Hak cipta dan penggunaan kembali:

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

Copyright and reuse:

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

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

Hak cipta dan penggunaan kembali:

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

Copyright and reuse:

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

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum Penulissn.

3.1.1. Deskripsi Proyek

Animasi *Daddy's Girl* ini bercerita tentang Ayah Mary yang seorang mantan pegulat yang juga merupakan orangtua tunggal. John, ayah Mary adalah orang yang sangat menyayangi anaknya akan tetapi ia tidak dapat menunjukkan rasa sayangnya tersebut. Mary, anak dari John, merupakan karakter yang tomboi karena dalam masa pertumbuhannya hanya ada karakter ayah yang merupakan seorang pegulat profesional dan tidak ada panutan atau karakter ibu. Ketidakadaanya karakter ibu membuat Mary tidak hanya membuat ia tomboi, tetapi juga menjadi anak yang mandiri.

Saat Mary beranjak remaja, hubungan komunikasi antara John dan Mary tidak berjalan dengan baik. Ada kalanya terjadinya situasi yang canggung antara Mary dan ayahnya. Kecanggungan yang terjadi sering membuat kesalahpahaman sehingga hubungan dan komunikasi antara ayah dan anak tidak berjalan dengan baik. Karakter ayah dalam animasi *Daddy's Girl* merupakan orang yang sangat protektif terhadap anaknya..

Dalam film animasi ini, penulis membuat animasi dengan batasan pada dua karakter yaitu John dan Mary. Selain pada karakter, pembahasan juga dibatasi pada *scene-scene* yang menggambarkan hubungan ayah dan anak.

Gerakan Animasi daddy's..., Darwin Prawira, FSD UMN, 2014

3.1.2. Posisi Penulis

Dalam proyek ini penulis memiliki peran sebagai animator. Penulis bertanggung jawab terhadap animasi pada film *Daddy's Girl*.

3.2. Metode Penulisan

Pada pembuatan film animasi *Daddy's Girl*, penelitian dilakukan melalui studi kasus dan eksperimen. Studi kasus dalam hal ini adalah ekspresi dan detil gerakan para aktor/aktris yang dilakukan dalam film-film yang sudah ada, baik film tiga dimensi ataupun film *live action*. Untuk pengamatan pada film yang sudah ada dilakukan untuk mengetahui tentang *keypose*.

Eksperimen lebih mengarah pada ekspresi dan gerakan yang muncul yang dilakukan oleh animatornya sendiri, ataupun oleh model. Hasil rekaman tersebut dilakukan dengan tujuan untuk mempelajari emosi dan gerakan yang akan ditunjukkan dalam film ini. Pada bagian ini penulis mengamati kembali gerakan-gerakan yang ada dalam video referensi baik dari film ataupun dari hasil eksperimen dengan teori-teori yang ada pada bagian tinjauan pustaka.

Film-film yang diteliti merupakan film yang memiliki hubungan atau adanya kemiripan, baik dari segi karakter maupun cerita dalam animasi *Daddy's Girl*. Film-film yang digunakan untuk studi kasus adalah *The Game Plan (Disney), Tangled (Disney Pixar), Mr. Bean (Tiger Aspect Production), How To Train Your Dragon (DreamWorks Animation), Despicable Me (Universal Studio),* dan *The Little Rascal (Universal Picture).*

Gerakan Animasi daddy's..., Darwin Prawira, FSD UMN, 2014

Melalui film dan hasil rekaman tersebut, penulis menganalisa dan mempelajari cara karakter-karakter yang ada bergerak. Selain pada bagian pergerakan karakter, penting juga untuk mengetahui bagaimana aktor atau karakter dalam suatu film dapat memberikan karakteristik dan emosi dalam tiap peran dan juga aktingnya.

