

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Film pendek bergenre drama ini bercerita tentang seorang siswi sekolah dasar yang tidak memiliki teman dan lebih memilih bermain sendiri. Ia tidak mau menghadapi kecemasannya ketika dilihat oleh teman-teman sekelasnya lantaran ia hanya sibuk sendiri maka ia kabur dari ruangan itu.

Tugas akhir ini dirancang untuk dikerjakan dengan animasi 2D. Data dikumpulkan secara kualitatif yaitu melalui teori dan observasi. Teori untuk menganalisis data yang dikumpulkan sedangkan observasi dilakukan untuk menerapkan teori-teori terkait. Observasi mencakup gerakan dan emosi takut dan senang dimana memiliki peran besar dalam cerita.

Penulisan ini akan membahas pada saat tokoh utama, Vera jatuh dengan perasaan yang sangat takut dan ketika ia mulai bisa terbang dengan perasaan cemas yang kemudian menjadi senang.

3.1.1. Sinopsis

Pada suatu hari yang mendung, ketika jam istirahat berlangsung di sekolah, Vera memilih untuk membuat origami dari selembar halaman pada buku tulisnya. Setelah burung origami tersebut sudah jadi, Vera melihat beberapa teman sekelasnya melirikinya. Vera merasa tidak nyaman dan menyembunyikan origami tersebut di balik bukunya. Origami tersebut tiba-tiba bergerak membuat Vera

terkejut dan panik. Origami pun menghamburkan kertas-kertas di kelas itu dengan sengaja. Tidak terima, Vera menangkap Origami namun Origami tersebut membawanya pergi keluar dan ke atas langit.

Ketika terlepas darinya, Vera jatuh dan sangat ketakutan. Kertas-kertas yang berhamburan tadi menjadi sayap yang mencegahnya jatuh. Setelah tenang, Vera diajak terbang oleh origami. Verapun mulai menikmati angin yang berhembus. Vera merasa lega untuk tidak berada dalam kelasnya yang gelap, ia terus terbang ke atas menuju tempat terang. Origami mencegahnya namun Vera memberontak. Tak disadari, kertas-kertas pada sayap Vera lepas satu per satu dan membuat Vera jatuh.

Vera mendarat di depan kelasnya dengan beberapa kertas berhamburan di sekitarnya. Teman-teman yang tadi meliriknya, membantunya berdiri. Mereka kemudian berbicara dengan Vera mengenai origami yang tadi ia buat namun sekarang remuk. Rasa tak nyaman sudah tak ada lagi, Vera tersenyum dan lanjut berbincang dengan teman-temannya.

3.1.2. Posisi Penulis

Pada penulisan ini, posisi penulis sebagai peneliti dalam proses merancang gerakan dan menganimasikan tokoh.

3.2. Tahapan Kerja

Tahapan kerja yang dilakukan oleh penulis yaitu berawal dari penentuan konsep cerita yang kemudian dikembangkan dari naskah sampai *storyboard*. Setelah

