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 Penelitian

Kubil The Cat & The Jackpot Ticket adalah karya film animasi 2D bergaya kartun dan bertema *action* komedi. Kubil The Cat seri ke-4 ini dikerjakan oleh tim skala kecil yang terdiri dari 3 orang, Qaedi Fuadillah, Harmadina Ghanyci, dan Hugo Paramananda. Proyek ini menggunakan teknik animasi 2D dan pada pengemasan akhir menggunakan *stereoscopy* 3D *cinema*, sehingga ditonton menggunakan kacamata 3D agar terasa kedalamannya.

Metode penelitian proyek ini menggunakan beberapa cara diantaranya, observasi, studi kasus, dan eksperimen. Penulis melakukan observasi mengenai teori-teori dan referensi melalui studi pustaka. Referensi dalam bentuk gambar visual, video, dan film-film dikumpulkan dan dikaji secara detail melalui studi kasus. Karya-karya referensi tadi diteliti untuk dipelajari sisi visual, teknik kamera, aksi-aksi, gerakan, *gesture*, dan ekspresi wajah agar dapat menggambarkan *action* komedi dalam proyek film kartun ini. Setelah melakukan studi kasus, penulis melanjutkan ke tahap eksperimen. Tahap ini dilakukan sebagai bagian dari tahap animasi, yaitu *animation test* (tes animasi kasar). Dalam tes animasi tersebut, penulis mempelajari kesalahan-kesalahan dan masalah di dalamnya untuk ditemukan solusinya.

Penganimasian Film Kubil..., Hugo Paramananda, FSD UMN, 2013

3.1.1. Sinopsis

Pada suatu ketika, Kubil sedang mencoba peruntungannya dengan bermain *jackpot* yang ada di salah satu tempat bermain. Beruntung bagi Kubil, dia mendapatkan *jackpot* dan dari mesin permainan itu keluar tiket *jackpot*. Untuk bisa mendapatkan hadiah sejumlah besar uang, tiket tadi harus ditukarkan ke kantor yang tertera di tiket tersebut.

Karena senang luar biasa, Kubil pun meluapkan kegembiraan itu secara berlebihan, sehingga mengundang perhatian preman-preman yang ada di dekat situ. Geng preman itu akhirnya tahu kalau Kubil punya tiket berharga, dan mereka berniat untuk merampok tiket tersebut dari Kubil. Sadar bahwa diincar preman, Kubil pun dengan spontan melarikan diri karena ketakutan dan panik. Otomatis, geng preman tadi mengejar Kubil. Ketua preman yang memiliki senjata *handgun Marshmallow Enforcer 7,1* menembak ke arah Kubil, tapi meleset dan justru meledakkan kotak sampah di depannya. Akibat dari ledakan itu, Kubil akhirnya terpental dan menaikki salah satu lempengan kayu yang meledak tadi. Seperti bermain *skateboard*, Kubil terus menjauh dari kejaran preman-preman itu melewati pasar tradisional dengan cara meluncur. Karena di pasar itu banyak aktifitas dan ramai, Kubil pun menghadapi banyak halangan. Dengan aksi spontannya, Kubil berhasil menepis dan menghalau segala rintangan itu dan terus meluncur. Sampai ada kuli bangunan yang membawa tangga hingga menutupi jalan, Kubil berhasil lagi dengan masuk di sela-sela tangga tersebut dan terus meluncur, hingga di depannya sudah ada gerobak. Karena kaget dan panik, kali

Penganimasian Film Kubil..., Hugo Paramananda, FSD UMN, 2013

ini ia gagal, dan terjatuh di depan tumpukan sampah. Preman-preman tadi berhasil mendapatkan Kubil, dan meminta paksa tiket *jackpot* itu.

Belum sempat diberikan, Kubil mendengar suara kucing kecil di tengah jalan yang akan tertabrak oleh truk. Kubil bingung untuk sesaat dan akhirnya memilih menyelamatkan kucing kecil itu. Tiket *jackpot* pun dilemparnya dan ditangkap oleh preman, sedangkan Kubil berhasil menyelamatkan kucing kecil itu. Betapa terkejut dan kesalnya si preman itu ketika mengetahui bahwa tiket tersebut telah sobek. Ternyata, sesaat sebelum melemparkan tiket, Kubil menyobeknya terlebih dahulu.

3.1.2. Posisi Penulis

Posisi penulis pada proyek Kubil The Cat & The Jackpot Ticket ini adalah sebagai animator. Seluruh animasi dilakukan oleh penulis. Fokus pembahasan oleh karena itu akan lebih detail di bagian animasi. Animator, sesuai dengan tinjauan pustaka secara umum adalah orang atau bagian yang menciptakan ilusi gerak dengan cara menyatukan urutan-urutan gambar statis. Peranan animator penting bagi keseluruhan film, karena seluruh pergerakan (*motion*) dalam film tersebut menjadi tanggung jawabnya. Animator dalam proyek film Kubil The Cat & The Jackpot Ticket ini bekerja hanya sampai pada final animasi setelah proses *digitizing*. Selebihnya, yaitu proses *inking & coloring* dilakukan oleh anggota tim yang lain.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

3.1.3. Peralatan

Proses animasi dilakukan dengan cara menggambar manual *frame by frame* menggunakan pensil dan penghapus. Peralatan kunci animasi 2D manual yang ideal adalah meja *tracing*. Di meja tersebut animator bekerja menggambar manual *frame by frame*. Meja tersebut beralaskan kaca dan disinari lampu di bawahnya, sehingga gambar pada kertas *frame* tersebut tembus pandang. Tujuannya untuk memudahkan menggambar pose selanjutnya. Jika satu *shot* dalam *scene* sudah dilakukan, maka proses *digitizing* menggunakan *scanner* untuk ditransfer secara digital ke komputer. Pengaturan animasi di komputer menggunakan *software* Adobe Photoshop CS3 yang memiliki fitur *animation*.

3.2. Tahapan Kerja

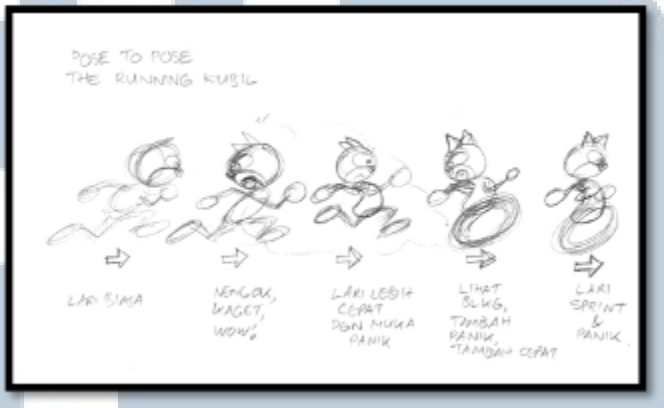
Tahapan kerja menurut Bill Davis pada tinjauan pustaka merupakan sistem untuk skala besar dengan jumlah sumber daya manusia yang banyak. Karena proyek Kubil The Cat ini skala kecil, jadi tahapan kerja menurut Bill Davis mengalami beberapa penyesuaian. Berikut adalah tahapan kerja yang telah disesuaikan:

1. *Pose to Pose Breakdown*

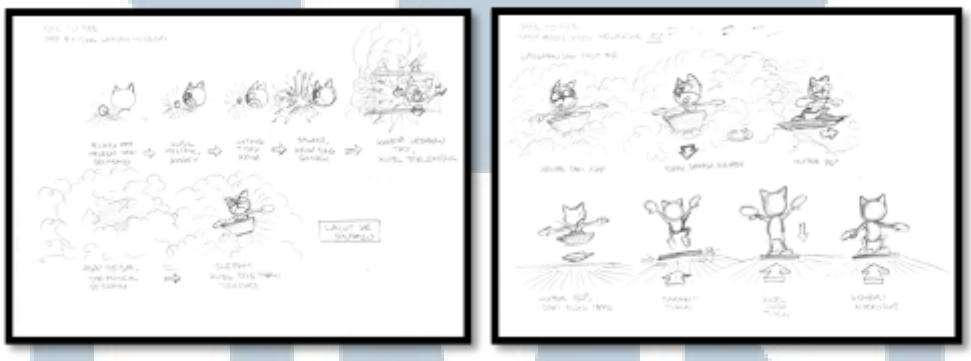
Teknik yang digunakan sudah disesuaikan dengan efisiensi dan keefektifan kerja, karena penulis sebagai animator tunggal, maka *pose to pose* dengan *in-between* tidak digunakan. Animator disini akan merancang dan memikirkan (*breakdown*)

Penganimasian Film Kubil..., Hugo Paramananda, FSD UMN, 2013

gerakan-gerakan yang akan dilakukan karakter. Kemudian rancangan tadi digambar dengan pendekatan *pose to pose*.



Gambar 3.1. *Pose to Pose Breakdown*



Gambar 3.2. Beberapa Contoh *Pose to Pose Breakdown*

2. *Straight Ahead Animation*

Kemudian setelah yakin dengan pose-pose kunci, animator akan mulai membuat gambar *frame by frame* dengan prinsip *straight ahead*, tapi dengan acuan *pose to pose* tadi. Ketika satu shot sudah jadi, gambar *frame by frame* tadi masuk ke tahap *digitalizing* yaitu dengan melakukan *scanning* dan transfer ke komputer.

3. *Animation Test*

Melalui *software* Adobe Photoshop CS3, gambar-gambar tadi disusun kembali dan dilihat hasil gerakannya. Tahap ini merupakan penerapan dari tahapan *pencil test*. Tahap ini animasinya belum final, karena jika masih ada yang tidak puas dengan hasilnya, maka animator akan memperbaikinya lagi sebelum masuk ke proses *vectoring/coloring*.

4. *Final Animation*

Jika animasi dan gerakan sudah baik dan dijadikan final, maka proses selanjutnya adalah *vectoring* dan pemberian warna pada *software* Adobe Illustrator CS4.

3.3. Observasi

Penulis melakukan observasi terhadap film-film kartun animasi 2D yang sudah ada di televisi. Dari sekian banyak contoh-contoh film animasi 2D, penulis mengambil satu film sebagai objek observasi yang mewakili semua film kartun animasi 2D sejenis. Penulis menggunakan film kartun Tom & Jerry episode Kitty Foiled yang disutradarai oleh William Hanna & Joseph Barbera produksi MGM Cartoon tahun 1948 dan Fred Quimby sebagai produsernya.

Secara sederhana, satu episode kartun itu bertema *action* komedi. Dengan adegan utama kejar-kejaran (*chasing scene*) dan beberapa adegan kasar. Tom

Penganimasian Film Kubil..., Hugo Paramananda, FSD UMN, 2013

sebagai tokoh utama antagonis, Jerry sebagai tokoh utama protagonis, dan ada burung kecil sebagai tokoh sekunder.

Untuk melengkapi observasi, penulis juga melakukan observasi terhadap film kartun Tom & Jerry episode Cue Ball Cat yang masih disutradarai oleh William Hanna & Joseph Barbera tahun 1950 dan film kartun serial Jepang, Captain Tsubasa: Road to 2002 produksi Madhouse Studio tahun 2001, yang disiarkan pertama oleh TV Tokyo dan disutradarai oleh Gisaburo Sugii.

3.3.1. Hasil Observasi

1. *Chasing Scene*

Dari satu episode film kartun tersebut, terdapat 7 adegan kejar-kejaran atau berlari. *Timing*-nya berkisar antara 3 sampai 6 detik tiap adegan. Hanya satu adegan yang mencapai 11 detik, yaitu pada adegan kejar-kejaran ke-4. Semuanya menggunakan *full shot* dan seluruh badan Jerry yang dikejar terlihat.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Gambar 3.3. Adegan Kejar-kejaran 1
(http://www.youtube.com/watch?v=7qyu14t1zNQ)

Adegan kejar-kejaran pertama pada Gambar 3.3, berdurasi 5 detik sudah termasuk adegan Tom mengayunkan sapunya hingga barang-barang disekitarnya pecah karena adegan ini *one shot*. Untuk larinya saja, kurang dari setengahnya – sekitar 2,5 detik. Tidak terlalu lama dan efektif untuk menggambarkan maksud dari aksi mereka. Pada adegan ini seluruh tubuh Tom dan Jerry terlihat semua. Tubuh Tom yang mengejar condong ke depan dengan ekspresi yang menggambarkan sangat memburu Jerry, terlihat dari mimik wajahnya khususnya mata yang fokus ke arah Jerry. Tubuh Jerry yang dikejar condong ke belakang, sehingga terlihat berusaha keras untuk terus berlari agar dapat menghindar dari sergapan Tom. Mimik wajah Jerry juga memperlihatkan usaha kerasnya itu. Satu adegan pertama ini sudah menggambarkan *action* dalam keseluruhan episode. Adegan kejar-kejaran yang mengeksploitasi fisik, serta aksi Tom yang berusaha memukul Jerry menggunakan sapu merupakan konten aksinya. Tetapi satu adegan ini belum bisa menggambarkan sisi komedi, karena tidak ada konten yang

Penganimasian Film Kubil..., Hugo Paramananda, FSD UMN, 2013

menghibur atau lucu, baik itu dari tingkah lakunya, aksinya, maupun ekspresi dan *gesture* kedua tokoh.