Penulis tidak hanya melakukan penulisan dari film-film yang sudah ada. Penulis juga melakukan eksperimen dengan membuat video referensi. Pembuatan video referensi dilakukan dengan perekaman yang sesuai dengan *storyboard*. Pembuatan video ini ditujukan untuk menentukan *keypose* dalam pembuatan animasi *Daddy's Girl*. Pembuatan video referensi juga bertujuan untuk mendapatkan gerakan yang sesuai dengan film *Daddy's Girl*.

Dalam pembuatan animasi *Daddy's Girl* penulis tidak hanya meneliti dari film-film yang sudah ada, tetapi penulis juga melakukan pembuatan film *Daddy's Girl* secara *live action* untuk dijadikan referensi gerakan. Dalam pembuatan *live action* untuk *Daddy's Girl* dilakukan dengan pengambilan gambar sesuai dengan *storyboard* dan ada juga yang dilakukan untuk mendapatkan gerakan dari pemain. Dalam pembuatan video referensi penulis memfokuskan pada adegan-adegan yang ada dalam batasan masalah.

Dalam cuplikan video referensi dari penulis membuat gerakan yang lebih bebas atau mengarah pada kealamian gerakan dari aktornya. Namun, dalam gerakan bebas tersebut, penulis juga memilih emosi yang sesuai dengan jalan

Gerakan Animasi daddy's..., Darwin Prawira, FSD UMN, 2014

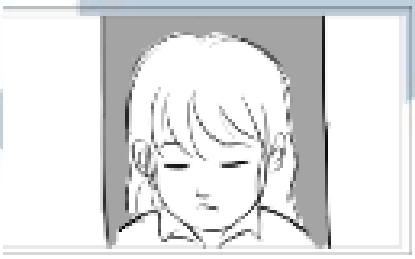
cerita *Daddy's Girl*. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan mendapatkan kealamian gerak yang dilakukan oleh aktornya.

3.3. Hasil Penulisan

3.3.1. Observasi

1. Mary pulang

Penulis melalukan penulisan dengan melihat kebutuhan gerakan yang ada dalam film *Daddy's Girl* seperti yang ada dalam *storyboard*. Pada penulisan ini penulis mengambil contoh dari berbagai adegan dari film-film yang ada baik *live action* atau film animasi *3d* yang memiliki kesamaan dengan *Daddy's Girl*s



Gambar 3.1. Mary Baru Kembali Dari Sekolah
(Raharja, 2013)

Mary, karakter ini muncul pada panel ke-16. Pada adegan ini, Mary berada di depan pintu masuk rumahnya. Perasaan yang ditunjukkan Mary adalah perasaan bosan, kesal, dan banyak pikiran akan kegiatan sekolah. Pergerakan yang dilakukan karakter dalam adegan ini adalah gerakan berjalan dengan tempo yang lebih cepat. Tempo lebih cepat dimasukkan karena Mary ingin segera ke masuk ke rumahnya.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Gambar 3.2. Adegan Gru Dalam Despicable Me
(*Despicable Me*/*Universal picture/2010*)

Adegan yang berdurasi selama 5 detik karakter Gru berjalan dengan tubuh yang sedikit membengkok. Dalam adegan ini terlihat ekspresi pada wajah Gru yang memiliki pergerakan pada kelopak mata dan bibirnya. Pada ujung kedua bibirnya terlihat bergerak ke bawah dan kelopak mata yang bergerak ke atas dan kedua alis yang bergerak turun.

Gambar 3.3. Adegan Mary Pulang
(*Daddy's Girl Reference*/Arang Art Studio/2013)

Gambar di atas merupakan referensi untuk adegan Mary yang baru pulang. Dalam pembuatan video ini penulis menggunakannya untuk menentukan *keypose*

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

yang dapat digunakan. Adegan berjalan ini dibutuhkan durasi 3 detik. Selama waktu tersebut, aktris berjalan dengan tempo yang cepat.