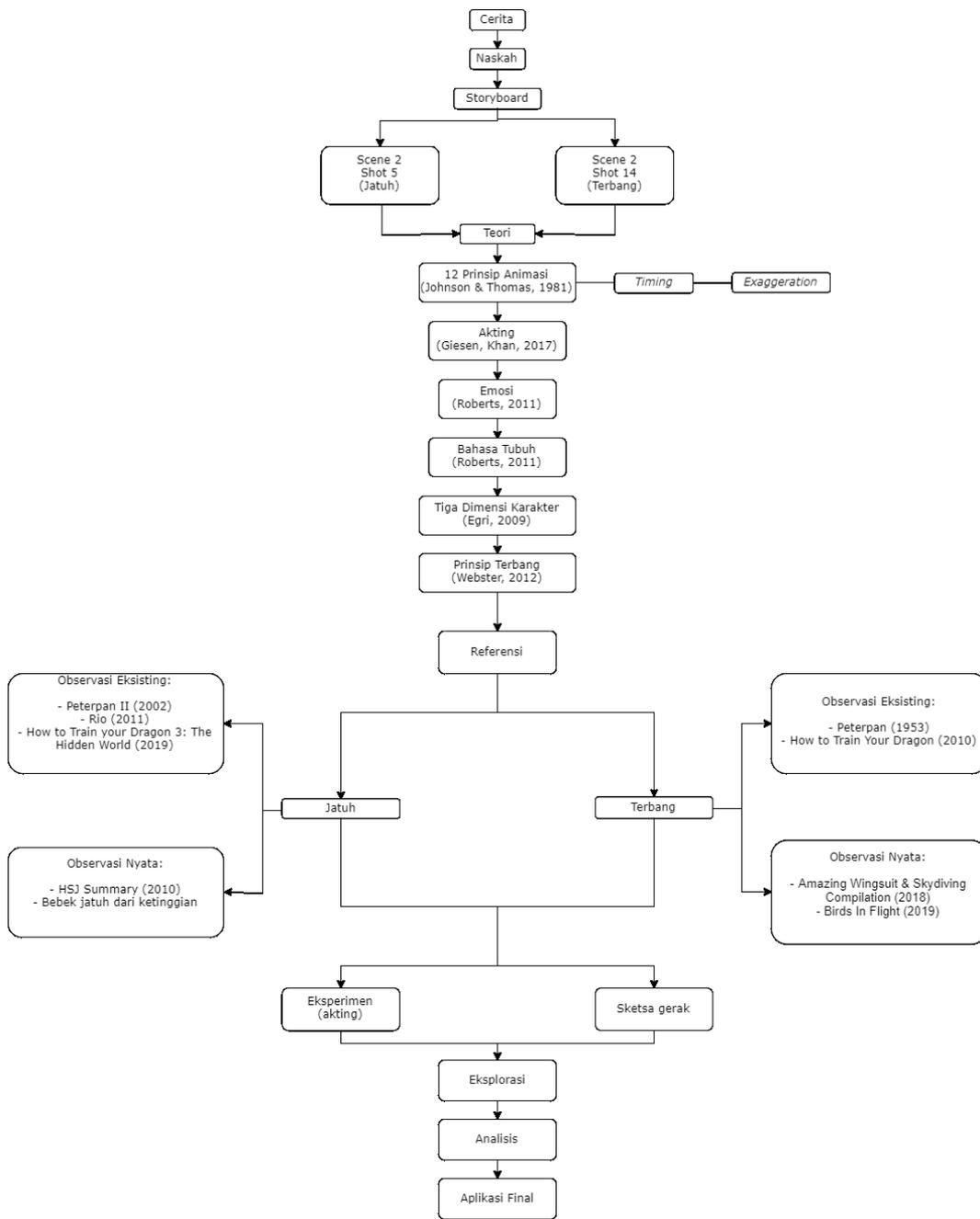
menetapkan dan memperluas dasar cerita, penulis mempelajari literatur-literatur dan teori yang kemudian akan mendukung pembahasan pada penulisan ini dimana penulis akan membahas gerak pada tokoh utama cerita ini.

Perancangan gerak yang menggambarkan emosi takut dan senang pada tokoh Vera di film pendek ini bermula dari mengumpulkan referensi berupa video rekaman yang menunjukkan reaksi nyata yang dapat menjadi bantuan penulis merancang gerakan tersebut. Penulis juga menggunakan video mengenai cara terbang burung terutama pada sayapnya.

Setelah memahami gerakan dari manusia nyata, penulis juga mencari referensi dari film-film animasi yang sudah ada. Film-film berikut yaitu Peterpan II: Return to Neverland (Robin Budd, 2002), How to Train your Dragon 3: The Hidden World (Dean DeBlois, 2019), Rio (Carlos Saldanha, 2011), How to Train your Dragon 3: The Hidden World (Dean DeBlois, 2019), dan Peterpan (Geronimi, Jackson, Luske, 1953).

Berikutnya penulis bereksperimen dengan berakting menjadi tokoh yang dibahas, Vera, dan kemudian bereksperimen dengan sketsa-sketsa perancangan gerak shot yang dibahas.

Terakhir, ketika sudah mendapat gerakan sesuai yang diinginkan, penulis akan mengaplikasikannya pada pembuatan film pendek animasi ini.



Gambar 3.1 Tahapan kerja

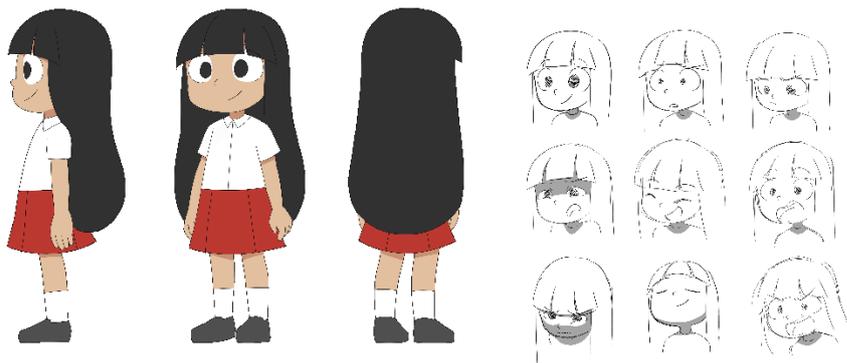
(Dokumentasi Pribadi)

3.3. Acuan

Penulis akan memapar acuan yang akan digunakan untuk merancang gerakan pada adegan tokoh utama, Vera, jatuh dari ketinggian dan ketika terbang. Acuan terdiri dari studi eksisting dari film animasi dan observasi nyata.