Gambar 3.4. Adegan Kejar-kejaran 2
(http://www.youtube.com/watch?v=7qyu14t1zNQ)

Adegan kejar-kejaran 2 merupakan lanjutan adegan dari sebelumnya yang telah dipotong terlebih dahulu. Sebelumnya kedua tokoh berlari ke arah kanan. Setelah Tom mengacak-acak perabotan rumah, Jerry berlari ke arah kiri dan diikuti Tom. Adegan ini (pada Gambar 3.4) juga termasuk aksi Tom yang memecahkan gelas-gelas di meja ketika Jerry naik ke meja dan bersembunyi di salah satu gelas. Keseluruhan adegan ini berdurasi 4 detik. Adegan larinya Jerry seperti gambar 3.4 di atas hanya 1 detik. Pada adegan ini pose lari Jerry agak condong ke depan, dengan kedua tangan ke arah depan, memperlihatkan bahwa ia sedang berusaha menggapai sesuatu di depannya untuk mendapatkan perlindungan dari sergapan Tom. Ekspresi dan *gesture* Jerry menggambarkan ia sedang lari terbirit-birit dengan wajah cemas. Pengambilan gambar pada adegan ini tidak berubah, tetap *full shot* seperti adegan sebelumnya. Pengambilan gambar secara *full shot* menjadi efektif dan efisien, karena seluruh pergerakan dalam

Penganimasian Film Kubil..., Hugo Paramananda, FSD UMN, 2013

adegan tersebut dapat terlihat jelas tanpa terpotong. Jangkauan dari ayunan sapu Tom juga jadi terlihat semua. Jika tidak menggunakan *full shot*, maka *medium shot* untuk gerakan aksi Tom dan jangkauan dari sapu Tom akan digambar lagi menggunakan *close up* atau *medium shot* juga. Cukup dengan *full shot* dan *one shot* saja semua aksi mereka tergambarkan dengan jelas. Hanya untuk adegan berlarinya saja, aksi mereka masih serius dan belum menggambarkan sisi komedinya.

Gambar 3.5. Adegan Kejar-kejaran 3
(http://www.youtube.com/watch?v=7qyu14t1zNQ)

Pada adegan berikutnya di Gambar 3.5, digambarkan bahwa Jerry yang bersembunyi di salah satu gelas, masih bisa melarikan diri dengan gelas menutupi hampir seluruh badannya. Tom yang menyadari ada Jerry di dalam gelas itu segera kembali mengejar Jerry. Dalam adegan kali ini, Tom masih memegang sapu, namun sapunya sudah patah, sehingga dia tidak lagi memakai sapu sebagai senjata. Fokus yang dilakukan Tom adalah hanya mengejar untuk menangkap Jerry. Pengambilan gambar tetap *full shot*. Pergerakan kamera tetap sama dari sebelumnya, yaitu bergerak mengikuti arah lari kedua tokoh. Ada sedikit

Penganimasian Film Kubil..., Hugo Paramananda, FSD UMN, 2013

perbedaan, yaitu pada saat awal adegan dengan menggambarkan hanya ada Jerry yang lari lebih dulu, pengambilan gambar lebih *close-up* agar penonton bisa fokus tepat ke gelas berjalan berisi Jerry. Mulai masuknya Tom ke *frame*, kamera sedikit melebar agar badan Tom bisa sepenuhnya terlihat saat Tom berdiri di akhir adegan. Pada adegan ini arah lari kedua tokoh ke kanan. Durasi adegan ini adalah 6 detik termasuk aksi Tom saat berhasil menggapai gelas berisi Jerry. Untuk aksi berlarinya berdurasi 3 detik. Awalnya Jerry berlari lebih dulu, lalu lama kelamaan, tersusul oleh Tom. *Timing* Tom dalam berlari lebih cepat di sini. Tom awalnya tidak ada dalam *frame*, tetapi karena lebih cepat, Tom mulai masuk ke dalam *frame* dari sisi kiri. Hingga seluruh badan Tom masuk, pas ketika ia berhasil mengambil gelas berisi Jerry itu.

Pose tubuh Jerry yang dikejar dan berlari, condong ke belakang, melihat dari arah gelasnya. Jerry tidak bisa melihat keadaan di depannya sehingga ia tidak mau beresiko dengan kepala yang membentur lebih dulu, sebab jika tubuh Jerry condong ke depan, otomatis jika ada halangan di depan, bagian tubuh yang terkena lebih dulu adalah kepala. Di samping itu, tubuh Jerry sedang menopang gelas yang lebih besar dari tubuhnya. Penonton akan berasumsi bahwa gelas tersebut tentu lebih berat dari Jerry. Karena ia menanggung beban itu, maka badannya condong ke belakang. Berat dari gelas itu yang menghasilkan gaya ke belakang. Hal tersebut menggambarkan Jerry berusaha keras berlari dengan beban. Karena beban tersebut, lari Jerry menjadi tidak secepat Tom yang akhirnya berhasil meraih Jerry. Pose tubuh Tom sendiri sangat condong ke depan, fokus ke objek yang jadi targetnya. Perbedaan pose ini memperlihatkan bahwa tokoh yang

Penganimasian Film Kubil..., Hugo Paramananda, FSD UMN, 2013

mengejar cenderung condong ke depan, sedangkan tokoh yang dikejar condong ke belakang, sebagai esensi dari berusaha sekuat tenaga untuk melarikan diri. Adegan ini sudah memuat konten *action* dan komedi. Aksinya adalah kejar-kejaran. Cara Jerry bersembunyi di dalam gelas dan berlari dengan gelas, seolah gelas itu berlari sendiri menjadi konten komedinya. Tingkah laku seperti itu jarang ditemukan di aksi nyata. Dengan penggambaran kartun seperti ini sudah memberikan hiburan tersendiri, khususnya bagi anak-anak yang jadi target audiens utama mereka. Di samping itu ekspresi dan *gesture* Tom juga dirancang untuk menghibur penonton.

Gambar 3.6. Ekspresi Wajah Tom
(http://www.youtube.com/watch?v=7qyu14t1zNQ)

Tom sebagai tokoh yang mengejar, wajahnya menggambarkan tokoh antagonis yang penuh nafsu dalam memburu targetnya. Dengan prinsip *exaggeration* ekspresi wajah Tom dilebih-lebihkan nafsunya. Ada kepuasan bengis, jahat dalam wajahnya saat berhasil mencapai targetnya. Badan tetap condong ke depan meskipun sedang mengejar, adegan menghentikan langkahnya, dan berdiri menyaksikan tangkapannya. Wajah Tom yang penuh nafsu digambarkan dengan mata yang fokus ke target, bentuk mata yang ditegaskan alis

Penganimasian Film Kubil..., Hugo Paramananda, FSD UMN, 2013

membentuk sudut di tengah, sesuai dengan tinjauan pustaka mengenai ekspresi wajah saat marah atau berperan sebagai tokoh antagonis. Saat menggapai targetnya, mulut Tom terbuka tanda sangat bernafsu dan sangat menginginkan target. Taring Tom terlihat untuk menunjukkan perannya sebagai tokoh antagonis atau jahat. Tom mengeluarkan lidahnya untuk menunjukkan betapa dia menginginkan targetnya dan menambah kesan rasa lapar saat menemukan makanannya. Ketika target sepenuhnya berada dikuasa Tom, wajahnya berubah dengan menutup mulutnya dan membuat senyuman licik dan bengis. Senyuman licik itu digambarkan dengan arah dan bentuk mata serta alis yang mempertegas ekspresinya. Senyuman licik ini berbeda jika dibandingkan dengan senyuman bahagia yang positif, hanya dari bentuk matanya. Ekspresi-ekspresi wajah Tom ini sudah memuat unsur komedi dengan melebih-lebihkan dan menonjolkan perasaan Tom.