2. Ayah Mary dan Mary di meja makan

Gambar 3.4. Mary Dan Ayahnya di Meja Makan
(Raharja,2013)

Pada adegan tersebut menunjukkan Mary dan ayahnya sedang di ruang makan. Adegan ini ingin menunjukkan Mary yang tidak suka atau bosan dengan masakan ayahnya. Pada adegan ini juga menunjukkan adanya kecanggungan antara ayah dan Mary. Selain itu, bentuk komunikasi yang terjadi hanya komunikasi sepihak yang dilakukan sang ayah. Sang ayah yang terus mencoba cara untuk memulai komunikasi tetapi Mary, anaknya tidak menanggapi bahkan tidak mempedulikannya.

Gambar 3.5. Darla Tidak Menyukai Makanan yang Ada
(T*he Litte Rascal*,1994)

Gerakan Animasi daddy's..., Darwin Prawira, FSD UMN, 2014

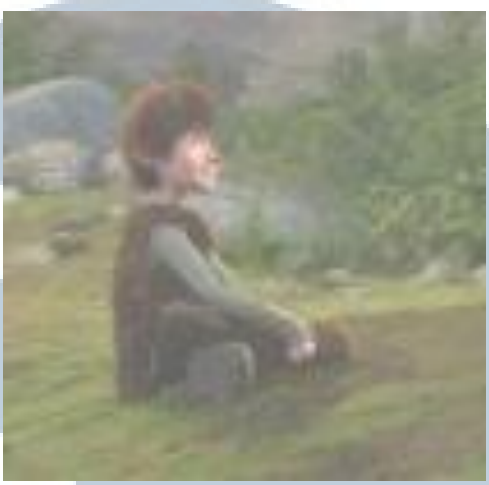
Gambar 3.5. merupakan adegan dari film *The Little Rascal* yang terjadi selama 2 detik. Pada adegan ini tokoh Darla yang merasa tidak suka dengan makan yang disediakan Alfalfa. Pada adegan ini wajah Darla memperlihatkan adanya pergerakan pada alis sehingga menghasilkan kerutan pada dahinya. Ada juga pergerakan pada kelopak mata bawah yang diikuti dengan naiknya bagian ujung bibir sebelah kanan.

Gambar 3.6. Hiccup & *Night Fury*
(*How To Train Your Dragon*, 2010)

Gambar di atas merupakan cuplikan dalam film *How To Train Your Dragon*. Dalam adegan selama 5 detik tersebut terlihat Hiccup yang berusaha untuk mengenal *Night Fury* yang berhasil ditangkapnya. Karakter *Night Fury* sendiri terlihat mengacuhkan keberadaan Hiccup di sebelahnya.

Pada gambar 3.6. terlihat kedua karakter dimana terjadi komunikasi searah yang hanya dilakukan Hiccup. Dalam adegan ini, Hiccup hanya duduk dan ada gerakan tangan melambai untuk menyapa *Night Fury*. Dari wajahnya terlihat ada senyum dan tatapan yang mengarah pada *Night Fury*. Pada adegan tersebut terlihat dari posisi duduk Hiccup dengan tubuh tegap dada membusung dan kaki melipat.

Gerakan Animasi daddy's..., Darwin Prawira, FSD UMN, 2014



Gambar 3.7. Adegan Hiccup Memperhatikan *Night Fury*
(*How To Train Your Dragon*, 2010)

Pada adegan yang sama, *Night Fury* menunjukkan sikap tak acuh kepada Hiccup. Sikap tersebut ditunjukkan dengan ekspresi dan pada gerakan mata. Gerakan yang muncul berupa pergerakan kelopak mata bawah *Night Fury* yang sedikit menutup, bola mata mengarah ke atas, dan menghela nafas sambil memalingkan wajah.