3.3.1. Vera

Vera merupakan tokoh utama pada film pendek ini yang gerakannya akan menjadi pembahasan pada penulisan ini. Ia adalah murid kelas 5 SD berumur 10 tahun. Karakter tokoh Vera juga akan mempengaruhi bagaimana ia bereaksi dan bergerak.



Gambar 3.2 Desain tokoh Vera (kiri) dan macam-macam ekspresi Vera (kanan)

(Dokumentasi Pribadi)

Tabel 3.1 *Three-Dimensional Character*

Fisiologi	Psikologi	Sosiologi
Perempuan	Pemalu	Kelas menengah
10 tahun	Gampang cemas dan ragu-ragu	Penduduk Tangerang Selatan
135 cm	Cepat mengambil keputusan	Anak tunggal

32 kg	Berpusat pada diri sendiri	Tidak bertanggung jawab
Rambut hitam lurus		Bukan tipe pembuka pembicaraan
Mata cokelat hampir gelap		Gemar bermain sendiri

Vera datang dari keluarga menengah atas yang hidup di Jakarta Selatan. Ia merupakan anak tunggal. Dengan ini ia tumbuh menjadi anak yang tidak banyak berbicara dan cenderung pemalu. Ia juga lebih sering bermain sendiri. Besar tanpa saudara juga membuatnya lebih *self-centric*.

3.3.2. Gerakan Jatuh

Untuk memahami lebih mengenai gerakan jatuh, penulis melakukan observasi nyata dari gerakan manusia yang jatuh dengan mengambil cuplikan ketika seseorang gagal menangkap rekannya saat melakukan *trapeze* dan juga gerakan unggas yang jatuh dari ketinggian dan tidak bisa terbang. Kemudian penulis juga akan studi dari film eksisting yaitu dari film *Peterpan II: Return to Neverland* (Robin Budd, 2002) dan *How to Train your Dragon 3: The Hidden World* (Dean DeBlois, 2019) untuk gerakan manusia dan film *Rio* (Carlos Saldanha, 2011) untuk gerakan burung.

1. Observasi video

Penulis melakukan observasi video yang diambil dari kejadian nyata untuk memahami gerakan bagaimana ketika unggas yang tak dapat terbang dan jatuh dari tempat tinggi. Penulis juga mengobservasi gerakan manusia ketika ia jatuh.

a. Anak bebek loncat dari ketinggian

Tabel 3.2 *Breakdown* bebek jatuh dari cuplikan Brave Wood Ducklings Take 30-Foot Leap

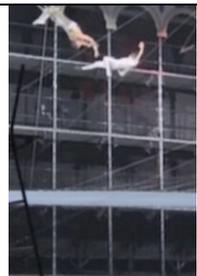
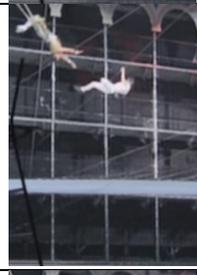
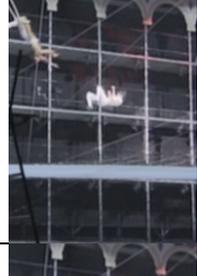
Keypose	Gambar	Keterangan
1		Sayap ke atas
2		Sayap mendorong ke bawah
3		Sayap kembali ke atas
4		Sayap mendorong

Acuan yang diambil penulis menunjukkan seekor anak bebek loncat dari atas pohon dengan tinggi 30 kaki. Ia mengepakkan kedua tangannya seperti ketika unggas sedang terbang walaupun bebek tersebut tidak dapat terbang. Kepakan bebek tersebut memiliki kecepatan yang konstan tanpa *ease in* maupun *ease out*.

Menurut Webster (2012), untuk dapat terbang, daya angkut harus lebih besar daripada berat dan gaya dorong lebih besar daripada gesek. Ukuran sayap juga berpengaruh pada cara terbang. Pada cuplikan di atas, sayap bebek tersebut terlalu kecil, seakan-akan seperti tangan biasa saja. Maka walaupun sudah mengepakkan kedua sayapnya, bebek tersebut tetap jatuh ke bawah.

b. Manusia jatuh dari ketinggian

Tabel 3.3 *Breakdown* seseorang jatuh ketika melakukan trapeze dari cuplikan Hey!Say!JUMP SUMMARY 2010

Keypose	Gambar	Keterangan
1		Kaki lurus, tangan lepas dari gantungan.
2		Tangan bergerak cepat, kaki juga.
3		Tangan kiri berputar ke bawah, Kaki menendang
4		

Video di atas menunjukkan orang yang sedang melakukan *trapeze* namun rekannya gagal menangkapnya dan mengakitkannya jatuh dari ketinggian. Orang yang jatuh tersebut memutar seluruh tangannya dengan tangan kiri melingkar ke belakang dari atas ketika tangan kanan memutar ke arah yang sama namun saat di bawah, mengikuti tangan satunya. Begitu juga dengan kedua kakinya.