Gambar 4.7. Perbedaan Ekspresi Senyum Tom
(http://www.youtube.com/watch?v=7qyu14t1zNQ)

Pada adegan kejar-kejaran ke-5, Jerry lari seperti biasa ke arah kanan, diikuti oleh Tom yang mengejarnya. Ada perbedaan lari di sini. Awalnya Jerry berlari normal, kemudian setelah mulai terkejar oleh Tom, Jerry sadar dan mempercepat larinya. Durasi adegan ini 3 detik. Pengambilan dan pergerakan

Penganimasian Film Kubil..., Hugo Paramananda, FSD UMN, 2013

gambar sama dengan sebelumnya. *Timing* Tom kembali lebih cepat dibanding Jerry, sehingga Tom dapat memperpendek jarak dengan Jerry. Begitu Jerry sadar bahwa Tom dapat mengejarnya, *timing* lari Jerry dipercepat, sedangkan Tom tetap statis.

Gambar 3.8. Jerry Lari Biasa, Adegan Kejar-kejaran 5
(http://www.youtube.com/watch?v=7qyu14t1zNQ)

Pose tubuh Tom tetap condong ke depan, sementara Jerry saat lari biasa, posenya condong ke belakang seperti pada Gambar 3.8. Ekspresi wajah Tom menunjukkan kalau dia fokus mengejar targetnya, moncongnya yang condong ke depan menggambarkan kalau dia menyimpan dendam dan bernafsu untuk mendapatkan dan membalaskan dendamnya. Jerry hanya berlari biasa untuk menghindar dari kejaran Tom. Saat Tom berlari mendekat, Jerry menengok ke belakang dan melihat Tom sudah ada di dekatnya.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Gambar 3.9. Jerry Sadar Terkejar Oleh Tom
(http://www.youtube.com/watch?v=7qyu14t1zNQ)

Ketika Jerry sadar, otomatis dia mempercepat larinya. Sebelumnya tubuh condong ke belakang, sekarang saat dia mempercepat larinya, tubuh condong ke depan. Ia melakukan *sprint* atau lari cepat dengan tangan ke depan. Sebelumnya tangan Jerry seirama dengan langkah kakinya. Tangannya yang ke depan itu menunjukkan kalau ia berusaha menggapai sesuatu yang ada di depannya untuk bagaimanapun caranya bisa menghindar atau menghalau kejaran Tom seperti pada Gambar 3.10.

Gambar 3.10. Jerry Mempercepat Larinya
(http://www.youtube.com/watch?v=7qyu14t1zNQ)

Timing setelah Jerry sadar berubah menjadi lebih cepat, karena sekarang kedua tokoh memiliki kecepatan yang sama. Saat Jerry sadar, terlihat ia tidak kaget, karena tidak ada sentakan atau sesuatu yang menggambarkan kaget. Jerry hanya fokus untuk melarikan diri, begitu juga Tom dengan mengejar targetnya. Dari adegan tersebut, lebih banyak konten aksinya daripada komedi. Hanya momen di mana Jerry sadar dan mempercepat larinya yang menjadi konten hiburan. Kurangnya ekspresi Jerry membuat adegan kejar-kejaran ini tidak diperkuat dengan komedi.

Adegan kejar-kejaran ke-4, ke-6, dan ke-7 sama seperti biasa pengambilan gambar dan pergerakan kamera. Ekspresi dan *gesture* Tom tetap sama, condong ke depan dengan wajah nafsu memburu dan jahat. Durasi yang paling lama ada pada adegan ke-4 di mana Tom mengejar burung kecil seperti dalam Gambar 3.11. Lamanya durasi ini disebabkan oleh cara Tom mengejar burung tersebut. Burung kuning lari seperti biasa tidak melebih-lebihkan pose, hanya terbang ke arah kanan. Sedangkan Tom yang awalnya lari mengejar, lama kelamaan mengikuti pose burung targetnya itu. Perubahan pose dari lari biasa, mulai mengepak-ngepakkan tangannya seolah sayap, hingga akhirnya Tom mengejar burung kuning itu juga dengan terbang itu memakan waktu yang cukup lama, namun tidak membosankan, termasuk di akhir adegan saat Tom menabrak tembok.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Gambar 3.11. Tom Mengejar Burung Kuning, Adegan Kejar-kejaran 4
(http://www.youtube.com/watch?v=7qyu14t1zNQ)

Ada konten komedi dalam adegan tersebut di mana Tom menjadi mengejar dengan cara terbang layaknya burung dan komedi *slapstick*, di mana pengejaran Tom berakhir setelah di ujung ruangan, Tom menabrak tembok secara tidak sadar. Cara Tom mengejar itu mengandung unsur komedi karena dalam kehidupan sehari-hari tidak mungkin melakukannya. Hal tersebut menjadi tingkah laku yang unik dan menghibur.

Gambar 3.12. Adegan Kejar-kejaran 6
(http://www.youtube.com/watch?v=7qyu14t1zNQ)

Pada adegan kejar-kejaran berikutnya hampir sama dalam hal komposisi dan durasi waktunya. Semua tokoh berlari dengan condong ke depan. Seperti

Penganimasian Film Kubil..., Hugo Paramananda, FSD UMN, 2013

biasa, yang dikejar berusaha melarikan diri dengan menempatkan kedua tangannya berada di depan tubuh seperti pada Gambar 3.12 dan 3.13.

Gambar 3.13. Adegan Kejar-kejaran 7
(http://www.youtube.com/watch?v=7qyu14t1zNQ)

Secara umum, dari seluruh adegan kejar-kejaran dalam satu episode banyak persamaannya, yaitu komposisi, pose, ekspresi, pengambilan gambar, dan pergerakan kamera. Untuk *staging*, karena film kartun termasuk Tom & Jerry ini berupa serial TV, mereka menganut *limited animation* dengan mengutamakan efektif dan efisien dalam pengambilan gambar. Sangat jarang atau bahkan tidak ada *staging* yang rumit, yang memperlihatkan dimensi kedalaman, atau sudut pandang yang ekstrim. Pergerakan kamera dilakukan seperlunya dan tidak ada yang kompleks. Sewajarnya pergerakan kamera hanya sebatas *panning* kiri-kanan, atas-bawah, dan *track in-track out*. Bahkan tidak ada jenis *shot* yang mengambil gambar berputar 90, 180, atau 360 derajat. Normalnya, kamera yang mereka gunakan adalah *steady* atau statis. Tidak banyak *extreme close-up* atau *close-up*, mayoritas *full shot* dan *medium shot*. Hal ini efektif dan efisien, karena menggambarkan satu adegan hanya dengan satu *footage*/*shot*.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

2. Pose, *Gesture*, dan Ekspresi

Dari berbagai sumber dan referensi, kunci dari animasi yang hidup adalah dengan menerapkan prinsip-prinsip animasi. Meskipun referensi-referensi yang ada menggunakan *limited animation*, mereka tetap menerapkan prinsip-prinsip animasi. Kunci utama film kartun adalah *exaggeration*, karena kartun itu selalu melebih-lebihkan dan menjadikan yang tidak mungkin, menjadi mungkin. *Squash & Stretch* juga diterapkan, agar animasi terlihat lentur dan tidak kaku. Animasi yang kaku akan terlihat tidak hidup, hal tersebut membuat film kartun menjadi gagal. Gerakan-gerakan karakter dibuat lincah dan kreatif, ini yang membuat aksi-aksi dari karakter itu tidak membosankan.

Gesture dan bahasa tubuh menjadi kunci pula pada animasi *action* komedi. *Action* menuntut bahasa tubuh dan *gesture* yang baik, jelas, dan ekspresif. Sedangkan komedi bisa dibantu dari ekspresi wajah. Bicara film aksi, sudah jelas bahwa pergerakan harus dinamis dan penuh gerak. Kalau pergerakannya kaku, maka penggambaran *action* itu gagal. *Gesture* dan ekspresi wajah harus bisa menjelaskan apa yang sedang dirasakan, dipikirkan, dan dialami oleh karakter.

Untuk pose berlari, ada banyak jenis lari. Sebagai referensi, di dunia nyata saja pose lari itu berbeda-beda. Contohnya, orang yang berlari cepat (*sprint*) dengan jarak pendek hanya 100 meter posenya berbeda dengan orang yang berlari biasa (dengan jarak sekitar 1500 meter, bukan *jogging*). Orang yang lari cepat dengan jarak pendek cenderung mencondongkan tubuhnya ke depan untuk mendapatkan gaya dorong ke depan dan aerodinamis karena melawan angin yang

Penganimasian Film Kubil..., Hugo Paramananda, FSD UMN, 2013

menghambat laju. Berbeda dengan orang yang berlari dengan jarak jauh (1500 meter), mereka tidak mencondongkan tubuhnya ke depan. Karena mereka sudah tahu jarak yang ditempuh, juga dengan perhitungan stamina, maka orang tersebut tidak memforsir dengan berlari secepatnya sekuat tenaga ke tujuan, tetapi lebih menjaga tempo dan mengatur staminanya agar pas sampai tujuan dengan baik. Pose untuk orang semacam ini lebih stabil.

Gambar 3.14. Pose Pelari Jarak 1500 Meter
(http://www.bet.com/news/sports/photos/ 080312-sports-olympics-day-7-Mens-sprint-running.jpg)

Gambar 3.15. Pose *Sprinter* Jarak 100 Meter
(http://news.images.itv.com/image/file/73624 image_update_6493468049f3aa34_1344207401_9j-4aaqsk.jpeg/)

Dalam kartun, ada macam-macam pose lari. Seperti kartun Tom & Jerry lebih banyak pose lari yang condong ke depan. Kartun-kartun lain juga memiliki jenis lari yang berbeda misalnya Roadrunner, kartun produksi Warner Bros ini

Penganimasian Film Kubil..., Hugo Paramananda, FSD UMN, 2013

menggunakan pose lari yang biasa, dengan santai, namun untuk menggambarkan betapa cepatnya dia lari, pergerakan *exaggeration* dilakukan di bagian kaki. Gerakan memutar seperti roda yang berjalan kencang itu membuat kesan betapa cepat kakinya hingga tak terlihat lagi. Pendekatan ini juga berfungsi agar efektif dan efisien, tidak perlu menggambar pose-pose kaki berlari.

Gambar 3.16. Roadrunner Berlari
(http://2.bp.blogspot.com/_FlNamlYb-bI/TD9XRGYcydI/AAAAAAAAAz4/5QoifbHYghw/s1600/Roadrunner+&+Wile+E+Coyote.jpg)

Adegan kejar-kejaran seperti Tom & Jerry melibatkan 2 peran atau tokoh. Pertama adalah yang mengejar dan kedua adalah yang dikejar. Hampir semua film kartun *action* komedi, tokoh yang mengejar memiliki peran antagonis atau yang jahat, sedangkan yang dikejar adalah tokoh yang baik. Tokoh yang mengejar, berlari dengan pose condong ke depan ke arah target. Hal tersebut menggambarkan tokoh yang mengejar tersebut sangat bernafsu untuk mengejar dan mendapatkan target. Dengan pose condong ke depan, tokoh yang mengejar mendapatkan gaya dorong ke depan agar mencapai kecepatan maksimum, sama

seperti *sprinter* jarak pendek, yang berusaha mencapai kecepatan maksimum, tidak lagi berpikir soal stamina.

Gambar 3.17. Pose Tukang Pos
(http://istockphoto.com/stock-illustration-11693129-cartoon-postman-chased-by-a-dog.jpg/)

Gambar 3.18. Pose Orang Dikejar Nyamuk
(http://cartoonaday.com/super-user-cartoon-running-598x431.jpg/)

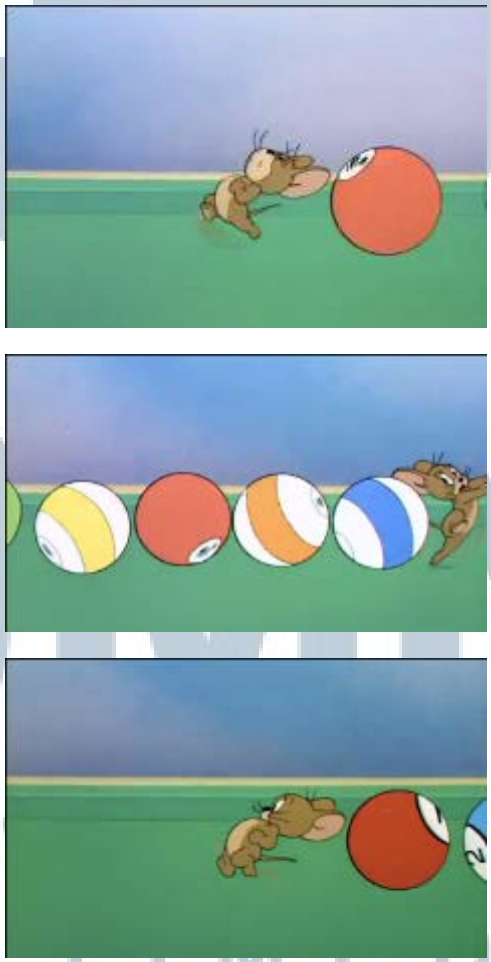
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Gambar 3.19. Pose Komputer
(http://shutterstock.com/stock-photo-illustration-of-a-blue-cartoon-computer-being-chased-by-a-male-businessman-character-on-isolated-86497519.jpg/)

Sementara tokoh yang dikejar memiliki 2 alternatif arah tubuh, condong ke depan atau condong ke belakang. Serial Tom & Jerry menggunakan pose yang condong ke depan. Sementara kartun-kartun lain ada yang menggunakan pose yang berlawanan. Dari 3 referensi (melalui Gambar 3.17 sampai 3.19) yang di dapat, semua pose yang dikejar condong ke belakang. Pose seperti itu secara visual lebih terlihat kalau yang dikejar merasa ketakutan, panik, dan berusaha sekuat tenaga untuk melarikan diri. Berbeda dengan pose Jerry yang condong ke depan, sama sekali tidak terlihat panik atau ketakutan. *Gesture* Jerry juga menggambarkan kalau kekuatan dan kecepatannya seimbang dengan Tom yang mengejar. Kembali ke referensi, semua *gesture* tokoh yang dikejar akan melihat ke belakang, ke arah yang mengejarnya. Ekspresi wajah dan *gesture* seperti itu lebih memperlihatkan kalau kecepatan larinya tidak seimbang atau lebih lambat dibanding yang mengejar, sehingga mereka terlihat panik, dan ketakutan, berusaha sekuat tenaga mereka. Ekspresi dan *gesture* tersebut juga menambah

kesan kalau yang mengejar mereka amat berbahaya, menakutkan, dan menjadi ancaman serius bila menyerah begitu saja.

Pose lari Jerry pada setiap episode Tom & Jerry ternyata tidak selalu condong ke depan. Ada saatnya dimana posenya condong ke belakang. Seperti pada episode Cue Ball Cat tahun 1950, ada adegan ketika Jerry dikejar oleh sekelompok bola bilyar pada Gambar 3.20, pose tubuh Jerry yang lari condong ke belakang dengan ekspresi wajahnya yang berusaha sekuat tenaga.



Gambar 3.20. Tubuh Jerry Condong ke Belakang

(*http://www.youtube.com/watch?v=ynbxhdK3Y3I*)

Penganimasian Film Kubil..., Hugo Paramananda, FSD UMN, 2013

Dari 3 adegan tersebut, Jerry dikejar bola dan lari dengan pose yang sama, yaitu dengan tubuh yang condong ke belakang. Pose seperti ini berbeda dengan ketika Jerry dikejar Tom pada bahasan sebelumnya. Pada adegan Jerry dikejar bola, dari posenya terlihat ia berusaha sekuat tenaga menghindar, ketakutan, dan panik. Oleh karena itu untuk menggambarkan karakter yang dikejar merasa ketakutan dan panik, pose karakter tersebut lebih baik dibuat condong ke belakang.

3. Studi Gerak

Studi gerakan dilakukan penulis untuk mempelajari sebuah gerakan dalam penerapannya pada film Kubil The Cat. Banyak gerakan-gerakan yang dipelajari dari *live action*. Meskipun karakter Kubil adalah seekor kucing, tetapi ia berperan layaknya manusia sama dengan karakter-karakter kartun hewan lainnya seperti Mickey Mouse (tikus), Donald Duck (bebek), Patrick Star (bintang laut), Jerry (tikus), Pink Panther (macan kumbang/*panther*), dan lain-lain. Oleh karena itu, gerakan-gerakannya mengadopsi gerakan manusia.

Gambar 3.21. Pemain Sepakbola Bersiap Menendang Bola
(*http:// photos.demandstudios.com/getty/article/3/172/114186274_XS.jpg*)

Penulis mengadopsi gerakan orang menendang bola, untuk salah satu adegan dalam *scene* pasar pada film kartun Kubil The Cat. Gerakan orang menendang bola pada umumnya seperti pada gambar 3.21, seorang pemain sepakbola bersiap menendang dengan melakukan ancang-ancang pertama-tama dengan mengayunkan kaki ke belakang. Kemudian kaki yang diayun tadi didorong kearah bola, menyentuh bola terlebih dahulu, Setelah itu baru memberikan gaya dorong ke depan pada bola, atau disebut dengan menendang bola. Gerakan pertama tadi dalam animasi adalah gerakan antisipasi. *Timing* keseluruhan pada *live action* biasanya hanya terjadi dalam beberapa detik. Lebih detail, *timing* pada saat gerakan antisipasi atau gerakan bersiap tadi lebih lambat dibandingkan dengan gerakan saat sudah menyentuh bola. Hal ini terjadi karena, orang yang menendang bola biasanya berusaha menendang dengan kekuatan, agar bola yang ditendang dapat mengenai sasaran dengan kuat dan cepat. Makin cepat menendang, makin kuat pula hasil tendangannya. Salah satu fungsi *timing* diterapkan, yaitu merepresentasikan daya (kekuatan) dan gaya yang diterima oleh objek (bola).

Foto-foto saat pertandingan sepakbola, sangat jarang memperlihatkan seorang pemain yang menendang bola tepat saat ia menyentuhnya, karena momen tersebut terjadi dengan *timing* yang sangat cepat, sehingga jarang tertangkap oleh kamera. Kebanyakan hasil foto menunjukkan pemain saat bersiap menendang seperti pada Gambar 3.21 di atas.

Penulis melakukan observasi terhadap film kartun Captain Tsubasa: Road to 2002 produksi Madhouse Studio, yang disiarkan pertama oleh TV Tokyo dan

Penganimasian Film Kubil..., Hugo Paramananda, FSD UMN, 2013

disutradarai oleh Gisaburo Sugii. Secara keseluruhan, pada setiap episode, animasi film kartun Captain Tsubasa memiliki *timing* yang lambat. Contoh ketika ingin menendang bola saja, bisa sampai beberapa menit, yang harusnya pada *live action* hanya terjadi dalam beberapa detik. Gerakan menendang bola yang digunakan dalam serial animasi Captain Tsubasa, pada umumnya sama dengan gerakan *live action*. Sama-sama diawali dengan gerakan antisipasi yaitu bersiap melakukan tendangan, kemudian menendang.

Gambar 3.22. Salah Satu Cuplikan Captain Tsubasa
(*http://www.youtube.com/watch?v=IUhKSX5RQgM*)

Gambar 3.23. Salah Satu Cuplikan *Timing* Lambat
(*http://www.youtube.com/watch?v=IUhKSX5RQgM*)

Timing yang lambat tersebut, bertujuan untuk menonjolkan betapa cepatnya aksi tersebut (misalnya menendang), karena jika dengan *timing* yang cepat, gerakan-gerakan menjadi tidak terlihat dan penonton pun tidak mengerti apa yang terjadi. Selain itu serial Captain Tsubasa juga dibumbui oleh unsur drama, sehingga *timing* yang lambat itu dimanfaatkan dengan adanya dialog, *flashback*, atau apapun. Contohnya ketika hendak menendang, saat karakter bersiap melakukan tendangan dengan ancang-ancang, *timing* diperlambat dan ada dialog terlebih dahulu. Setelah dialog selesai, barulah *timing* dipercepat dan karakter pun menendang bola.

Berbeda dengan serial Tom & Jerry yang tidak ada unsur dramanya, jika *timing* dibuat lambat, penonton menjadi bosan, karena dengan *timing* yang lambat itu tidak dimasuki oleh dialog, *flashback*, atau apapun yang membutuhkan perhatian penonton. Oleh karena itu biasanya film *action* yang tidak ada unsur drama, cenderung menggunakan *timing* yang cepat atau yang disebut dengan *fast action*.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.4. Eksperimen

Eksperimen-eksperimen yang dilakukan, dikaji lagi secara detail untuk menyempurnakan gerakan dan *timing*.

3.4.1. Hasil Eksperimen

1. Eksperimen Teknik

Film-film kartun serial TV cenderung tidak menggunakan sudut-sudut pengambilan gambar yang ekstrim seperti kamera memutar 360 derajat. Untuk membuat adegan dengan kamera memutar diperlukan waktu yang banyak serta gambar masing-masing *frame* dengan tepat. Hal tersebut membuatnya menjadi tidak efektif dan efisien jika memang digambar secara manual. Pergerakan kamera yang dinamis termasuk yang memutar itu memang menarik bagi film *action*. Penulis melakukan eksperimen untuk mendapatkan cara yang efektif dan efisien dalam membuat adegan dengan pergerakan kamera memutar. Salah satu adegan *action* dalam Kubil The Cat and The Jackpot Ticket, saat Kubil keluar dari asap ledakan dan meluncur dengan patahan kayu yang dijadikan papan layaknya *skateboard*. Adegan tersebut digambarkan dengan pergerakan kamera memutar 180 derajat.

Kesulitan utama dalam pembuatan adegan tersebut adalah menggambar manual satu-satu dengan perubahan gerak dari tokoh (Kubil) dan juga perubahan sudut pandang. Untuk mendapatkan pergerakan kamera memutar yang halus sangat sulit bila dilakukan secara manual.

Penganimasian Film Kubil..., Hugo Paramananda, FSD UMN, 2013

Penulis mencari cara untuk mengatasi kesulitan tersebut dengan pendekatan yang pernah diungkapkan oleh Tony White. White menganjurkan, ketika akan membuat sebuah gerakan, sebaiknya melihat video referensi, tapi hanya sebatas dipelajari, tidak untuk dijiplak atau *rotoscope*. Kalau hanya dijiplak, gerakan menjadi kurang menarik. Disinilah kelebihan film kartun, mereka bisa menciptakan gerakan-gerakan yang lebih menarik, yang lebih seru, lebih ekspresif, yang tidak bisa dilakukan pada film *live-action*.

Untuk mengatasi kesulitan dalam menggambar itu, cara yang efektif adalah dengan menjiplak atau *rotoscope*. Jika menjiplak langsung pada *live-action* memang gerakan menjadi tidak ekspresif karena bukan gerakan kartun. Oleh karena itu penulis membuat jiplakan itu bukan dari *live-action*, melainkan dengan teknik animasi 3D. Penulis membuat contoh gerakan sederhana pada *software* animasi 3DsMax 2009. Penulis hanya membuat objek hampir menyerupai dimensi dari Kubil yang menaiki papan kayu. Hal tersebut agar efektif, tidak perlu membuat model Kubil seperti aslinya, karena yang dibutuhkan hanya panduan dimensinya saja. Model yang dibuat penulis berupa kotak-kotak *low-poly* dengan pose yang diinginkan. Kemudian di animasikan dan diatur pergerakan kamera memutar 180 derajat. Akhirnya penulis mendapatkan visualisasi tentang pergerakan tokoh dan juga pergerakan kamera. Bahan tersebut kemudian di *rotoscope frame by frame*. Ketika melakukan *rotoscoping* itu, penulis menggambarkan Kubil sesuai dengan panduan dimensinya. Ekspresi wajah digambar manual juga karena panduan tadi hanya berdimensi kotak. Pengaturan *timing* dilakukan pada saat membuat bahan *rotoscope*. Namun, pengaturan *timing*

Penganimasian Film Kubil..., Hugo Paramananda, FSD UMN, 2013

secara detail dapat dilakukan saat menggambar satu-satu karena bahan *rotoscope* tadi sifatnya hanya sebagai panduan dimensi dan gerakan.

Gambar 3.24. Panduan 3D

Setelah selesai semua, penulis melakukan tes animasi untuk menguji apakah animasi sudah berjalan dengan baik dan apakah eksperimen adegan ini berhasil. Ternyata setelah diuji, penulis menemukan ada kesalahan dalam hal *timing*. *Breakdown* pose Kubil saat muncul dari kepulan asap ledakan itu adalah melayang terbang, kemudian mendarat di tanah dengan kasar, untuk selanjutnya meluncur di tanah dengan tidak stabil menggunakan papan kayu yang dijadikan papan luncur (*skateboard*). Saat Kubil mendarat di tanah, tidak ada perubahan *timing*, sehingga Kubil mendarat dengan halus, bukan kasar. Karena yang diinginkan adalah kasar, maka seharusnya ada kesan hentakan yang terasa saat Kubil menyentuh tanah. Dengan kata lain, *timing*-nya harus dipercepat, beda dengan *timing* yang sebelumnya.

Penganimasian Film Kubil..., Hugo Paramananda, FSD UMN, 2013

Gambar 3.25. Hasil *Rotoscope*

Perubahan *timing* itu penulis lakukan bukan dengan merevisi total, tetapi dengan membuang satu atau dua *frame* antara posisi Kubil saat masih di udara dan ketika mendarat di tanah. Hilangnya *frame* antara itu membuat *timing* antara sesaat di udara dan mendarat menjadi lebih cepat. Sehingga kesan hentakan yang diinginkan terasa.

Revisi selebihnya ada pada sisa adegan, di mana penulis kekurangan *frame* sehingga animasi terlihat patah-patah. Hal yang dilakukan adalah dengan menambah satu sampai dua *frame* di antara *frame-frame* yang terlalu cepat itu.

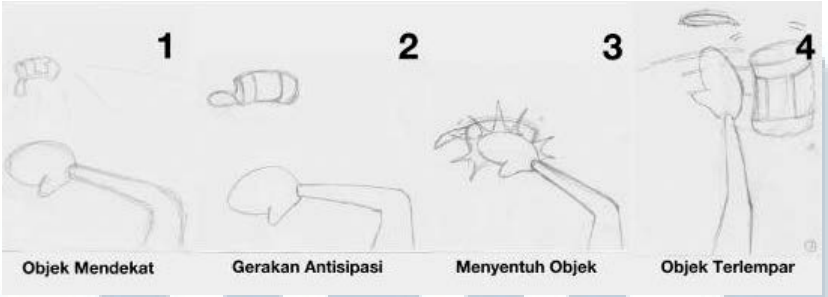
Eksperimen dengan menggunakan metode *rotoscope* 3D berhasil dan efektif untuk membuat gerakan-gerakan yang sulit, pergerakan kamera yang ekstrim, dan pengambilan sudut-sudut yang ekstrim pula. Bahan *rotoscope* tetap dibuat sederhana karena fungsinya sebagai panduan, bukan murni *rotoscoping*. Hal ini sangat membantu menyelesaikan masalah pada pembuatan animasi 2D seperti serial TV karena pengerjaannya tidak terlalu memakan waktu.

Penganimasian Film Kubil..., Hugo Paramananda, FSD UMN, 2013

Gambar 3.26. Visualisasi Setelah Diberi Warna

2. Eksperimen Gerak & *Timing*

Untuk konsep gerakan pada *scene* pasar penulis mengadopsi dari gerakan-gerakan manusia yang sederhana. Beberapa aksi dalam *scene* tersebut diantaranya menepis, melempar, dan menendang.



Gambar 3.27. Konsep Gerakan Menepis

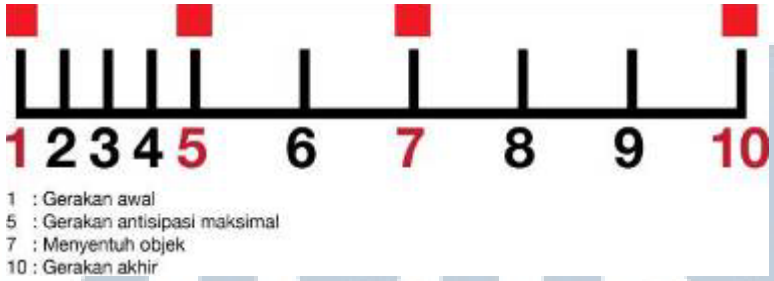
Dalam konsep gerakan menepis pada Gambar 3.27., penulis mencoba mengadopsi gerakan menepis yang dilakukan manusia secara sederhana. Ada objek yang mengancam ke arah subjek (Kubil), kemudian Kubil menepisnya ke samping. Sebelum gerakan menepis, penulis memberikan gerakan antisipasi

Penganimasian Film Kubil..., Hugo Paramananda, FSD UMN, 2013

terlebih dahulu, sesuai dengan prinsip animasi (*anticipation*), sehingga tangan Kubil tidak langsung menyentuh objek, tetapi melakukan ancang-ancang. Gerakan antisipasi tadi memberikan penekanan terhadap gaya dorong yang diberikan tangan kepada objek. Karenanya, objek terlihat mendapatkan gaya dorong dan terlempar dengan kuat ke samping.

Timing pun berpengaruh dalam gerakan menepis. Untuk memberikan kesan gaya dorong yang kuat, *timing* dibuat lebih cepat dari sebelumnya. Penulis awalnya menggunakan *timing* statis. Hasilnya gaya dorong yang kuat tidak terlihat, bahkan gerakan menjadi aneh, karena objek yang ditepis hanya seperti digeser ke samping tanpa gravitasi atau terkesan mengambang.

Dengan perubahan *timing* yang lebih cepat, gaya dorong yang dimaksud menjadi terlihat. Berikut adalah diagram *timing* untuk gerakan menepis:



Gambar 3.28. Diagram *Timing* Menepis

Pada diagram di atas, angka menunjukkan nomor *frame*. Jumlah *frame* untuk gerakan menepis adalah 10 *frame*. Banyaknya *frame* menunjukkan lamanya *timing*. Jarak antara *frame* 1-5 (untuk selanjutnya disebut dengan bagian A) sama dengan jarak antara *frame* 5-7 (untuk selanjutnya disebut dengan bagian B). Artinya, *timing* bagian A sama dengan *timing* bagian B. Tetapi, karena bagian A

Penganimasian Film Kubil..., Hugo Paramananda, FSD UMN, 2013

memiliki lebih banyak *frame* ketimbang bagian B, maka bagian A akan menjadi lebih lambat. Bagian B yang memiliki jumlah *frame* hanya 2, akan terlihat lebih cepat.

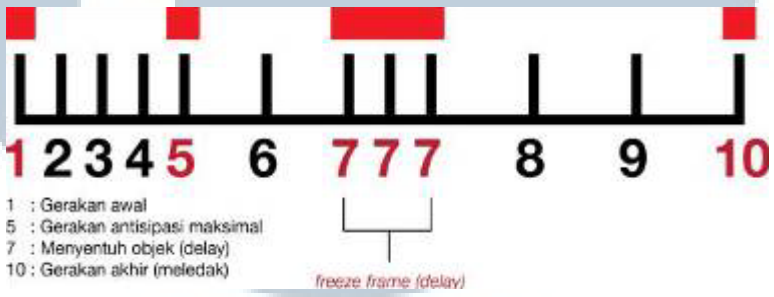
Untuk adegan menendang, sama dengan menepis, penulis mengadopsi gerakan orang menendang bola. Ada gerakan antisipasi dan gerakan menendang. Dasarnya sama dengan menepis, sama-sama memberikan gaya dorong dengan kekuatan (daya) pada objek, bedanya menendang menggunakan kaki.

Gambar 3.29. Konsep Gerakan Menendang

Gerakan awal adalah ketika Kubil menyiapkan kaki tumpuan. Pada saat posisi menendang, otomatis seluruh badan hanya bertumpu pada satu kaki. Jika kaki yang menendang adalah kaki kanan, maka tumpuannya adalah kaki kiri, begitu juga sebaliknya. Setelah Kubil memasang tumpuannya, maka ia akan melakukan gerakan antisipasi, yaitu ancang-ancang akan menendang dengan mengayunkan kaki kanan ke belakang dulu. Kemudian dengan sekuat tenaga mengayunkan kaki kanan ke arah objek, hingga memberikan kekuatan dan gaya dorong ke depan. Untuk gerakan dan konsep yang lazim, objek akan terdorong sesuai dengan kekuatan dan arah tendangan. Tetapi untuk memasukkan unsur komedi, penulis membuat objek yang ditendang tadi meledak. Objek yang

ditendang adalah sayur ikat semacam bayam atau kangkung. Sayur ikat tersebut terdiri dari kumpulan daun. Penulis bereksperimen, bagaimana jika sayur ikat tersebut meledak sewaktu ditendang. Ledakannya berupa daun-daun yang buyar berantakan. Karena, jika sayuran tersebut hanya terlempar biasa, akan sama seperti sewaktu menepis, biasa saja, dan tidak ada unsur klimaks. Lagipula, cara meledak seperti ini bertujuan untuk menonjolkan unsur komedi dan klimaks.

Berikut adalah diagram *timing* untuk gerakan menendang:



Gambar 3.30. Diagram *Timing* Menendang

Sama seperti diagram *timing* menepis sebelumnya, diagram *timing* menendang juga terbagi atas gerakan awal, gerakan antisipasi, saat menyentuh objek, dan gerakan akhir. *Timing* juga hampir sama, namun ada perbedaan pada *frame* ke-7. Penulis ingin menonjolkan ekspresi kaget Kubil saat menendang. Caranya adalah dengan menghentikan sesaat satu *frame* tepat pada saat Kubil menyentuh bola. Dengan demikian penonton mendapatkan waktu sejenak untuk memperhatikan ekspresi Kubil. Karena jika *timing* tetap cepat, maka tidak ada waktu bagi penonton untuk memperhatikan ekspresi Kubil. Pada *frame* setelahnya *timing* kembali dipercepat, sesuai dengan *timing* cepat sebuah ledakan.