Gambar 3.8. *Night Fury* Yang Mengacuhkan Hiccup
(*How To Train Your Dragon*, 2010)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Gambar 3.9. Ayah Dan Mary Di Meja Makan
(*Daddy's Girl Reference*/Arang Art Studio/2013)

Pada gambar 3.9. Merupakan adegan ayah dan Mary di meja makan. Dalam adegan tersebut dilakukan selama 8 detik. Dalam adegan ini karakter ayah banyak menggerakan tangan seperti menyapa untuk memulai komunikasi. Selama ayah memperhatikan Mary hanya duduk minum air.

Gambar 3.10. Ayah Yang Merasa Canggung Untuk Mengobrol
(Raharja,2013)

Pada adegan ini menunjukkan ayah Mary yang berusaha untuk berkomunikasi dengan anaknya. Ayah dalam adegan ini lebih banyak memperhatikan gerak-gerik anaknya sebelum memulai sebuah komunikasi Dalam adegan ini ayah banyak menggoyang-goyangkan badan untuk mengamati anaknya. Contoh film yang digunakan adalah *How To Train Your Dragon.*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Gambar 3.11. Ayah Hiccup dan Hiccup Sedang Berbincang
(*How To Train Your Dragon*, 2010)

Potongan dalam adegan *How To Train Your Dragon* tersebut menunjukkan adanya komunikasi searah yang dilakukan antara ayah Hiccup, Stoick dengan Hiccup. Dalam 32 detik adegan ini. Posisi tubuh ayah Hiccup yang condong ke depan. Dari badan yang condong ke depan, kedua tangannya diletakan di depan tubuh. Terlihat juga pada wajah Stoick terdapat senyum yang lebar dan mata yang terbuka lebar.

Gambar 3.12. Ayah Mary Mencoba Berkomunikasi
(*Daddy's Girl Reference*/Arang Art Studio/2013)

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Adegan di atas dilakukan selama 11 detik dalam adegan ini saat ayah yang mencoba untuk memulai komunikasi dengan anaknya gagal karena anaknya menerima panggilan telepon. Terlihat pada adegan ini posisi tubuh ayah duduk dengan posisi tegak dan kepala yang banyak bergerak melihat ke arah anaknya. Selain itu pada bagian kelopak mata bergerak sedikit menutup. Pada karakter anak kepala banyak menunduk terarah pada telepon genggam yang dia punya.

3. Ayah Menguping Telepon Mary

Gambar 3.13. Ayah Menguping Telepon Mary
(Raharja,2013)

Pada adegan ini Ayah sudah sampai di kamar Mary. Pada adegan ini ayah memiliki rasa ingin tahu yang tinggi untuk mencari tahu apa yang membuat anaknya begitu gembira. Ayah ingin mengetahui pembicaraan anaknya dengan menempelkan kuping ke pintu kamar Mary. Ayah disini menunjukkan ekspresi penuh curiga.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Gambar 3.14. Adegan Dari Film Mr.Bean

(*Mr.Bean*, 1990)

Dalam film Mr Bean, Penulis mengambil adegan dimana Mr.Bean sedang mencari-cari orang yang sudah salah mengambil celananya. Pada adegan ini Mr. mencari celananya yang tertukar hingga ke toilet. Mr bean dalam adegan ini terlihat posisi tubuh mr Bean yang condong ke depan dengan tangan yang merapat ke arah tubuh. Terlihat juga telapak tangan Mr Bean yang mengepal. Posisi tubuh Mr. Bean dalam adegan ini sedikit membungkuk dengan kaki yang juga sedikit merapat. Tatapan dari mata Mr. Bean mengarah pada pintu tempatnya menguping.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Gambar 3.15. Ayah Mau Menguping
(*Daddy's Girl Reference*/Arang Art Studio/2013)

Dalam adegan menguping yang dilakukan ayah adegan ini berlangsung selama 10 detik. Pada adegan ini saat berjalan, bagian tubuh ayah condong ke depan. Telapak tangan ayah saat berjalan terbuka dengan bahu yang sedikit menurun. Saat menguping tangan ayah merapat pada pintu kamar Mary.