Gerakan subjek pada cuplikan di atas dapat dicontoh untuk gerakan yang *exaggerate*. Penulis dapat menggunakan gerakan tersebut dan lebih di-*exaggerate* lagi untuk menunjukkan kepanikan tokoh utama. *Timing* dari cuplikan tersebut juga dapat membantu dalam perancangan. Frame antar keypose hanya sedikit.

2. Studi Eksisting

Setelah memahami gerakan asli dari unggas yang tak dapat terbang dan jatuh, juga memahami gerakan manusia ketika terjatuh, penulis mempelajari gerakan-gerakan tersebut yang ada pada film-film sebelumnya.

a. Manusia jatuh menghadap ke bawah

Tabel 3.4 *Breakdown* Jane jatuh dari cuplikan Peterpan II

Keypose	Gambar	Keterangan
1		Kedua tangan berputar dengan tangan kanan di atas terlebih dahulu dan tangan kiri di bawah. Begitu juga dengan kakinya.
2		
3		
4		
5		
6		

Penulis mengambil contoh dari film Peterpan II ketika Jane dijatuhkan oleh Peter di udara. Pada adegan ini, Jane yang tadinya terbang bersama Peterpan, dilepas oleh Peter yang membuatnya terjatuh. Gerakan kedua tangan Jane ketika jatuh sama-sama melingkar ke arah yang sama namun tidak paralel. Ketika tangan kanannya berada di atas, tangan kirinya berada di bawah. Tidak hanya tangan, badannya juga terombang ambing dari kanan ke kiri.

Gerakan Jane disini sangat lebar dan dapat dicontoh sebagai gerakan yang *exaggerate* yaitu dengan menggerakkan kedua tangannya secara berlebihan ketika jatuh. Ekspresi Jane menunjukkan rasa takut. Dapat dilihat dari matanya yang membesar dengan alis yang mengerut kemudian mulutnya terbuka dan kedua ujungnya melengkung ke bawah (Roberts, 2011).

b. Burung jatuh/tidak bisa terbang

Burung memiliki beberapa cara untuk terbang, salah satunya *powered-flight* yaitu mengepakkan kedua sayap untuk terbang dan maju ke depan. Namun pada acuan yang saya ambil, karakter burung ketika dalam keadaan dibutuhkan untuk terbang, ia tidak melakukan gerakan terbang sesuai teori Webster. Ia tidak menggerakkan kedua sayapnya secara bersamaan, juga tidak melakukan pose-pose pada teori tersebut.

Tabel 3.5 *Breakdown* karakter burung jatuh dari cuplikan Rio 2011

Keypose	Gambar	Keterangan
1		Sayap kanan dan kiri dikepak tidak bersamaan
2		
3		Ekspresi takut dan panik terlihat
4		Ekspresi takut dan panik terlihat

Penulis mengambil cuplikan dari film Rio (Carlos Saldanha 2011) dengan adegan ketika ia terjatuh dengan punggung hadap ke belakang. Ia menggerakkan kedua sayapnya dengan ritme yang berbeda yaitu ketika yang satu sudah dikepak ke depan, sayap satunya belum. Dia terus menggerakkan sayapnya ini sampai ia terhentak ke tanah.

Dapat dilihat juga pada wajah Rio ia takut dengan matanya yang melebar dan mulutnya yang terbuka dan ujungnya melengkung ke bawah (Robert, 2011).

Menurut Webster (2012), agar burung dapat terbang, ia perlu mengepakkan kedua sayapnya secara bersamaan dengan gerakan mendorong ke bawah kemudian naik dengan kedua sayap terlipat agar tidak terjadi dorongan ke atas. Namun pada

cuplikan di atas, Rio tidak melakukan gerakan tersebut walaupun memiliki sayap yang mengakibatkan dirinya tidak dapat terbang.

3.3.3. Gerakan Terbang

Untuk mendapat gerakan terbang, penulis juga melakukan studi eksisting dari film yaitu *How to Train your Dragon 3: The Hidden World* (Dean DeBlois, 2019) untuk makhluk bersayap dan *Peterpan* (Geronimi, Jackson, Luske, 1953) untuk manusia kemudian observasi nyata dari cuplikan orang *skydive* dan burung terbang.

1. Observasi Video

Penulis melakukan observasi video dari kejadian nyata untuk memahami gerakan asli sayap ketika terbang dan juga badan manusia ketika melayang di atas udara.

a. Burung terbang

Acuan yang penulis ambil merupakan gerakan dari burung terbang dengan jenis terbang *power-flight* yaitu dimana sayap digerakkan dengan dikepakkan untuk bergerak maju. Sayap akan diregangkan ke depan untuk mempersiapkan gerakan mendorong ke bawah. Ketika kembali naik ke atas, ia akan menekuk terlipat agar tetap memiliki daya tahan di udara. Gerakan ini sangat membutuhkan tenaga agar dapat terus terbang.

Tabel 3.6 *Breakdown* burung merpati terbang dari cuplikan Bird in Flight

Pose	Gambar	Keterangan
1		Kedua sayap reggang ke atas
2		Kedua sayap mendorong angin ke bawah
3		Sayap reggang ke samping untuk dapat melayang atau <i>gliding</i>
4		

Penulis mengambil cuplikan dari burung merpati terbang seperti biasa. Pada cuplikan tersebut, burung merpati mengepakkan kedua sayapnya beberapa kali kemudian diam di udara lalu melayang dan memanfaatkan arus angin yang melewati kedua sayapnya.

Timing dan *spacing* pada cuplikan di atas dapat membantu penulis dalam perancangan gerak. Agar mendapat gerakan kepakan burung yang tepat, diperlukan cuplikan dari video. Ketika sayap berada di bawah yaitu setelah mendorong udara, ia menetap lebih lama daripada ketika sayap berada di atas sebelum mendorong udara.

b. Manusia Skydive (Wingsuit)

Tabel 3.7 *Breakdown* manusia melayang dari cuplikan Amazing Wingsuit & Skydiving Compilation

Keypose	Gambar	Keterangan
1		<p>Pose merupakan gerak <i>hovering</i> dimana sayap atau <i>wingsuit</i> yang melebar berfungsi seperti layaknya sayap, memanfaatkan tekanan udara yang melalui sayapnya agar tetap melayang di udara</p>

Seperti *skydiving* namun ketika menggunakan *wingsuit* seperti gambar di atas, pengguna harus membuka seluruh tubuhnya seakan-akan memiliki sayap. Secara tidak langsung ia seperti terbang. Sama seperti halnya burung, *skydive wingsuit* memanfaatkan arus angin untuk tetap berada di udara. Bedanya ia tidak dapat kembali ke atas seperti layaknya burung karena tidak ada gaya dorong seperti mengepakkan sayap maupun tangan.

Pose merupakan gerak *hovering* dimana sayap atau *wingsuit* yang melebar berfungsi seperti layaknya sayap, memanfaatkan tekanan udara yang melalui sayapnya agar tetap melayang di udara.

2. Studi Eksisting

Setelah memahami gerakan nyata dari gerakan posisi melayang pada manusia dan juga bagaimana burung terbang, penulis juga mempelajari gerakan-gerakan tersebut dari film-film yang sudah pernah dibikin sebelumnya.

a. Karakter terbang

Tabel 3.8 *Breakdown* karakter terbang dari cuplikan How to Train Your Dragon 3

Key pose	Gambar	Keterangan
1		Kedua sayap berada di bawah
2		Kemudian naik dengan melipat sayap.
3		Sayap bersiap untuk mendorong udara.
4		Sayap dalam posisi renggang untuk mendorong angin sebanyak mungkin agar badan tetap berada di udara.
5		Sayap berada di posisi paling bawah setelah mendorong.
6		Posisi <i>gliding</i> yaitu untuk memastikan tekanan udara tetap mendorong sayap agar badan tetap melayang di udara.

Acuan yang diambil penulis merupakan dari film How to Train your Dragon 3. Pada cuplikan di atas, seperti layaknya hewan bersayap, seekor naga bernama Toothless

terbang dengan mengepakkan kedua sayapnya beberapa kali kemudian diam mengembangkan sayapnya yang kemudian kembali dikepakkan untuk tetap dapat terbang.

Gerakan yang dilakukan yaitu *powered-flight* (Webster, 2012), yaitu dimana sayap digerakkan dengan dikepakkan untuk bergerak maju. Sayap akan diregangkan ke depan untuk mempersiapkan gerakan mendorong ke bawah. Ketika kembali naik ke atas, ia akan menekuk terlipat agar tetap memiliki daya tahan di udara.

Timing pada keypose 1, ketika sayap renggang ke atas hendak mendorong ke bawah, lebih singkat daripada keypose 5, ketika sayap berada di bawah setelah mendorong, untuk melakukan *powered-flight* agar daya angkut lebih besar dan tetap terbang secara terus menerus.

Sebelum *shot* berakhir, Toothless terbang dalam posisi *gliding* yaitu untuk memastikan tekanan udara tetap mendorong sayap agar badan tetap melayang di udara.

b. Manusia terbang/terjun



Gambar 3.3 Anak-anak terbang dan melayang di udara

Peterpan (Geronimi, Jackson, Luske, 1953)

Pada adegan tersebut, Peter, Wendy, dan adik-adiknya terbang dibantu oleh *pixie dust* milik Tinkerbell. Ketika terbang, mereka membuka kedua tangannya dan mengarah pada tempat yang ia tuju.

Adegan ini memang tidak menggunakan sayap, namun posenya mirip dengan gerakan *gliding* dan *soaring* yaitu terbang menggunakan angin yang mendorong sayap. Peterpan dan yang lainnya dapat bebas berekspresi di sini tanpa perlu memperhatikan sayap. Pose ini menggunakan *open body forward* yaitu badan terbuka menerima apa yang ia hadapi.

3.4. Video Referensi

Sebelum melanjutkan ke perancangan, penulis mencoba bergerak dan berakting sesuai dengan gerakan yang akan dibahas. Penulis akan berakting jatuh ke depan sambil menggerakkan kedua tangan sekaligus menyeimbangkan badan. Setelah itu penulis akan menggerakkan tangan layaknya unggas mengepakkan sayapnya.

a. Jatuh ke depan



Gambar 3.4 Gerakan jatuh ke depan

(Dokumentasi Pribadi)

Penulis mencoba mempragakan gerakan jatuh ke depan dengan menyeimbangkan badan menggunakan tangan yang berputar. Seperti ketika Vera jatuh menghadap ke bawah dan ingin menyeimbangkan badannya walaupun dalam keadaan takut.

Seperti pada acuan HSJ! Summary dan Peterpan II, ketika mereka jatuh reaksi mereka adalah menggerakkan kedua tangan dan kaki. Tujuannya untuk mengembalikan keseimbangan dari badannya tersebut.

Gerakan ini dilakukan dengan sangat cepat. *Exaggeration* dapat diaplikasikan pada kedua tangan untuk memperjelas perasaan takut itu.

b. Terbang sudut pandang tiga per empat

Tabel 3.9 *Breakdown* gerakan mengepakkan tangan

Pose	Gambar	Keterangan
1		Tangan atau sayap renggang ke atas siap untuk mendorong ke bawah
2		Tangan mendorong ke bawah
3		Tangan sampai ke bawah
4	 	Tangan diangkat ke atas dengan posisi terlipat untuk meminimalisir dorongan
5		Kembali ke posisi awal

Penulis juga mencoba memperagakan gerakan terbang seperti ketika Vera mulai bisa melayang dan terbang. Bagaimana tangan bergerak layaknya sayap unggas. Pertama penulis menarik badan ke belakang diikuti kedua tangan kemudian mengepakkannya ke bawah dengan *timing* dan *spacing* yang menunjukkan kapan itu berat untuk mendorong angin. Gerakan ini juga penulis *exaggerate* untuk menunjukkan usaha Vera pada awal terbang. Setelah memahami cara terbang, gerakan lebih stabil dan cenderung hanya tangan yang bergerak.

Gerakan yang dilakukan yaitu *powered-flight* (Webster, 2012), yaitu dimana sayap digerakkan dengan dikepakkan untuk bergerak maju. Sayap akan diregangkan ke depan untuk mempersiapkan gerakan mendorong ke bawah. Ketika kembali naik ke atas, ia akan menekuk terlipat agar tetap memiliki daya tahan di udara. Ketika penulis mencoba melakukan gerakan terbang tersebut, siku naik terlebih dahulu kemudian diikuti oleh lengan bawah. Gerakan ini terjadi ketika sayap melipat sebelum renggang ke atas.

3.5. Proses Perancangan

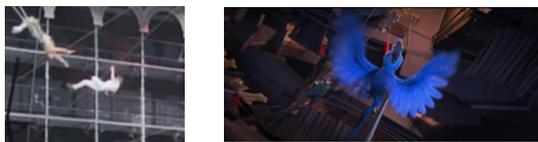
Gerakan tokoh yang dirancang penulis yaitu pada *scene 2* terdiri dari *shot 5* ketika jatuh dan ketakutan kemudian *shot 14* dan ketika terbang dengan percaya diri. Rancangan gerak akan berdasarkan dari naskah dan *storyboard* yang sudah dibikin dan kemudian diaplikasikan pada animasi 2D.

Setelah mengumpulkan beberapa acuan dari observasi nyata maupun dari film-film yang telah ada dan juga setelah bereksperimen dengan percobaan akting oleh penulis sendiri, berikut merupakan hasil sketsa gerakan-gerakan yang akan dibahas.

3.5.1. Shot 5

Adegan pada *shot* ini menunjukkan ketika Vera yang berpegangan pada Origami terlepas dari pegangannya yang membuatnya terjatuh di udara. Ia merasa terkejut dan takut karena jatuh dari ketinggian yang sangat jauh dari tapak bumi. Penulis mencoba mengeksplorasi gerakan tersebut dengan sketsa menggunakan acuan-acuan yang sudah ada.

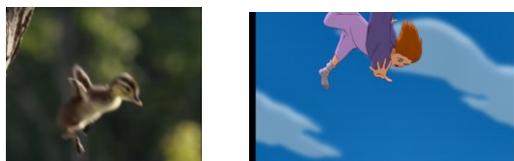
Pertama-tama penulis mencoba menggambarkan Vera jatuh masih menghadap ke atas dan punggung di bawah seperti ketika Rio (2011) terjatuh yaitu dengan punggung menghadap ke belakang. Seperti video *trapeze* yang gagal ditangkap temannya kemudian jatuh. Vera masih melihat ke arah Origami tersebut dengan tangan seakan ingin meraihnya.



Gambar 3.5 Contoh gerakan jatuh menghadap ke atas

(HSJ Summary, 2010. Rio, 2011)

Setelah itu penulis juga akan menggambarkan Vera ketika jatuh menghadap ke bawah ketika pandangannya sudah tidak terfokus pada Origami lagi, namun ke arah tanah tempat ia berpikiran akan mendarat dan terbentur. Contohnya pada kedua acuan yaitu dari cuplikan HSJ Summary (2010) dan Rio (2011) yang menunjukkan ketika mereka jatuh dengan melihat asalnya. Kemudian cuplikan bebek melihat kolam yang akan ia tuju dan Jane melihat pohon yang akan ia masuki.



Gambar 3.6 Contoh gerakan jatuh menghadap ke bawah

(Bebek loncat, 2018. Peterpan II, 2002)

1. Eksplorasi pertama

Tabel 3.10 Tabel perancangan shot 5 yang pertama

Frame	Keyframe	Keterangan
0		Vera jatuh dari ketinggian dengan punggung duluan
4		Nabrak kertas
8		Gerakan <i>exaggerate</i> diterapkan terutama pada gerakan tangannya. <i>Timing</i> dilakukan dengan cepat.
12		
16		
20		Vera keluar dari <i>shot</i> dengan <i>smear</i>

Pada sketsa di atas, adegan diawali ketika Vera masuk *frame*, ia jatuh menghadap ke atas karena baru saja terlepas pegangannya dari Origami. Vera masih melihat ke arah Origami dengan tangan ingin menggapainya. Setelah benturan dengan kertas, posisinya berubah menghadap ke bawah dan fokusnyapun berubah. Vera memutar kedua tangannya dan terus terjatuh. *Exaggeration* digunakan pada kedua tangan Vera untuk memberikan visual takut berlebihan yang dirasakan Vera. Gerakan ini terlihat mulai dari *frame* 12 sampai 20.

Jatuh pada eksplorasi pertama Vera cenderung berusaha meraih apa yang membawanya pergi yaitu Origami. Hal yang membuat ia panik merupakan ketika ia tertabrak kertas lalu badannya terpaksa menghadap arah yang berlawanan dari sebelumnya.

2. Eksplorasi kedua

Tabel 3.11 Tabel perancangan shot 5 yang kedua

Frame	Keyframe	Keterangan
6		Jatuh dengan punggung terlebih dahulu
20		Badan memutar berlawanan dengan arah putaran tangan
32		
36		Jatuh menghadap ke bawah
40		Putaran tangannya lebih <i>exaggerate</i> sesaat makin dekat dengan kamera
44		
48		Berhenti karena menabrak kertas

Adean dimulai dengan Vera jatuh masih menghadap ke atas. Ayunan kedua kaki dan tangannya mengakibatkan badannya berotasi, juga dengan angin yang mendorong badan Vera. Badan Verapun berhenti berotasi ketika tangan dan kakinya berhenti yaitu setelah terkena kertas. *Exaggeration* digunakan pada kedua tangan yang berputar

Eksplorasi ini merancang gerak Vera yang sudah takut dari awal berbeda dengan eksplorasi sebelumnya yang takut dan terkejut terjadi bukan saat awal jatuh namun karena menabrak tumpukan kertas. Seluruh tubuhnya bergerak dengan cepat karena panik. Vera memutarakan kedua tangannya untuk mengembalikan keseimbangan tubuhnya yang hilang.

