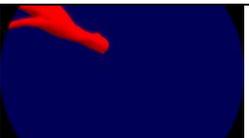
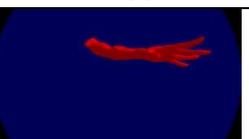
Gambar 3.62. *Time Chart* percobaan 4 animasi shot 48

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Perbaikan gestur langsung dilakukan dalam bentuk *silhouetting* dan dilanjutkan sehingga menjadi *smooth animation*. Penggunaan *silhouetting* selama

animasi berlangsung sangat membantu untuk memastikan bahwa setiap gerakan dan pose yang diperlihatkan menjadi jelas.

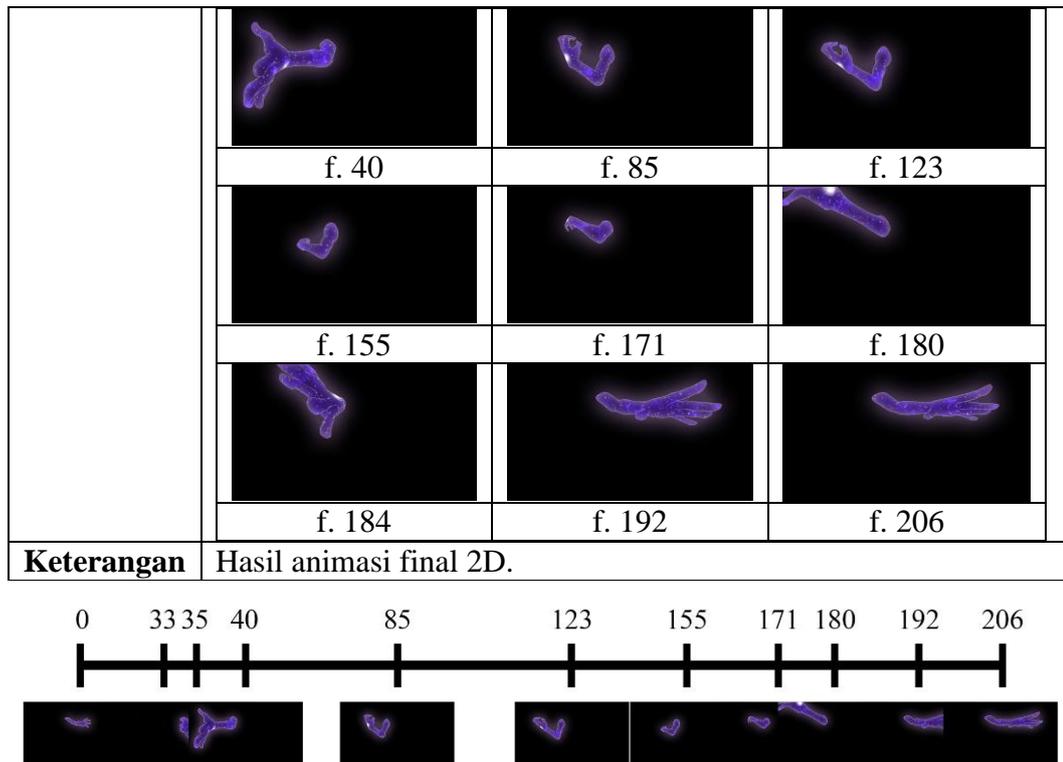
Tabel 3.32. Tabel hasil render *fisheye* percobaan 4 animasi shot 48

<b>Time Chart</b>				
	f. 0	f. 32	f. 35	
				
	f. 39	f. 85	f. 123	
				
	f. 157	f. 171	f. 180	
				
	f. 184	f. 192	f. 206	
	<b>Keterangan</b>	Setelah dinilai sudah cukup memuaskan, hasil animasi 3D lalu dirender dengan efek lensa <i>fisheye</i> untuk menambah efek distorsi dari penempatan kamera serta bentuk dan proporsi tangan.		

Setelah melalui proses animasi, hasil animasi 3D lalu dirender menggunakan efek lensa *fisheye* untuk menampilkan proporsi tangan yang sudah ditambah dengan distorsi dari kamera. Hasil tersebut lalu dilanjutkan dalam bentuk animasi 2D.