4. Ayah Mary bertemu Richard

Gambar 3.16. Ayah Mary Bertemu dengan Richard
(Raharja,2013)

Adegan ini di awali dengan ayah yang sedikit terkejut dengan kehadiran seorang pria yang membawa bunga. Pada gambar 3.16. terlihat dimana Richard pacar Mary datang untuk menemui Mary tetapi malah bertemu dengan ayah Mary. Pada adegan ini ayah Mary kaget dengan adanya pria yang datang dengan membawa bunga. Pada adegan ini Ayah Mary menatap dan meneriaki pria

Gerakan Animasi daddy's..., Darwin Prawira, FSD UMN, 2014

berbunga yang datang ke rumahnya. Pada adegan ini ayah Mary menatap Richard hingga jarak yang cukup dekat

Gambar 3.17. Adegan Dari film *The Game Plan*
(*The Game Plan*, 2007)

Adegan dalam film *Game Plan* ini menunjukkan bagaimana Joe Kingman menanggapi tamu yang tidak dikenal datang ke rumahnya. Pada adegan ini terlihat juga pada mata Joe Kingman yang menatap pada tamu yang datang ke rumahnya. Potongan adegan ini terjadi dalam waktu 9 detik. Saat membuka pintu gerakan kepala Joe tidak langsung melihat kebawah tetapi melihat ke arah sekitar. Pada bagian kepala Joe terlihat lebih miring, bagian mulutnya sedikit terbuka, dan ada bagian bibir yang sedikit terangkat sehingga gigi sedikit terlihat. Pada bagian alis terlihat mengerut.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Gambar 3.18. Adegan Alfalfa Dalam Film The Little Rascal
(T*he Litte Rascal*, 1994)

Adegan yang terjadi selama 5 detik tersebut memperliharkan bagaimana karakter alfalfa menunjukkan ketakutannya terhadap dua anak yang sedang mengerjarnya. Adegan ini memperlihatkan bagaimana kedua alis bagian depan pada karakter Alfalfa yang bergerak ke atas. Selain pada alisnya terlihat juga adanya penarikan pada ujung bibir sehingga ada bagian gigi yang terlihat. Ketakutan yang ada juga ditunjukkan saat karakter tersebut berlari dimana karakter Alfalfa banyak menoleh kebelakang.

Gambar 3.19. Karakter Alfalfa Yang Lari Ketakutan
(T*he Litte Rascal*, 1994)

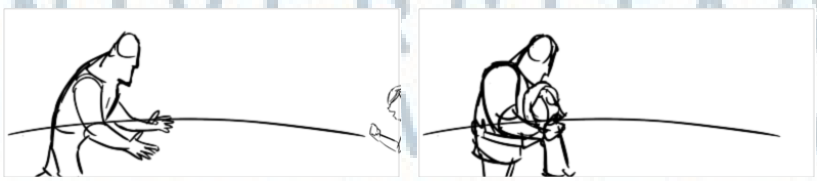
Gerakan Animasi daddy's..., Darwin Prawira, FSD UMN, 2014

Adegan di atas merupakan potongan saat Alfalfa sedang dikejar anjing.terlihat dalam adegan tersebut karakter Alfalfa berlari sambil melihat ke belakang. Pada kedua tangannya saat berlari, telapak keduanya terlihat hampir menutup Adegan di atas terjadi selama 3 detik.

Gambar 3.20. Ayah Bertemu Richard
(*Daddy's Girl Reference*/Arang Art Studio/2013)

Dalam adegan ayah bertemu dengan Richard ini berdurasi 15 detik. Dalam adegan ini posisi tangan Richard berada di depan dada dan merapat pada tubuhnya. Saat membalikan tubuh postur tubuh Richard membungkuk dengan kepala yang menghadap kebawah. Saat ayah melihat Richard yang menyodorkan bunga, karakter ayah membusungkan dada dengan kepala yang menghadap ke bawah dan berikutnya bergerak ke atas.