3.5.2. Shot 14

Pada adegan ini, Vera sudah memiliki sayap yang terbentuk dari kertas-kertas yang ia temukan ketika jatuh. Dari awal mencoba terbang sampai awalaan ketika ia bisa mengendalikan sayapnya.

Acuan yang penulis ambil yaitu dari cuplikan burung asli terbang dengan cuplikan ketika bagaimana posisi terbang yang tanpa mengepakkan sayap atau ketika melayang dan gerakan ketika terbang mengepakkan sayapnya.



Gambar 3.7 Contoh gerakan melayang dan terbang

(*Bird in flight*, 2019. *Skydive compilation*, 2018. Peterpan, 1953)

1. Eksplorasi pertama

Pada percobaan pertama, penulis menggambarkan bentuk badan Vera yang memanjang dan mengarah ke tempat tujuannya seperti pada acuan di atas yaitu dari film Peterpan salah satunya. Lalu sayap kertas yang tertempel di punggungnya bergerak seperti layaknya sayap unggas bergerak ketika terbang. Pada sketsa di bawah, walaupun Vera sudah dapat menggerakkan sayapnya, hanya terlihat ketika ia baru memahami cara kerja sayapnya, belum sampai ketika ia pandai.

Tabel 3.12 Tabel perancangan shot 5 yang pertama

Frame	Keyframe	Keterangan
0		<i>Vera mengarah ke tempat Origami pergi</i>

6		Ia terus mengepakkan sayapnya namun tidak banyak berpindah tempat
---	---	---

Sayap melakukan gerak *powered-flight* yaitu mengepakkan kedua sayap untuk gerak maju. Sayap terpisah dengan tangan agar tokoh dapat bebas berekspresi oleh seluruh tubuh ketika terbang dan menggunakan sayap sebagai bantuan untuk terbang saja.

Dibutuhkan 12 frame untuk posisi sayap dari atas ke bawah kemudian membutuhkan 3 frame untuk *ease out* sebelum sayap kembali ditarik ke atas. Sayap digerakkan dengan lambat untuk menyesuaikan tenaganya dengan berat badan. Setelah sudah sesuai, sayap akan gerak lebih cepat dan perpindahan lebih besar.

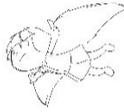
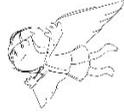
Exaggeration diaplikasikan pada sayap untuk memberi kesan dorongan yang berat dibutuhkan untuk awal melakukan terbang.

2. Eksplorasi kedua

Pada percobaan kedua, penulis mencoba menggambarkan sayap kertasnya menempel pada tangan dan punggung Vera. Untuk dapat terbang dan mengepakkan sayap, Vera harus menggerakkan tangannya juga. Sama ketika ia terjatuh, ia harus menggerakkan tangannya untuk dapat menyeimbangkan badannya yang jatuh, kali ini untuk membawa badannya terbang.

Awal adegan, Vera tidak mengepakkan sayap, ia hanya membuka lebar tangannya untuk melayang.

Tabel 3.13 Tabel perancangan shot 14 yang kedua

Frame	Keyframe	Keterangan
0		Vera melayang tanpa mengepakkan tangannya. Ia melakukan gerakan <i>soaring</i> yaitu mempertahankan posisinya tanpa maju ke depan.
12		Pose awal gerakan <i>powered-flight</i> yaitu bersiap untuk mendorong sayap ke bawah.
20		Sayap didorong ke bawah.
24		Sayap sampai posisi di bawah.
28		Sayap kembali naik ke atas dengan posisi terlipat untuk meminimalisir dorongan ke atas.
32		Kembali ke posisi awal.

Pada awal *shot* Vera melakukan gerakan *soaring*, yaitu melayang menggunakan angin yang lewat tanpa berpindah tempat. Kemudian ia mulai mengepakkan kedua sayap barunya untuk melakukan *powered-flight* dan bergerak maju. Sama seperti pada eksplorasi 1, dibutuhkan 12 frame untuk posisi sayap dari atas sampai ke bawah untuk memberi kesan dorongan yang dilakukan oleh sayap Vera itu berat dan membutuhkan tenaga lebih.

Setelah sudah memahami gerakan sayap tersebut menjadi cepat, ekspresi Vera yang tadinya takut juga berubah menjadi senang karena sudah tenang dengan keadaannya.

Sebelumnya sayap hanya sekedar bagian tambahan pada tubuh tokoh untuk dapat terbang. Penulis mencoba membuat sayapnya bersatu dengan tangan untuk membatasi kebebasan ekspresi dari tokoh. Percobaan ini dirasa lebih cocok untuk cerita yang tidak membiarkan Vera kabur.