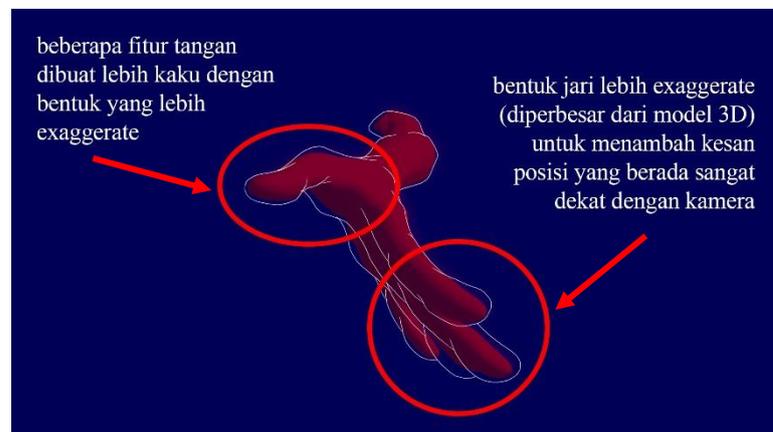
Tabel 3.33. Hasil animasi 2D shot 48

<b>Time Chart</b>			
	f. 0	f. 33	f. 35



Gambar 3.63. *Time Chart* Animasi Final shot 48

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



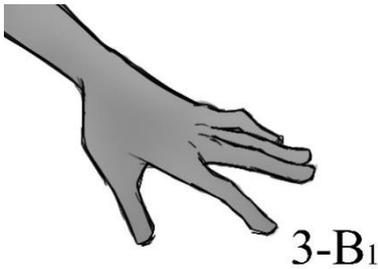
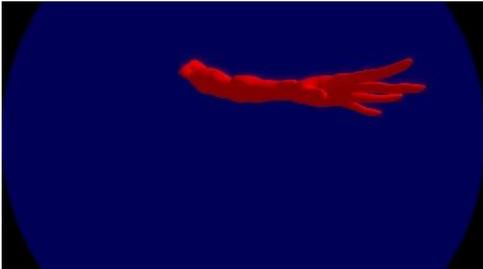
Gambar 3.64. Penyesuaian dari Animasi 3D ke 2D pada shot 48

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Penyesuaian bentuk tangan dari animasi 3D menjadi animasi 2D terletak pada jari yang dibuat semakin distorsi untuk menambah ilusi bahwa tangan tersebut berada dalam jarak yang dekat. Selain menambah distorsi, penyesuaian juga

terletak pada perubahan beberapa bagian tangan menjadi lebih kotak atau memiliki lekukan yang lebih tegas.

Tabel 3.34. Tahap pengerjaan shot 48

Shot 48	
<p><b>Sketsa Pose <i>Keyframe</i></b></p> 	<p><b><i>Silhouetting</i></b></p> 
<p><b><i>Smooth</i></b></p> 	<p><b>Final</b></p> 

### 3.5.3. Shot 150-152

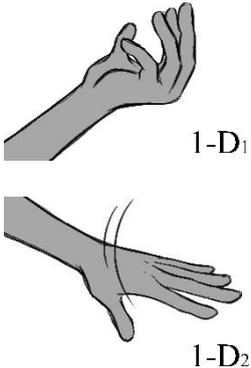
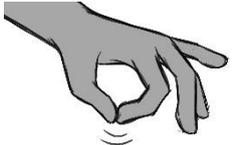
Setelah melakukan eksplorasi untuk gestur dialog pada tahap studi gestur, penulis akhirnya memilih satu dialog, yaitu dialog yang dilontarkan saat Kadim terakhir kali menyinggung manusia sebelum naik kembali ke dimensinya dan membatalkan kiamat beserta hadiah. Dialog ini dipilih untuk menunjukkan fungsi gestur yang dapat berperan untuk menekankan hal-hal penting dalam dialog atau sebuah pesan, serta memperdalam makna sebuah kata. Dialog ini juga dipilih untuk menunjukkan gestur yang menyerang lawan bicara secara verbal, dimana gestur menampilkan serangan secara non-verbal.

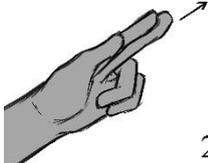
Tabel 3.35. Dialog terpilih shot 48

“Nih, hidupnya dikembaliin. Nikmatin hasil ‘keadilan’ kalian. Gada orang bersalah yang bebas dari hukuman”

Tabel 3.36. Sketsa Alternatif *Key Poses* shot 150-152

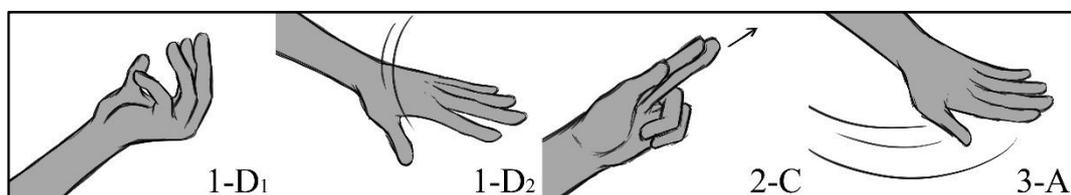
Gestur	Keterangan
 <p>1-A</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gestur <i>Hand Flap</i>, atau tangan yang menggantung, dianggap dapat melambangkan keinginan seseorang untuk mengusir, atau bahkan berkata ‘enyah’. Jari-jemari yang melambai dianggap sebagai gestur yang tidak bersahabat (Morris, 1995).</li> <li>• Posisi <i>palms down</i> juga mengisyaratkan gerakan yang seperti menyuruh seseorang; memerintah (Pease &amp; Pease, 2004).</li> </ul>
 <p>1-B</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Biasanya digunakan untuk gerakan memberikan sesuatu.</li> <li>• Namun posisi <i>palms up</i> dianggap tidak mengancam, tunduk, dan tidak berbahaya (Pease &amp; Pease, 2004).</li> </ul>
 <p>1-C</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gerakan yang seakan mendorong sesuatu atau menyerokkan sesuatu ke muka lawan.</li> </ul>

	<p>Gerakan ini disebut <i>palm thrust</i> (Morris, 1995).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gestur ini juga mirip seperti gestur klasik untuk menyuruh diam.</li> <li>• Bila digunakan gerakan ini menjadi ironis karena dalam mudra Buddha gestur ini merupakan gestur yang berarti perlindungan.</li> </ul>
 <p>1-D<sub>1</sub></p> <p>1-D<sub>2</sub></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggabungkan dua gestur, yaitu <i>bowl</i> dan <i>hand flap</i>.</li> <li>• Gestur <i>bowl</i> dapat dipakai bila ingin mengisyaratkan ada suatu hal yang sedang ditampung atau dipegang (Calbris, 2011).</li> <li>• Sedangkan gerakan <i>hand flap</i> disini difungsikan sebagai gestur yang seakan ‘membuang’ hidup manusia.</li> </ul>
 <p>2-A</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gestur <i>Hand Ring</i> dapat melambangkan keadilan (Morris, 1995).</li> </ul>

 <p>2-B</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gestur tanda kutip berdasarkan observasi sering digunakan bila ingin menyindir atau menyinggung sesuatu, atau bisa juga untuk menampilkan ironi dari sesuatu.</li> <li>• Dapat digunakan untuk menyinggung kata 'keadilan'.</li> </ul>
 <p>2-C</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gerakan <i>thumb, forefinger, &amp; middle finger thrust</i> dapat diartikan sebagai ancaman. Secara simbolis diartikan seperti belati yang menusuk lawan (Morris, 1995).</li> </ul>
 <p>3-A</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdasarkan observasi, gerakan <i>chopping</i> kesamping biasanya digunakan di film untuk menemani sanggahan atau tolakan.</li> <li>• Bila digerakkan secara horizontal dapat mengisyaratkan adanya hubungan atas dan bawah, serta kejatuhan dan memukul (Calbris, 2011).</li> <li>• Gerakan besar juga biasanya digunakan untuk menemani sebuah pernyataan yang besar (Knapp, Hall, &amp; Horgan, 2012).</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Area yang besar juga melambangkan kontrol dan dominasi (Edwards, 2013).</li> </ul>
 <p>3-B</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gerakan <i>beating</i> dapat melambangkan pukulan yang bertubi-tubi ditujukan pada lawan hingga akhirnya lawan tunduk (Knapp, Hall &amp; Horgan, 2012).</li> <li>• Namun gerakan terlalu kecil untuk mewakili sebuah pernyataan besar, posisi juga masih seperti <i>palm up</i> yang kurang menampilkan intimidasi.</li> </ul>

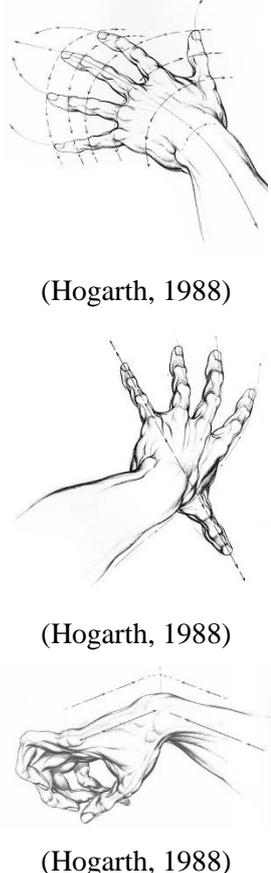
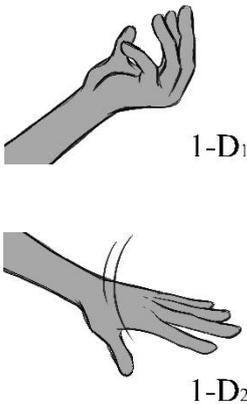
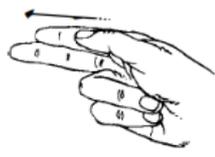
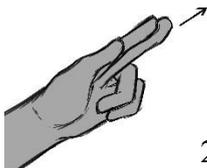
Dari beberapa alternatif yang telah dikumpulkan, akan dipilih 3 *keypose* final yang dianggap paling sesuai dan memiliki fungsi mendukung dialog. Pemilihan *keypose* final juga didasari dari eksplorasi video akting yang telah dilakukan untuk menemukan *keypose* mana yang paling nyaman untuk digunakan dan masih dalam batas air.

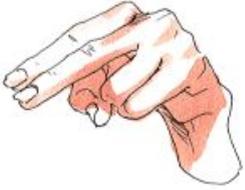


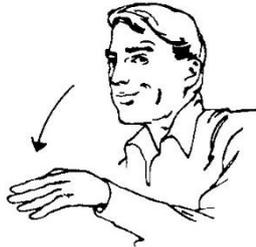
Gambar 3.65. *Key poses* final shot 150-152

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Tabel 3.37. *Breakdown key poses* final shot 150-152

Studi Literatur	Acuan	Hasil
<p>Menggabungkan dua gestur, yaitu <i>bowl</i> dan <i>hand flap</i>.</p> <p>Gestur <i>bowl</i> dapat dipakai bila ingin mengisyaratkan ada suatu hal yang sedang ditampung atau dipegang (Calbris, 2011).</p>	 <p>(Hogarth, 1988)</p> <p>(Hogarth, 1988)</p> <p>(Hogarth, 1988)</p>  <p>(facebook.com/hong14cafe)</p>	 <p>1-D<sub>1</sub></p> <p>1-D<sub>2</sub></p> <p>Gabungan 2 gestur yang ingin menampilkan kesan bahwa Kadim membuang kehidupan manusia dan sudah tidak peduli lagi.</p>
<p>Gerakan <i>thumb, forefinger &amp; middle finger thrust</i> dapat diartikan sebagai ancaman. Secara simbolis</p>	 <p>(Morris, 1995)</p>	 <p>2-C</p>

<p>diartikan seperti belati yang menusuk lawan (Morris, 1995).</p>	 <p>(www.pinterest.at)</p>  <p>(Dokumentasi Pribadi)</p>  <p>(Konietzko &amp; DiMartino, 2008)</p>  <p>(<i>Hand of Benediction</i>, rosshyslop.wordpress.com)</p>	<p>Gerakan ini dapat berfungsi untuk menampilkan ironi karena bila mengarah ke atas, gestur ini berarti ‘berkat’, namun sekiranya mengarah ke bawah atau kepada lawan, gestur ini melambangkan ancaman.</p>
<p>Berdasarkan observasi, gerakan <i>chopping</i> kesamping biasanya digunakan di film untuk</p>		 <p>3-A</p>

<p>menemani sanggahan atau tolakan.</p> <p>Bila digerakkan secara vertikal dapat mengisyaratkan adanya hubungan atas dan bawah, serta kejatuhan dan memukul</p> <p>(Calbris, 2011).</p> <p>Gerakan besar juga biasanya digunakan untuk menemani sebuah pernyataan yang besar (Knapp, Hall, &amp; Horgan, 2012).</p> <p>Area yang besar juga melambangkan kontrol dan dominasi</p> <p>(Edwards, 2013).</p>	<p>(www.pinterest.com)</p>  <p>(Morris, 1995)</p>  <p>(Konietzko &amp; DiMartino, 2008)</p>  <p>(Maruyama, Yonai, Oyama &amp; Kurashige, 2009)</p>	<p>Gerakan <i>chopping</i> dalam hal ini memiliki fungsi untuk memberikan sebuah pernyataan yang tegas atau sebuah pernyataan besar yang melibatkan seluruh umat manusia.</p>
---	---	---

Penulis memulai perancangan dengan menentukan kata-kata mana yang akan ditekankan. Hal ini disesuaikan dengan audio yang sudah direkam sebelumnya dan sudah memasuki proses *editing* suara. Kata-kata yang akan ditekankan adalah kata “nih”, “dikembaliin”, “nikmatin”, “hasil”, “keadilan”, “kalian”, dan “gada”. Setelah mengetahui hal tersebut penulis memasuki tahap animasi melalui media animasi 3D lagi. Pada shot 150, gestur yang ditampilkan adalah gerakan membuka tangan dan melebarkan telapak tangan, sekana sedang mencurahkan sesuatu kepada manusia.

Tabel 3.38. Tabel eksperimen pertama shot 150

<b>Time Chart</b>			
	f. 0	f. 11	f. 27
<b>Time Chart</b>			
	f. 28	f. 30	f. 44
<b>Keterangan</b>	Gerakan ini disertai dengan dialog “Nih”.		

Tangan Kadim yang berukuran besar memerlukan waktu yang banyak untuk membangun antisipasi, baru diikuti dengan gerakan mengayun tangan yang lebih cepat. Gerakan antisipasi yang ditampilkan pada shot ini adalah gestur *bowl* yang juga dipilih sebagai *keyposes*. Shot ini tidak terlalu memiliki masalah karena gerakan hanya berfungsi untuk menemani satu kata.

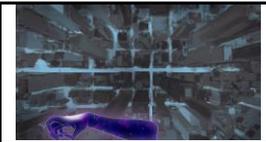
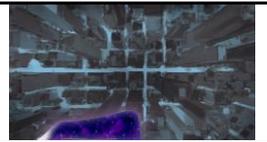
Tabel 3.39. Tabel eksperimen kedua shot 150

<b>Time Chart</b>			
	f. 0	f. 11	f. 22

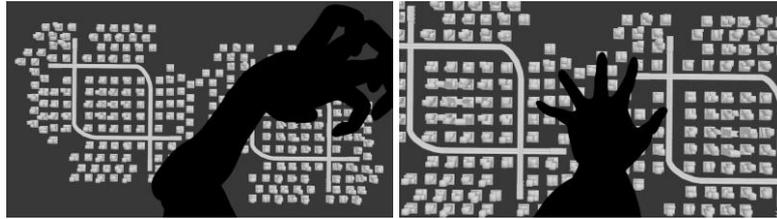
			
	f. 25	f. 28	f. 32
<b>Keterangan</b>	<i>Delay</i> pada gerakan ditambah dan diperlihatkan melalui adanya gerakan <i>follow through</i> dari bahu, baru diikuti lengan, dan baru diikuti telapak tangan.		

Walaupun hanya sedikit, penggunaan *delay* dan *follow through* dalam proses animasi Kadim sangat memengaruhi kesan lambat dan berat dari gerakan-gerakan yang ditampilkan.

Tabel 3.40. Hasil animasi 2D pertama shot 150

<b>Time Chart</b>			
	f. 0	f. 20	f. 27
			
	f. 30	f. 34	f. 40
<b>Keterangan</b>	<i>Delay</i> pada animasi 2D ditambah lagi untuk lebih memaksimalkan gerakan ayunan/hempasan tangan dari Kadim.		

Namun ternyata hasil akhir ini masih dinilai belum cukup memuaskan. Gerakan tangan yang melakukan gerak antisipasi hanya terlihat seperti menekuk ke dalam. Padahal penulis menganimasikan gerak mengambil anjang-ancang ke atas, sehingga harus dilakukan perubahan dalam peletakan kamera dan *staging* dalam shot 150. Gerakan juga dinilai masih kaku dan rata, tidak berdimensi. Penulis lalu kembali melakukan perbaikan pada animasi shot 150.



Gambar 3.66. Perubahan *keyposes* shot 150

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

*Keypose* yang digunakan tetap merupakan gestur yang sama, namun dengan posisi yang lebih *exaggerate* dan ditempatkan lebih dekat dengan kamera untuk menekankan kesan ukuran besar dari tangan tersebut.

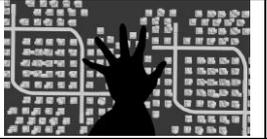
Tabel 3.41. Tabel perbaikan shot 150

<b>Time Chart</b>			
	f. 0	f. 11	f. 17
			
	f. 24	f. 30	f. 43
<b>Keterangan</b>	Terjadi perubahan pada pengambilan sudut kamera dan penulis bereksperimen untuk menambah sedikit gerakan pada kamera. Terjadi juga perubahan <i>keypose</i> menjadi lebih <i>exaggerate</i> . Penulis kembali menggunakan teknik <i>silhouetting</i> karena mengulang <i>keypose</i> .		

Setelah menganggap *keypose* sudah cukup jelas, penulis melanjutkan tahap animasi hingga menjadi animasi yang halus disertai dengan *delay* dan *follow through*.

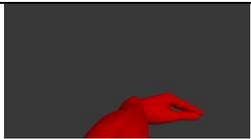
Tabel 3.42. Tabel *detailing* shot 150

<b>Time Chart</b>			
	f. 0	f. 12	f. 18

			
	f. 26	f. 34	f. 40
<b>Keterangan</b>	Hasil <i>blocking</i> animasi lalu diperhalus dengan <i>delay</i> dan <i>follow through</i> untuk memberikan kesan berat dan lambat dari sebuah tangan berukuran besar.		

Akibat pengaplikasian *delay* dan *follow through*, beberapa gerakan mengalami perlambatan dan terjadi dalam durasi yang lebih panjang. Misalnya gestur final membuka telapak terjadi pada frame 30 saat *blocking* (Tabel 3.41), ternyata setelah diaplikasikan *delay* dan *follow through*, telapak tangan baru terbuka pada frame 34 (Tabel 3.42). Hasil sudah lebih mendekati target penulis, namun penulis merasa gerakan tangan harus lebih dihempas untuk menunjukkan kesan membuang sesuatu. Dari pengamatan dan eksperimen, penulis merasa posisi telapak tangan harus sedikit lebih miring untuk menunjukkan gerakan menghempas.

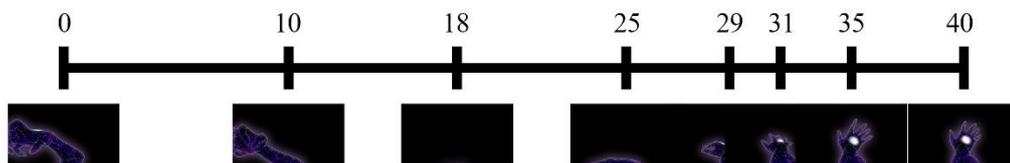
Tabel 3.43. Tabel animasi final 3D shot 150

<b>Time Chart</b>			
	f. 0	f. 12	f. 18
			
	f. 26	f. 29	f. 31
			
	f. 35	f. 40	
<b>Keterangan</b>	Tangan diposisikan lebih miring dengan posisi akhir melebarkan telapak yang juga sedikit miring, sebagai hasil dari gerakan menghempaskan tangan.		

Setelah merasa *timing* dan gestur sudah sesuai, penulis melanjutkan animasi sehingga menjadi hasil akhir animasi 2D.

Tabel 3.44. Tabel animasi final 2D shot 150

<b>Time Chart</b>			
	f. 0	f. 10	f. 18
			
	f. 25	f. 29	f. 31
			
	f. 35	f. 40	
<b>Keterangan</b>	Hasil akhir animasi 2D.		



Gambar 3.67. *Time Chart* Animasi Final shot 150

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

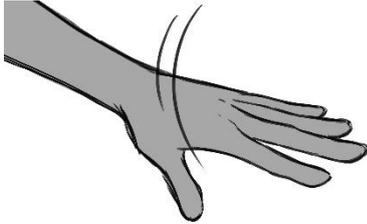
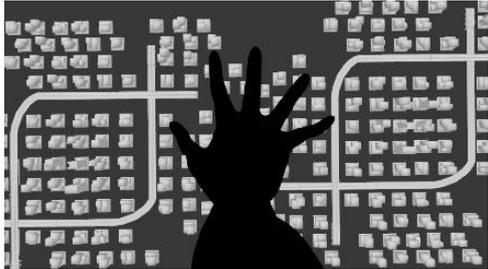


Gambar 3.68. Penyesuaian dari Animasi 3D ke 2D pada shot 150

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

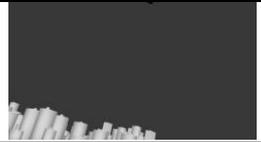
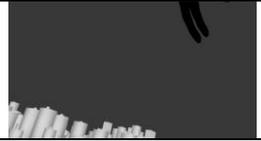
Beberapa penyesuaian yang dilakukan saat mengubah hasil animasi 3D menjadi animasi 2D pada shot 150 terletak pada proporsi tangan yang terkadang tidak konsisten atau terlihat aneh. Misalnya seperti volume jari yang mengalami masalah dari segi *rigging*, maka penulis melakukan penyesuaian dengan cara menambah volume dari jari tersebut. Selain itu beberapa bagian juga digambar dengan garis tegas (punggung tangan, lekukan jari, dll).

Tabel 3.45. Tahap pengerjaan shot 150

Shot 150	
<p><b>Sketsa Pose <i>Keyframe</i></b></p>  <p>1-D<sub>2</sub></p>	<p><b><i>Silhouetting</i></b></p> 
<p><b><i>Smooth</i></b></p> 	<p><b>Final</b></p> 

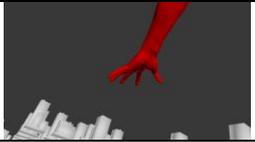
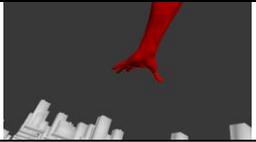
Setelah itu penulis melanjutkan perancangan pada shot 151-152, yaitu kelanjutan gerakan dan dialog Kadim. Penulis sempat memiliki kesulitan dalam menyinkronisasi gerakan dengan audio, karena saat dipasangkan bersama ternyata audio dari Kadim terkesan berbicara sangat cepat dan menimbulkan hambatan bagi penulis untuk menciptakan *delay* atau gerakan yang lambat dalam proses animasi.

Tabel 3.46. Eksperimen pertama shot 151-152

<b>Time Chart</b>				
	f. 44	f. 52	f. 57	
				
	f. 67	f. 110	f. 115	
				
	f. 153	f. 178	f. 230	
	<b>Keterangan</b>	Proses animasi dimulai dari <i>silhouetting keyposes</i> . Perhitungan <i>keyframe</i> dilanjutkan dari shot 150.		

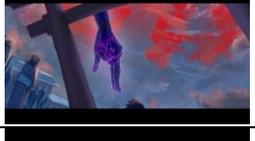
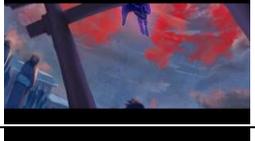
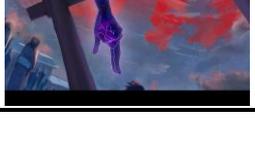
Dari eksperimen pertama tersebut, gerakan dinilai masih terlalu cepat, sehingga muncul pertimbangan untuk memperlambat audio demi mengimbangi kecepatan gerakan tangan Kadim. Gerakan tangan tidak boleh terlihat cepat atau ringan, sehingga proses animasi dalam shot 151-152 ini mengalami hambatan. Setelah dilakukan percobaan untuk memperlambat audio, ternyata dinilai kurang cocok juga. Selain menambah durasi waktu, bila suara Kadim diperlambat lagi kesan yang ditampilkan adalah lamban. Penulis tidak ingin memberikan kesan Kadim adalah sosok yang lamban. Gerakan memang lebih lambat dibandingkan manusia normal namun tidak terlalu ekstrim. Acuan yang digunakan untuk mengimbangi pertimbangan penulis adalah dari film *The BFG*, dimana terdapat banyak tokoh raksasa. Gerakan yang ditampilkan dalam film tidak mencerminkan raksasa yang lamban, mereka tetap dapat bergerak dengan cepat, hanya saja ada *delay* yang memperkuat kesan berat dari gerakan mereka. Lalu penulis mencoba mengaplikasikan hal ini dalam proses animasi.

Tabel 3.47. Eksperimen kedua shot 151-152

<b>Time Chart</b>				
	f. 44	f. 54	f. 65	
				
	f. 90	f. 95	f. 107	
				
	f. 158	f. 188	f. 200	
	<b>Keterangan</b>	Beberapa <i>keypose</i> dimajukan untuk mempercepat durasi gerakan dan gerakan tidak dibuat terlalu ekstrim.		

Untuk menjawab hambatan yang dihadapi penulis, akhirnya diputuskan untuk mengikuti kecepatan audio awal dan menyesuaikan gerakan. Hasil yang didapat adalah antisipasi gerakan tidak dapat dibuat terlalu ekstrim. Penulis berusaha menampilkan gerakan yang tidak terlalu ekstrim namun masih dapat memperlihatkan antisipasi gerakan dan *delay* serta *follow through* dari tangan Kadim.

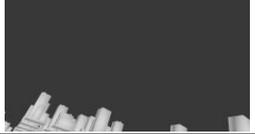
Tabel 3.48. Hasil animasi 2D pertama shot 151-152

<b>Time Chart</b>			
			
			

	
<b>Keterangan</b>	Hasil animasi 2D.

Hasil animasi dari shot 151-152 ternyata dinilai masih terlalu cepat untuk sesuatu yang berukuran besar. Gerakan menunjuk berkali-kali juga dianggap agak aneh dan bergerak terlalu cepat. Sehingga perbaikan yang dilakukan oleh penulis adalah mengurangi jumlah gerakan menusuk dan memperlambat gerakan antisipasi serta aksinya. Gerakan juga tidak bisa terlalu besar karena akan memakan waktu lebih cepat dengan durasi yang disesuaikan dengan dialog. Penulis juga mendapat masukan untuk memberi sedikit *hold* pada gerakan menusuk untuk memberikan kesan yang lebih tegas.

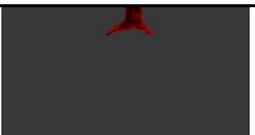
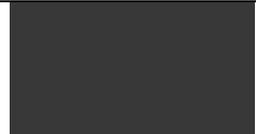
Tabel 3.49. Tabel perbaikan shot 151-152

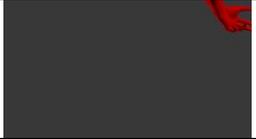
<b>Time Chart</b>			
	f. 101	f. 109	f. 119
			
	f. 130	f. 138	f. 151
			
	f. 160	f. 167	f. 174
			
	f. 191	f. 205	f. 217

			
	f. 236	f. 252	f. 274
			
	f. 295	f. 305	
<b>Keterangan</b>	Peletakan frame animasi menjadi sedikit mundur karena digabung dengan shot 150. Gestur menunjuk sudah dikurangi dan gerakan diberikan gerakan yang lebih pelan. Di akhir juga ditambah gerakan tangan yang mundur dan naik kembali selagi menutup percakapan dengan umat manusia.		

Hasil dari perbaikan ini sudah menghasilkan gerakan yang lebih lambat namun masih kurang terasa beratnya karena masih mengulang *blocking*, sehingga belum ada *delay* dan *follow through*. Namun dengan tahap *silhouetting* yang dianggap sudah cukup jelas oleh penulis, maka tahap selanjutnya adalah menghaluskan animasi dan memberikan kesan raksasa melalui pemakaian *delay* dan *follow through*.

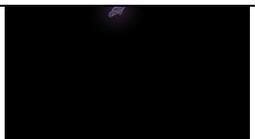
Tabel 3.50. Tabel animasi final 3D shot 151-152

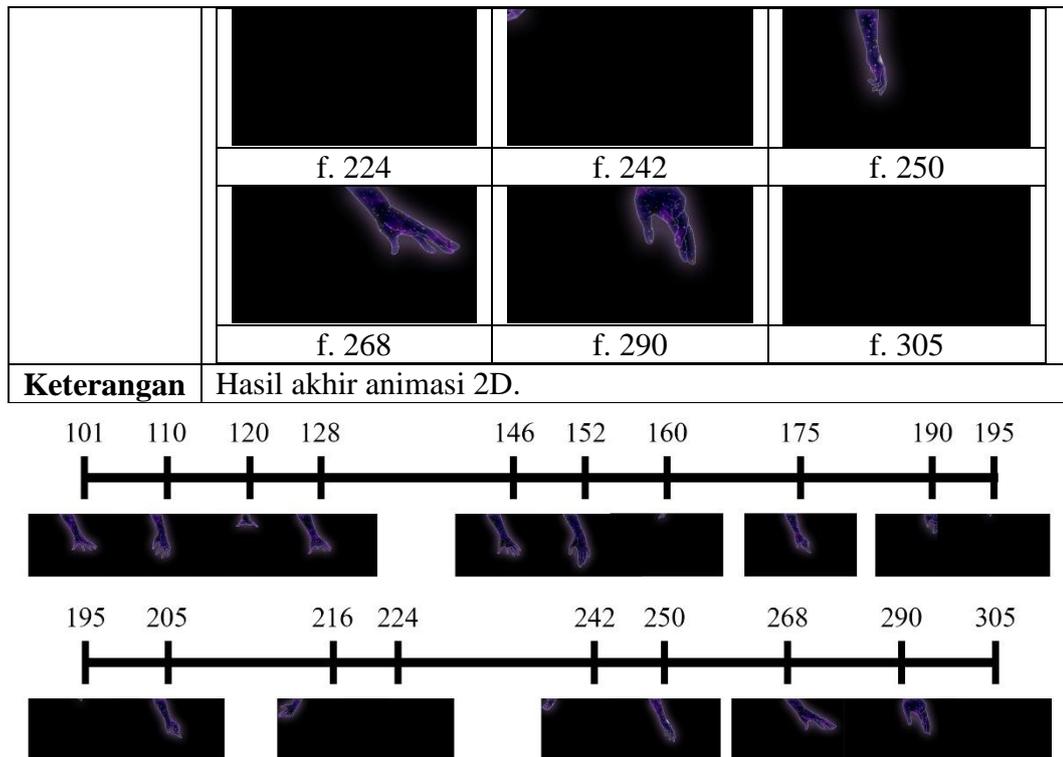
<b>Time Chart</b>			
	f. 101	f. 110	f. 119
			
	f. 130	f. 138	f. 150
			
	f. 160	f. 167	f. 174

			
	f. 191	f. 205	f. 217
			
	f. 236	f. 252	f. 274
			
	f. 295	f. 305	
<b>Keterangan</b>	Gerakan tangan dibikin sedikit lebih menghentak karena emosi yang ingin disampaikan adalah Kadim yang kesal dan ingin membuang manusia akibat cara pikir mereka. Gerakan dihentak juga terlihat lebih marah dan agresif.		

Setelah menganggap bahwa hasil dari eksplorasi dan perbaikan lebih baik, maka hasil eksplorasi 3D tersebut dilanjutkan menjadi animasi 2D.

Tabel 3.51. Tabel animasi final 2D shot 151-152

<b>Time Chart</b>			
	f. 101	f. 110	f. 120
			
	f. 128	f. 146	f. 152
			
	f. 160	f. 175	f. 190
			
	f. 195	f. 205	f. 216



Gambar 3.69. *Time Chart* Animasi Final shot 151-152

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



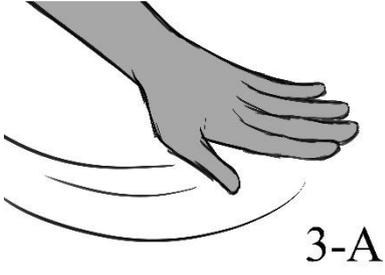
Gambar 3.70. Penyesuaian dari Animasi 3D ke 2D pada shot 151-152

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dalam proses mengkonversi hasil animasi 3D menjadi animasi 2D, terjadi beberapa perbaikan pada anatomi/proporsi tangan serta penambahan *exaggeration* pada bentuk tangan. Penyesuaian dari animasi 3D ke 2D dapat dilihat pada bentuk

jari yang lebih kotak serta lekukan tangan yang lebih tegas. Hal ini dilakukan untuk menghindari bentuk tangan yang terlalu feminim.

Tabel 3.52. Tahap pengerjaan shot 151-152

Shot 151-152	
<p><i>Sketsa Pose Keyframe</i></p>  <p>3-A</p>	<p><i>Silhouetting</i></p> 
<p><i>Smooth</i></p> 	<p><i>Final</i></p> 