5 Mary dan ayah berpelukan



Gambar 3.21. Adegan Mary Dan Ayah Yang Berbaikkan
(Raharja,2013)

Gerakan Animasi daddy's..., Darwin Prawira, FSD UMN, 2014

Adegan pada gambar di atas menunjukkan bahwa karakter ayah dan Mary yang sudah berhasil berbaikan kembali, karena ayah berhasil menyelamatkan Mary dari penjahat mesum yang akan menyerangnya. Dalam adegan ini penulis menggunakan adegan dalam film *Game Plan* sebagai referensi.

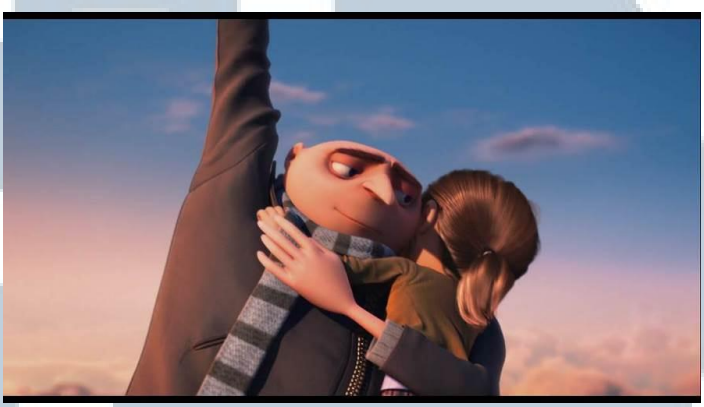
Gambar 3.22. Karakter Joe Dan Peython Berpelukan
(*The Game Plan*, 2007)

Gambar 3.23. Karakter Joe Dan Peython Berpelukan
(*The Game Plan*, 2007)

Adegan dimana Joe dan Peython ini berpelikan berlangsung selama 4 detik. Dalam adegan ini kedua karakter yang berpelukan memperlihatkan adanya senyum lebar di wajahnya dan disertai gerakan mata yang tertutup. Pada gambar di atas, Joe dan Peython yang saling berpelukan keduanya mendekap pada bagian leher. Dalam adegan berpelukan lainnya, karakter Peython memeluk Joe pada bagian pinggang, sedangkan karakter Joe memeluk Peython dengan memegang pada bagian kepala dan tubuh. Saat memeluk karakkter Joe lebih banyak

Gerakan Animasi daddy's..., Darwin Prawira, FSD UMN, 2014

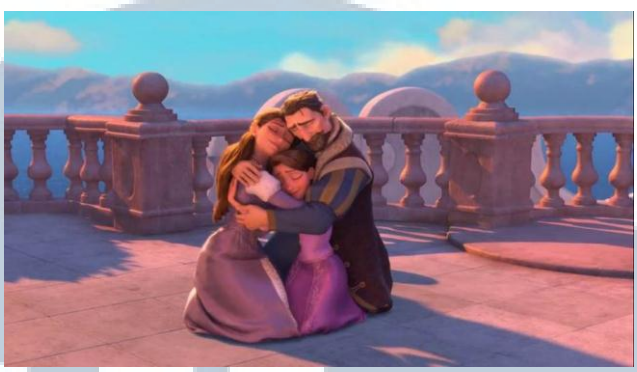
membungkuk. Saat adegan pelukan tersebut karakter Joe dan Peython keduanya memejamkan mata,dan untuk Joe terlihat juga adanya kerutan pada alisnya.



Gambar 3.24. Gru yang Mendekap Margo
(*Despicable Me*, 2010)

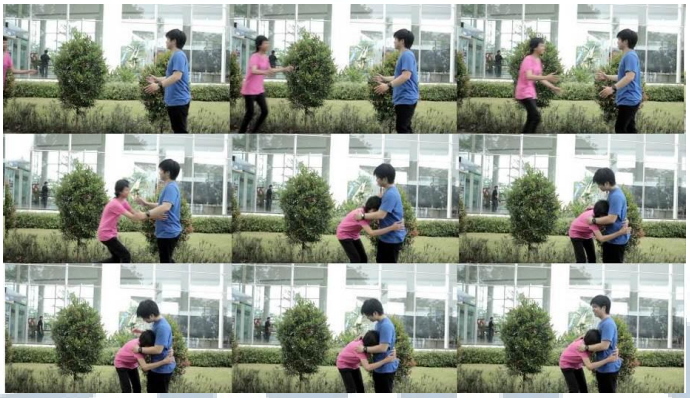
Adegan dimana Gru yang berhasil menangkap dan mendekap margo yang terjatuh ini terjadi selama 3 detik. Adegan ini telihat karakter Gru yang mendekap Margo dengan menggunakan satu tangan. Terlihat telapak tangan Gru yang terbuka saat mendekap Margo. Pada wajah Gru telihat adanya senyuman kecil. Pada bagian mata terlihat adanya pergerakan kelopak mata pada bagian atas dengan disertai gerakan bola mata ke arah margo. Alis Gru juga melakukan gerakan sehingga terlihat adanya kerutan pada dahi. Untuk karakter Margo sendiri saat didekap Gru, terlihat tangannya yang merangkul pada daerah leher Gru. Dengan wajah Margo yang menunduk dan mendekat ke arah bahu Gru.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.25. Adegan Berpelukan Dalam Film Tangled
(*Tangled*, 2010)

Pada Gambar 3.25. merupakan adegan yang berdurasi selama 8 detik. Karakter ayah dari Rapunzel dalam adegan ini memeluk anak dan istrinya dengan posisi tangan pada bahu istrinya dan tangan Rapunzel. Bila dilihat dari wajahnya ketiga karakter yang adadalam adegan tersebut menggerakan alis bagian depan sehingga menghasilkan kerutan pada bagian dahi.



Gambar 3.26. Adegan ayah dan Mary berpelukan
(*Daddy's Girl Reference*/Arang Art Studio/2013)

Durasi untuk adegan berpelukan ini terjadi dalam waktu 4 detik. Pada gambar di atas saat terjadi adegan berpelukan pada gambar 3.26. karakter ayah (berbaju biru) saat akan memeluk ayahnya terlihat tangan yang erbuka lebar dengan telapak tangan yang juga terbuka. Saat karakter ayah memeluk anaknya

Gerakan Animasi daddy's..., Darwin Prawira, FSD UMN, 2014

pergerakan kepalanya menghadap kebawah dan tangan yang diposisikan untuk memegang bahu pada karakter anak.setelah memeluk anaknya karakter ayah menggerakan tangannya pada bagian bahu dan memberi tepukan kecil. Gerakan anak pada gambar 3.26. saat memeluk karakter Mary tubuhnya membungkuk dan memeluk pada bagian pinggang dari karakter ayah. Karakter ayah, saat memeluk anaknya juga memberikan tepukan kecil pada bagian pinggang.

Gambar 3.27. Adegan ayah dan Mary berpelukan
(*Daddy's Girl Reference*/Arang Art Studio/2013)

Adegan yang terjadi pada gambar 3.27 juga berdurasi 6 detik. Pada gambar di atas. saat karakter ayah (berbaju merah muda) menerima pelukan Mary dengan tangan yang terbuka, dengan telapak tangan yang terbuka secara lebar. Pergerakan tangan Mary saat akan berpelukan dengan ayahnya baru terbuka saat jarak antara ayah dan Mary lebih dekat. Hal tersebut berbeda dengan adegan pada gambar 3.26 dimana dari jarak yang jauh pun Mary sudah membuka tanganya untuk siap berpelukan dengan ayahnya.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA