



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

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

### **Copyright and reuse:**

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

## **BAB III**

### **METODOLOGI**

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

Pembuatan tugas akhir ini akan direalisasikan menggunakan media animasi. Film yang berjudul “Sajen” ini merupakan film animasi 2D dengan genre *comedy horror* yang membawa topik dan norma sopan santun terhadap siapapun.

Pengumpulan data tugas akhir ini akan dilakukan secara kualitatif. Pengumpulan data penulis berupa studi literatur, berpusat kepada literatur yang berisi teori-teori mengenai perancangan gerakan untuk tiap-tiap tokoh untuk mendeskripsikan sifat dan karakter, serta observasi, mengamati bahan referensi yang berkaitan bahasan tugas akhir. Data acuan yang akan digunakan berupa foto, gambar dan film.

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

Film “Sajen” ini bercerita tentang Asep, seorang petugas kebersihan yang baru direkrut siap menjalani hari kerja pertamanya. Ia berusaha dekat dengan mentor barunya selama masa awal kerjanya, yaitu pak Mali. Pak Mali bersikap acuh tak acuh pada Asep. Karena gugup pada hari pertama kerjanya, Asep meminta ijin kepada pak Mali untuk ke kamar mandi. Hari itu, kamar mandi yang masih beroperasi yaitu kamar mandi di *underpass*.

Sebelum pergi ke kamar mandi, pak Mali mengingatkan Asep untuk tidak macam-macam. Asep pun menerima peringatan tersebut sambil lalu. Saat selesai dari kamar mandi, Asep mencium bau makanan dan semacam bau wangi seperti

bau milik pak Mali. Asep dengan sembrono pun masuk. Ia menemuka senampan penuh buah buahan dengan menyan di tengahnya. Ia pun dengan asal asalan membuang menyan dan langsung menyantap buah buahan. Oleh karena itu, aksinya diperhatikan oleh para hantu yang berhak atas buah buahan tersebut. Para hantu pun menyusun siasat untuk membalas perbuatan Asep.

### **3.1.2. Posisi Penulis**

Dalam penulisan laporan tugas akhir ini, posisi penulis adalah sebagai peneliti dalam proses perancangan gerakan tokoh hantu berdasarkan kepribadiannya, dan sebagai *keyframe artist* dan *inbetween*. Penulis juga membantu dalam pembuatan gestur dan ekspresi tokoh, serta pembuatan *storyboard* dan animatik

### **3.2. Tahapan Kerja**

Dalam penulisan laporan tugas akhir ini, penulis merancang tahapan kerja untuk menjadi panduan untuk mengerjakan film “Sajen”. Tahapan tersebut berupa:

1. Sepakat terhadap konsep cerita serta desain tokoh
2. Merancang *storyboard* dan menentukan durasi film
3. Studi literatur

Penulis mencari sumber literasi yang berisikan arti dan fungsi dari gestur dan akan digunakan untuk merancang gerakan tokoh dan gestur hantu yang ingin disampaikan berdasarkan sifat masing-masing.

4. Observasi dari acuan yang telah dikumpulkan

Menganalisis gestur dan gerakan dari beberapa acuan film yang telah ditentukan, Film yang diambil penulis berupa film yang mengandung tokoh yang mempunyai gestur dan gerakan yang menggambarkan sifat para hantu.

5. Perancangan gerakan setelah melakukan studi dan observasi

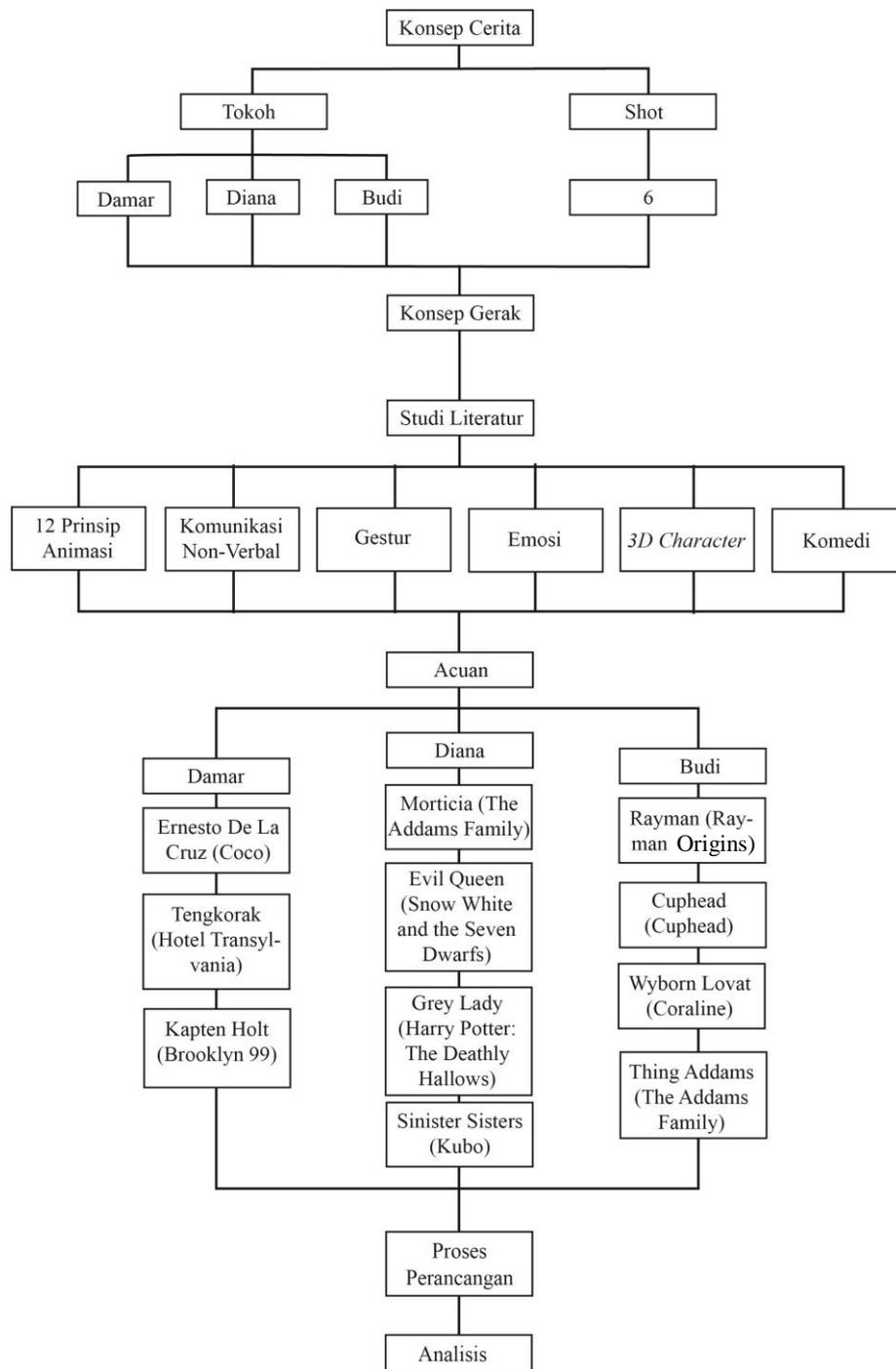
Setelah penulis menganalisis gestur dan gerakan dari acuan film, penulis merancang sketsa gestur dan gerakan yang akan digunakan. Sketsa *keyframe* akan didasari dengan studi literatur dan hasil observasi.

6. Merancang *keyframe* dan *inbetween* dalam adegan yang dipilih

Setelah mengeksplorasi sketsa gestur dan gerakan, hasilnya akan menjadi pose yang akan digunakan menjadi *keyframe* dan *inbetween*.

7. *Finishing* dan final

Penulis memperhalus gerakan agar menjadi produk akhir.



Gambar 3.1. Skema Perancangan

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

### 3.3. Konsep

Dalam film “Sajen”, penulis akan merancang gerakan tiga tokoh hantu berdasarkan sifatnya oleh karena itu, penulis akan merancang *3 Dimensional Character* untuk membuat gerakan yang khas untuk ketiga tokoh hantu. Lalu, penulis membuat perincian *scene* 1 shot 6B dan memilih acuan yang cocok dalam merancang pergerakan ketiga tokoh. Dalam *3 Dimensional Character* tiap tokoh, penulis lebih fokus terhadap aspek psikologis dari tiap tokoh hantu yang muncul pada film.

#### 3.3.1. *3 Dimensional Character*

Penulis akan membahas tiga tokoh hantu, yaitu Damar, Diana dan Budi sebagai subjek dari penelitian. Perancangan gerakan akan didasarkan pada *3 Dimensional Character* yang dimiliki oleh tiap tokoh. Penulis lebih fokus dalam mendeskripsikan psikologis tiap tokoh hantu.

##### 1. *3 Dimensional Character* Damar

Tabel 3.1. *Tabel 3 Dimensional Character* Damar

Fisiologis	Psikologis	Sosiologis
Laki-laki	Merasa masih menjadi ketua masinis	Warga Negara Indonesia
32 tahun saat meninggal	Ingin hidup tenang	Suku Jawa
Botak, warna mata hitam, tidak berkulit	Tidak bisa melihat anaknya tumbuh besar dan menemani istrinya.	Masinis
Tinggi badan 175 cm dan	Penyendiri, berusaha	Lulus dari Akademi Lalu

berat 15 kg karena hanya tulang	mengurus siapapun yang tinggal bersamanya.	Lintas, masuk pada tahun 1952
Tegap dan dada busung	Suka bersih-bersih dan berbagi sesajen. Tidak suka melihat tempat berantakan, perilaku tidak sopan.	Agama Islam
Mata sebelah kiri kosong	Dapat berubah wujud, dapan memanggil kereta dengan bersiul.	Warga negara Indonesia
Keturunan Jawa	IQ 130	Sempat mengampu sebagai ketua Karang Taruna selama 3 tahun sebelum masuk ke ALL
Jenazahnya ditemukan tinggal tulang karena tubuhnya terbakar ketika kecelakaan kereta	ENFP	Komunis

Damar Wijaya adalah seorang masinis yang berjenis kelamin pria, berketurunan Jawa yang telah meninggal pada umur 35 tahun. Damar merupakan salah satu mahkluk halus yang tinggal di Stasiun Manggarai yang meninggal karena peristiwa kecelakaan kereta di sekitar Manggarai dan

Damar dikubur dalam keadaan hanya tulang semua. Damar mengenakan seragam masinis yang telah robek dan seragam atasnya menguning karena termakan waktu.

Sebelum meninggal, Damar telah menikah dengan mempunyai satu anak perempuan. Damar setelah meninggal mempunyai ambisi untuk hidup tenang, tetapi tidak bisa mendapatkan hidup tenang karena tidak bisa melihat anaknya tumbuh besar dan tidak sempat menemani istrinya sampai akhir hayat. Damar suka bebersih, punya obsesi pada kereta, senang membagi-bagi jatah sajen untuk bersama, seakan menjadi bapak bagi Diana dan Budi, paling tidak suka melihat tempat berantakan, melihat hantu atau orang lain tidak sopan, tidak suka juga melihat sesajen diobrak-abrik sembarangan. Karena merupakan makhluk halus, Damar dapat berubah wujud menjadi orang lain, tetapi postur tubuhnya tidak bisa mengikuti orang yang dia ikuti, dan mempunyai kereta yang dia beri nama Bleki yang dapat dipanggil dengan cara bersiul

## 2. 3 Dimensional Character Diana

Tabel 3.2. Tabel 3 Dimensional Character Diana

Fisiologis	Psikologis	Sosiologis
Perempuan	Tidak dapat istirahat karena dibunuh	Warga Negara Indonesia
35 tahun saat meninggal	Ingin bertemu kembali dengan keluarga di Kalimantan	Tiongkok

Rambut hitam, mata hitam, kulit warna ungu pucat	Kecewa pada dirinya karena meninggal karena kecerobohnya	Penjual makanan
Tinggi badan 100cm karena kakinya terpotong, berat 34kg	Sifat seperti ibu dan suka melayang-layang di ruangan	Pendidikan akhir adalah SMA
Tegap dan badan bagian bawah bergerak lebih bebas	Suka membangun hiasan di pojokan yang menyerupai pohon kamboja. Tidak menyukai pria kecuali Damar dan Budi.	Kejawen
Mata sebelah kiri ditutup rambut	Dapat melayang, tembus terhadap objek nyata dan menyebarkan bau wangi	Warga negara Indonesia
Keturunan Tiongkok-Jawa-Kalimantan	IQ 122	Pembuat cakwe
Jenazah ditemukan hanya kepala, tangan kanan dan tanpa badan ke bawah	INFJ	Netral

Diana merupakan hantu perempuan yang berumur 35 tahun saat dia telah meninggal. Diana merupakan keturunan Tiongkok-Jawa asal Kalimantan.

Rambutnya berwarna hitam dan panjang menutupi setengah wajah sebelah kiri Diana. Dia merupakan hantu yang hanya memiliki kepala, pundak dan lengan kanan, karena dia meninggal karena dia terjatuh di rel kereta dan dasternya tersangkut di rel lalu tersisa kepala, pundak dan lengan kanan sewaktu Diana dikubur.

Diana tidak pernah menikah, tetapi pernah berhubungan intim dengan mantan kekasihnya. Ambisinya ingin bertemu kembali kepada keluarganya di Kalimantan terutama ingin melihat adik laki-laknya tumbuh besar. Kekecewaan Diana adalah tidak bisa melihat keluarganya lagi karena telah meninggal ditabrak oleh kereta api. Sifat Diana adalah misterius, tertutup, tetapi tegas dan perhatian dengan orang sekitarnya. Diana menyukai untuk menghias tempat tinggalnya dengan sesajen, dan merenung akan keluarganya yang jauh di Kalimantan. Diana tidak menyukai pria yang ceroboh dan sembrono tetapi tidak benci dengan Damar dan Budi karena sudah menjadi seperti keluarga sendiri. Kemampuannya adalah melayang-layang dan dapat tembus ke dalam kaca.

### 3. Dimensional Character Budi

Tabel 3.3. Tabel 3 *Dimensional Character* Budi

Fisiologis	Psikologis	Sosiologis
Laki-laki	Sifat usil	Warga Negara Indonesia
10 tahun saat meninggal	Ingin pulang ke rumah	Ende-Jawa
Rambut hitam-coklat, mata hitam, kulit warna	Tidak bisa kembali ke rumah	Tidak bekerja

biru pucat		
Tinggi badan 90cm, berat 38kg	Selain sifat usil, sifat Budi	Tidak berpendidikan
Tidak jelas	Suka menunggu di pintu, bermain petak umpet, makan pisang dan opor, tidak suka menunggu dan diambil barang favoritnya	Islam
Mata sebelah kiri kosong	Melepas bagian tubuhnya yang terpotong, mampu melayang	Warga negara Indonesia
Keturunan Ende-Jawa	IQ 115	Pemain sepak bola dengan teman-temannya
Jenazahnya ditemukan dengan keadaan kepala, tangan dan kaki tercerai berai	ENFJ	Netral

Budi merupakan hantu anak kecil berjenis kelamin laki-laki berumur 10 tahun saat dia meninggal. Budi merupakan rakyat keturunan Ende-Jawa yang mempunyai rambut agak coklat, kulit pucat, kepala sebelah kiri memperlihatkan tengkorak Budi dan mata kirinya tidak memiliki bola mata. Postur tubuh Budi tidak jelas karena sewaktu Budi meninggal tertabrak kereta

api, hanya ditemukan kepala, kedua tangan dan kakinya. Budi selalu memakai kaos usung dan telah robek.

Budi merupakan anak kecil yang meninggal karena tertabrak kereta api saat hendak pulang dari bermain bola, dan ambisinya ingin pulang ke rumah. Budi kecewa pada dirinya sendiri karena dia tidak bisa pulang ke rumahnya dan terpaksa tinggal di sekitar stasiun Manggarai, walaupun begitu Budi selalu menunggu keberadaan orang tuanya untuk menjemputnya pulang ke rumah. Budi suka menunggu di depan pintu dalam ruangan *underpass* berharap orang tuanya dapat menjemput dia, suka bermain petak umpet dan bola. Sifat Budi yaitu usil, tidak sabaran, dan hiperaktif. Kemampuan Budi adalah melempat bagian tubuhnya yang terpotong terus menggerakannya, dan sebagian besar tubuhnya mampu melayang.

### **3.3.2. Breakdown Storyboard**

Dalam laporan tugas akhir ini, penulis akan memilih shot yang memperkenalkan tokoh hantu. Shot yang dipilih adalah shot yang mendeskripsikan sifat-sifat tiap hantu dan membedakan sifat hantu satu dengan yang lain selain dari desain tokoh yang telah ditentukan. *Scene 1 shot 6B* merupakan shot yang terdapat ruangan gudang dalam *underpass* stasiun kereta Manggarai tempat dimana Mali memberikan sesajen dan diletakkan di meja. Lalu, muncul Budi mau mengambil makanan, tetapi disanggah Diana karena belum saatnya. Terakhir, muncul Damar untuk melakukan ritualnya.

Penulis ingin menggambarkan interaksi Damar, Diana, dan Budi setelah mendapatkan sesajen yang diberikan oleh Mali. Dalam shot ini juga akan menggambarkan Budi yang memiliki sifat tidak sabaran, Diana yang memiliki sifat misterius serta keibuan dan Damar yang merupakan orang yang memiliki banyak ilmu, tegas dan memerhatikan keadaan sekitar.



Gambar 3.2. *Scene 2 Shot 6B* merupakan adegan perkenalan Damar, Diana dan Budi  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

### 3.3.3. Konsep Gerakan

Penulis memilih *scene 1* shot 6B yang merupakan perkenalan para hantu berdasarkan sifa-sifatnya Penulis akan lebih menekankan sifat yang merupakan sifat utama dari para hantu, yaitu usil untuk Budi, misterius untuk Diana, serta berwibawa untuk Damar.

Untuk merancang gerakan Budi, penulis akan merancang gerakan Budi dengan sifat utama, yaitu usil. Selain, itu sifat lain Budi berupa kekanak-kanakan. Gerakan tangan dan kaki yang melayang-layang karena tubuh Budi yang tidak ada bentuk gestur yang pasti. Untuk menekankan sifat usil Budi, penulis merancang gerakan Budi dimana dia berusaha kedua kali untuk mengambil sesajen dengan cara lain, kedua tangannya melayang *off-screen* lalu tangan kanannya mengendap-endap untuk mengambil lagi (tangan kanan muncul dari kiri layar).

Untuk merancang gerakan Diana, penulis akan merancang gerakan Diana dengan sifat utamanya, yaitu misterius. Selain itu, sifat Diana yang lain berupa sigap akan keadaan sekitar. Selain itu, penulis akan membuat Diana memiliki gerakan yang lentik dan memiliki *slow-out* terhadap beberapa gerakan. Untuk menekankan sifat Diana yang misterius dan sendu, penulis akan menekankan sifat tersebut dalam perancangan *signature gesture* dengan cara merancang *closed gesture* dan membuat gestur Diana selalu menghadap sisi berlawanan dengan apa yang difokuskan.

Untuk merancang gerakan Damar, penulis akan merancang gerakan Damar dengan sifat yang berwibawa, tegas dan dapat menunjukkan bahwa dia memiliki otoriter yang tinggi dari Diana dan Budi. Untuk menekankan sifat berwibawa yang dimiliki Damar, penulis akan merancang gestur Damar dengan sikap yang tegap dan kaku, lalu merancang gerakan dimana Damar meleraai Budi dan Diana dan juga mengambil tangan Budi yang masih berusaha untuk mengambil sesajen yang diatas meja.

Penulis juga ingin merancang gestur untuk menyampaikan sifat hanya dengan gerakan dalam sebuah adegan yang memperlihatkan ketiga tokoh hantu tersebut.

#### **3.4. Acuan**

Penulis akan mengamati beberapa film *live-action*, animasi dan *video game* sebagai acuan dalam merancang gerakan tokoh hantu pada tugas akhir ini. Hal yang diamati sebagai acuan adalah *signature gesture* tokoh, gerak tubuh, serta *timing* tokoh dalam film yang menunjukkan sifat yang cocok untuk Budi, Diana

dan Damar. Penulis akan membagi acuan ke dalam 2 kategori, yaitu acuan *timing* dan gestur.

### 3.4.1. *Timing*

#### 1. Diana

Tabel 3.4. Tabel *Breakdown Timing* Gerakan Jubah pada Evil Queen

<b>Time Chart</b>				
	f-0	f-4	f-9	
				
	f-13	f-17	f-20	
				
	f-25	f-31	f-40	
	<b>Keterangan</b>	Tokoh Evil Queen menggerakkan jubahnya menggunakan prinsip <i>overlapping action</i> .		

Acuan pertama untuk Diana adalah tokoh Evil Queen pada film animasi 2D berjudul “Snow White and the Seven Dwarfs” akan menjadi acuan untuk penulis. Tokoh Evil Queen mempunyai sifat yang dingin, kejam dan angkuh yang tidak peduli kepada siapapun yang paling cantik pada kerajaan. Pada tabel 3.4., terlihat tokoh Evil Queen masuk ke ruangan dengan menarik jubahnya. Karena lengan Evil Queen di depan, jubahnya mengikuti pergerakan lengan yang membuat gerakan *secondary action*. *Timing* untuk jubahnya jatuh dapat dilihat dari *frame* 25, 31 dan

40. Jubahnya cenderung memiliki durasi yang lambat saat terjatuh ke bawah. Hal ini diterapkan kepada tokoh Evil Queen untuk menekankan efek yang ingin dibangun serta menghasilkan gerakan yang dinamis pada jubahnya.

Pergerakan lengan dengan timing yang berbeda dapat menghasilkan kesan yang berbeda. Pada tabel 3.4., Evil Queen mengambil bagian dari jubahnya dengan tangan dan melemparkannya ke depan dengan sangat cepat dari *frame* 13 sampai dengan 25. Gerakan ini ingin menekankan bahwa Evil Queen merupakan tokoh yang disegani dan menghasilkan kesan otoriter yang ingin ditekankan.

Dalam shot 6, terdapat adegan dimana Diana muncul dari kegelapan secara *fade in* dan Diana melakukan gestur melipat tangan. Diana juga memakai atribut berupa gaun dengan lengan panjang serta memiliki rambut yang panjang. Penulis akan menggunakan acuan timing pada saat jubah tokoh Evil Queen yang ditarik dan akan diaplikasikan kepada rambut dan gaun Diana untuk menekankan kesan angkuh. Selain itu, pergerakan lengan Evil Queen dapat menjadi acuan untuk Diana untuk menekankan sikap sigap dari Diana sewaktu dia melihat Budi mau mengambil sesajen.

Tabel 3.5. Tabel *Breakdown Timing* Gerakan Sinister Sisters

Time Chart	 f-33	 f-34	 f-35
------------	---	--	---

			
	f-36	f-37	f-38
			
	f-39	f-40	f-41
<b>Keterangan</b>	Tokoh Sinister Sisters (kanan) menggerakkan tangan kiri dengan <i>timing</i> yang lama untuk menekankan kesan misterius dan mengancam.		

Tokoh lain yang dapat menjadi acuan adalah Sinister Sisters dari dari film “Kubo and the Two Strings.” Tokoh ini merupakan tokoh antagonis yang berperan sebagai assassin yang bersifat dingin, kejam, sadis, dan mereka senang untuk mengakhiri siapapun yang bertentangan dengan misi mereka untuk menangkap dan membunuh Kubo. Pada tabel 3.5, terlihat tokoh Sinister Sister sedang mengejar Kubo dan mengeluarkan sihir dari tangan kirinya.

Dapat dilihat dari tabel 3.5 bahwa pergerakan tangan tokoh Sinister Sister mempunyai durasi yang lama dan lambat dikarenakan sebelum *keyposes* (*frame* 33 dan 41) terdapat banyak *frame* yang berurutan (*frame* 36-40) yang berfungsi untuk melambatkan gerakan yang dibuat serta membuat *timing* gerakan menjadi lebih lama seolah-olah terdapat efek *slow out*. Selain itu, *timing* ini juga berfungsi sebagai penekanan atas sifat dan karakteristik dari tokoh Sinister Sisters, yaitu misterius. Penulis akan menggunakan acuan ini untuk menekankan sifat Diana yang misterius.

## 2. Budi

Tabel 3.6. Tabel *Breakdown Timing* Gerakan tokoh hantu di Phantom Express

<b>Time Chart</b>			
	f-0	f-8	f-12
			
	f-17	f-20	f-31
			
	f-32		
<b>Keterangan</b>	Tokoh hantu biru (kanan) mempunyai gerakan yang berbeda-beda dari satu <i>keyframe</i> dengan yang lain dalam durasi yang cepat.		

Tokoh yang akan menjadi acuan untuk merancang gestur Budi adalah tokoh hantu biru dari *video game* yang berjudul “Cuphead.” Tokoh hantu ini muncul dalam satu level yang berjudul *Phantom Express*. Hantu biru ini mempunyai ciri khas gerakan yang *fluid*, tidak bisa diam dan kedua tangan seolah naik-turun yang menggambarkan sifatnya yang usil dan pecicilan.

Pada tabel 3.6., tokoh ini sedang melawan sang protagonis. Tokoh ini mempunyai gerakan yang berbeda dalam durasi yang cepat dan dapat dilihat pada tiap *keyframe* serta durasi yang terdapat dalam tabel (*frame* 8-20). Hal ini dapat menimbulkan kesan bahwa tokoh hantu biru ini merupakan tokoh yang gesit, tidak bisa diam dan memiliki gerakan yang

cepat dikarenakan *timing* yang cepat serta penempatan frame-nya berdekatan. Acuan ini dapat diaplikasikan kepada Budi dikarenakan Budi merupakan tokoh yang tidak bisa diam dan dengan *keyframe* dan *timing* yang cepat dapat menekankan sifat Budi.

### 3. Damar

Tabel 3.7. Tabel *Breakdown Timing* Ernesto De La Cruz

<b>Time Chart</b>				
	f-0	f-6	f-22	
				
	f-30	f-34	f-39	
				
	f-48	f-52	f-60	
	<b>Keterangan</b>	Tokoh Ernesto De La Cruz mengancam Miguel dengan gerakan yang cepat dan tegas.		

Tokoh Ernesto De La Cruz merupakan tokoh antagonis dalam film animasi “Coco” yang merupakan seorang penyanyi dan musisi terkenal yang mempunyai sifat berkarisma, ramah, bijaksana, dan mendorong penggemarnya untuk mengikuti impian mereka. Sifat ini berubah saat berjalannya cerita, Ernesto merupakan seseorang yang egois, haus akan ketenaran, dan melakukan cara apapun untuk menjadi terkenal.

Pada tabel 3.7, terdapat adegan melibatkan tokoh Ernesto De La Cruz dari film Coco sedang mengancam Miguel dan ingin membunuhnya. Tokoh ini membusungkan dada (*frame* 30-39) dan gerakan ini mempunyai durasi yang cepat untuk menimbulkan kesan tegas dari tokoh ini. Lalu, tokoh ini melakukan gerakan yang cepat (*frame* 52-60). Hal ini menimbulkan gerakan tokoh ini mempunyai gerakan tegas dan kaku. Penulis akan menggunakan timing ini sebagai acuan tokoh Damar untuk menekankan sifat Damar yang tegas.

Tabel 3.8. Tabel *Breakdown Timing* tokoh tengkorak pada film “Hotel Transylvania”

<b>Time Chart</b>			
	f-2	f-12	f-17
			
	f-21	f-26	f-32
<b>Keterangan</b>	Tokoh Tengkorak Besar (kanan) sedang memarahi tokoh Drac ini mempunyai pergerakan yang tegas, cepat serta kaku.		

Tokoh yang menjadi acuan Damar adalah tokoh tengkorak hidup dalam adegan Drac memergoki tengkorak sedang mandi. Tokoh ini hanya muncul pada satu adegan saja tetapi terlihat tegas dan memarahi seseorang yang mengganggu anaknya. Pada tabel 3.7, tokoh tengkorak besar dalam film “Hotel Transylvania” sedang memarahi Drac karena telah mengganggu privasi anaknya. Tokoh ini memiliki gerakan tegas dan sigap

saat dia memergoki Drac. Durasi yang terdapat pada tokoh ini sangat cepat yang memberikan penekanan terhadap sifat tokoh tengkorak yang tegas. Penulis akan menggunakan tokoh ini untuk acuan Damar untuk menekankan sifatnya yang tegas saat meleraikan Diana dan Budi.

### 3.4.2. Gestur dan Gerakan

#### 1. Diana



Gambar 3.3. Tokoh Morticia Addams melakukan *signature gesture*  
(The Addams Family/Sonnenfeld, 1991)

Perancangan gestur Diana akan dirancang dengan memakai acuan pada gambar 3.3. yang merupakan tokoh dari film Addams Family, yaitu Morticia Addams. Morticia merupakan seorang ibu yang sayang kepada keluarga dan anak-anaknya yang mempunyai *signature gesture*, kepalanya selalu sedikit ke atas, kedua mata setengah terbuka, dan mempunyai *closed gesture* berupa tangan biasa dilipat. Morticia mempunyai pandangan mata yang menunjukkan suatu otoritas, serta mempunyai sifat yakin pada diri sendiri.

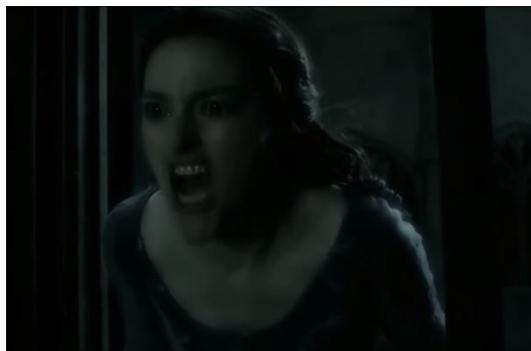
Tokoh Morticia cocok menjadi acuan untuk tokoh Diana karena Morticia memiliki gestur yang dapat diaplikasikan kepada tokoh dengan sifat yang misterius.



Gambar 3.4. Tokoh Evil Queen dengan gesturnya yang anggun dan angkuh  
(Snow White and the Seven Dwarfs/Hand, 1937)

Pada acuan gambar 3.4 merupakan tokoh Evil Queen pada film animasi 2D berjudul “Snow White and the Seven Dwarfs” akan menjadi acuan untuk penulis. Tokoh Evil Queen mempunyai sifat yang dingin, kejam dan angkuh yang tidak peduli kepada siapapun yang paling cantik pada kerajaan. Tokoh ini memiliki *signature gesture*, yaitu kepala sedikit condong ke atas, gerakan anggun. Evil Queen juga mempunyai *slow-out* yang signifikan untuk menekankan sifat yang anggun dan angkuh.

Tokoh Evil Queen dapat menjadi acuan penulis untuk merancang gerakan Diana karena tokoh Evil Queen dapat dihubungkan kepada sifat Diana yang angkuh dan anggun.

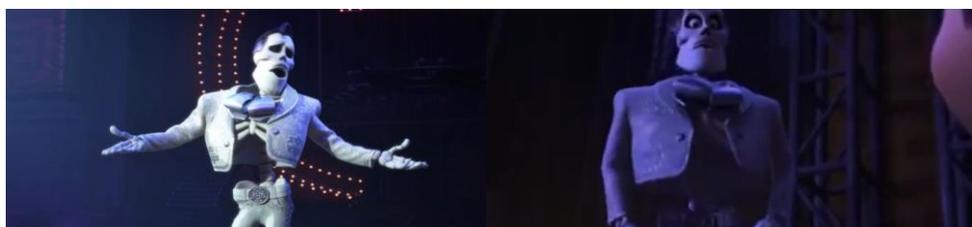


Gambar 3.5. Tokoh Helena Ravenclaw yang mempunyai gestur sendu dan misterius  
(Harry Potter and the Deathly Hallows – Part 2/Yates, 2011)

Pada acuan gambar 3.5. merupakan Helena Ravenclaw atau disebut dengan Grey Lady pada film “Harry Potter: The Deathly Hallows - Part 2”. Helena merupakan hantu dari rumah Ravenclaw yang sebelumnya merupakan penyihir siswi yang belajar pada Sekolah Hogwarts. Helena memiliki sifat yang sendu dan penuh dengan penyesalan terhadap apa yang telah dia lakukan pada masa lalu, tetapi akan marah jika terganggu dan sifat-sifat tersebut ditekankan pada kepala Helena memiliki *signature gesture* yang selalu menengok ke bawah dan *gesture* tubuhnya memiliki *closed gesture* yaitu kedua lengan di samping badan dengan rapat menggambarkan bahwa Helena mempunyai sifat yang sendu dan misterius.

Tokoh Helena dapat menjadi acuan untuk merancang gerakan Diana karena Diana memiliki sifat sendu dikarenakan Diana telah dikecewakan oleh kekasihnya karena Diana dibunuh dan Helena cocok untuk menekankan sifat sendu dan tokoh ini dapat menjadi acuan untuk gerakan yang mendeskripsikan Diana adalah hantu.

## 2. Damar



Gambar 3.6. Tokoh Ernesto De La Cruz melakukan *open gesture*  
(Coco/Unkrich, 2017)

Untuk merancang gestur Damar, penulis menggunakan gambar 3.6. sebagai acuan. Dalam gambar 3.6. merupakan tokoh Ernesto De La Cruz dari film yang berjudul “Coco”. Tokoh Ernesto De La Cruz merupakan tokoh antagonis yang merupakan seorang penyanyi dan musisi terkenal yang mempunyai sifat berkarisma, ramah, bijaksana, dan mendorong penggemarnya untuk mengikuti impian mereka. Sifat ini berubah saat berjalannya cerita, Ernesto merupakan seseorang yang egois, haus akan ketenaran, dan melakukan cara apapun untuk menjadi terkenal. Dalam film Coco, Ernesto mempunyai gestur yang tegas dan memiliki *open gesture*. Tangan dan lengan Ernesto selalu terbuka yang menggambarkan orang yang tidak berbahaya.

Walau sifat Ernesto berbeda dengan sifat Damar, penulis mengambil tokoh Ernesto sebagai tokoh acuan untuk membuat gestur Damar karena gesture Ernesto dapat mendukung sifat Damar yang berwibawa, perhatian dan tegas dan ini dapat menjadi acuan gerakan yang mendeskripsikan hantu karena Ernesto merupakan arwah manusia dalam bentuk tulang manusia dan merupakan hantu yang menapak.



Gambar 3.7. Tokoh Raymond Holt yang memiliki otoritas  
(Brooklyn Nine Nine/Goor & Schur, 2013)

Tokoh kedua yang dapat menjadi acuan adalah Kapten Raymond Holt dari film seri “Brooklyn 99.” Tokoh Kapten Holt dalam kesehariannya merupakan orang yang tegas, pekerja keras, professional, dan taat pada aturan. Tetapi, di dalam dirinya, dia memiliki sifat yang hangat, berempati, berbakti dan merupakan orang yang sangat peduli dengan rekan kerja di kantor. Biasanya dia juga menjadi peserta di dalam kejenaakaan kantor. Gestur yang ditampilkan oleh seorang Kapten Holt adalah gestur yang tegas, dada busung ke depan, dan kepala condong ke atas yang menggambarkan ia merupakan sosok yang tegas dan keras.

Tokoh Kapten Holt cocok menjadi acuan untuk penulis, karena Damar merupakan sosok yang mempunyai otoritas tinggi dari Diana dan Budi, dan dia juga sebagai masinis serta memiliki kekuatan yang lebih kuat cocok menggunakan gestur Kapten Holt yang tegas dan dada busung ke depan.

### 3. Budi



Gambar 3.8. Tokoh Rayman dengan bentuk yang tidak jelas menyerupai Budi  
(Rayman: Origins/Ancel & Morin, 2011)

Untuk merancang gestur Budi, penulis akan menggunakan gambar 3.8. sebagai acuan untuk membuat gestur Budi. Gambar 3.8. merupakan tokoh Rayman dari *video game* yang berjudul “Rayman Origins.” Tokoh Rayman merupakan tokoh protagonist yang ingin menyelamatkan dunia karena telah datang mahluk kegelapan dari bawah tanah karena ia berisik. Rayman bersifat periang, usil dan aktif yang dapat terlihat dari gestur tubuh walau tidak jelas tapi disampaikan lewat tata letak tubuhnya yang melayang, kepala selalu menghadap ke atas, dan tangan dikepal.

Acuan ini cocok untuk merancang gestur Budi karena sifat budi yang tidak bisa diam dan usil, dan bentuk tubuh Budi merupakan potongan tangan dan kaki yang melayang dan tidak memiliki gestur yang jelas sama seperti gesture tubuh Rayman.



Gambar 3.9. Tokoh hantu phase 1 level Phantom Express dalam video game Cuphead  
(Cuphead/Moldenhauer & Moldenhauer, 2017)

Tokoh kedua yang akan menjadi acuan untuk merancang gestur Budi adalah tokoh hantu dari *video game* yang berjudul “Cuphead.” Tokoh hantu dalam satu level yang berjudul *Phantom Express* ini mempunyai ciri khas gerakan yang fluid, tidak bisa diam dan kedua tangan seolah naik-turun yang menggambarkan sifatnya yang usil dan pecicilan. Penggambaran gestur dan gerakan tokoh hantu ini memakai prinsip *exaggeration*.

Tokoh hantu dalam level *Phantom Express* ini cocok untuk dijadikan acuan untuk merancang gestur Budi dikarenakan sifatnya yang usil dan nakal yang menyerupai sifat Budi yang selalu usil untuk mengambil makanan yang terdapat pada sesajen.



Gambar 3.10. Tokoh Wyborn Lovat yang melakukan gestur *head tilted*  
(Coraline/Selick, 2009)

Pada gambar 3.10. merupakan tokoh Wyborn Lovat atau dipanggil dengan nama Wybie dari film berjudul “Coraline”. Tokoh Wybie menjadi tokoh acuan untuk merancang gestur Budi. Wybie merupakan tokoh yang membantu Coraline, baik di dunia nyata maupun sebagai wujud lain. Dia selalu dihina oleh Coraline karena Wybie mengikuti Coraline, mengejutkannya dan menjatuhkan Coraline sewaktu dia sedang menjelajah. Sifat Wybie adalah orang yang selalu canggung, terbukti pada cara dia memainkan tangannya dan juga selalu menunjukkan *closed gesture*. Tetapi, dia memiliki sifat ingin tahu yang dapat terlihat pada kepalanya yang miring secara 90 derajat yang merupakan gestur *head tilted*.

Tokoh Wybie dapat menjadi acuan walau tokoh ini mempunyai *closed gesture* dan bertolak belakang dengan sifat Budi, tetapi gestur dan gerakan tokoh ini cocok untuk menjadi acuan karena gestur tokoh Wybie mempunyai sifat ingin tahu, sama seperti sifat Budi.



Gambar 3.11. Tokoh Thing Addams  
(The Addams Family/Sonnenfeld, 1991)

Tokoh keempat yang akan dijadikan acuan untuk Budi adalah tokoh Thing Addams dari film *live-action*, *Addams Family*. Thing Addams adalah tangan tanpa tubuh yang melakukan berbagai fungsi yang berguna untuk keluarga dan berperan sebagai seorang "pelayan". Pada adegan ini, Thing keluar dari miniatur rumah dan melompat ke lantai untuk berjalan secara cepat. Walaupun tidak ada hal yang mengindikasikan sifat Thing Addams seperti apa, tetapi dalam adegan ini terlihat Thing sedang diam-diam berjalan dengan cepat. Tokoh Thing Addams dapat menjadi acuan untuk merancang gerakan dan gestur tangan Budi saat Budi ingin mengambil sesajen kedua kalinya dan tokoh ini dapat menjadi acuan untuk mendeskripsikan gerakan hantu pada Budi karena tangan Budi dapat melayang.

### **3.4.3. Video Akting**

Setelah menganalisa beberapa acuan yang telah ditentukan untuk tiap tokoh hantu, penulis membuat video akting untuk menjadi referensi dan juga mengaplikasikan gerak dan gestur yang telah dianalisis. Penulis menggunakan pemain teater untuk menangkap unsur *exaggeration* yang akan diterapkan di dalam tugas akhir ini.

1. Damar

Tabel 3.9. Tabel Breakdown Video Akting Gestur Damar pada shot 6B

Frame	Gambar	Keterangan
f-0		Tangan Budi muncul
f-41		Tangan Budi ingin mengambil sesajen. Tangan Diana muncul.
f-123		Tangan Diana memukul tangan Budi.
f-135		Tangan Budi menggambarkan gesture “Kenapa?”
f-198		Budi muncul beserta dengan badan, tangan dan kepalanya.
f-229		Budi menggaruk-garukkan kepala kebingungan. Diana muncul di tempat ( <i>fade in</i> ).

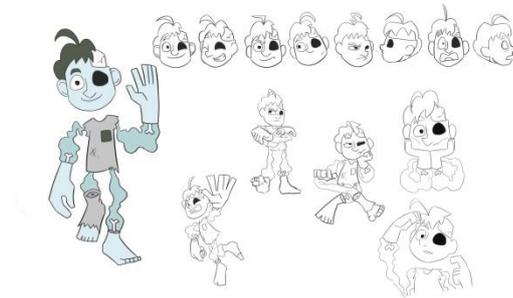
f-260		Budi tidak bisa diam karena senang melihat sesajen.
f-414		Budi berusaha kembali untuk mengambil sesajen secara diam-diam.
f-473		Diana mengetahui bahwa Budi ingin ambil makanan diam-diam.
f-484		Budi ketahuan dan Diana menangkis kedua tangan Budi.
f-533		Diana menegur Budi.
f-565		Dari kegelapan, Damar meleraai Budi dan Diana.

f-604		Damar mendoakan sesajen yang ada di meja.
f-796		Damar memberikan Budi dan Diana untuk mengambil sesajen duluan.

### 3.5. Proses Perancangan

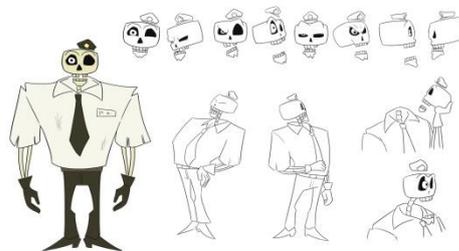
#### 3.5.1. Studi Gestur

Pada tahap ini, penulis memulai merancang gestur dan gerakan tokoh hantu dengan memahami fungsi dan makna gestur-gestur yang telah dimasukan penulis sebagai studi literasi. Setelah mempelajari semua fungsi dan makna gestur, penulis mulai mencari referensi media yang cocok untuk dijadikan sebagai acuan untuk merancang gerak dan gestur tokoh Damar, Diana dan Budi. Dengan adanya studi literatur dan acuan referensi, penulis dapat merancang gerak dan gestur para hantu berdasarkan sifatnya masing-masing.



Gambar 3.12. Perancangan Gestur dan Ekspresi Tokoh Budi  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

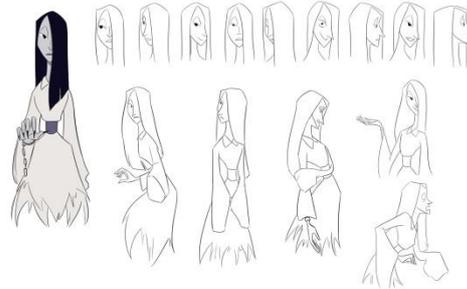
Tokoh Budi merupakan tokoh hantu yang bisa menapak dan melayang. Penulis merancang gestur Budi dengan gestur dimana kaki dan tangannya dapat bergerak bebas dikarenakan bentuk tubuhnya yang tidak jelas serta merancang gestur yang menggambarkan sifatnya yang usil dan kekanak-kanakan.



Gambar.3.13. Perancangan Gestur dan Ekspresi Tokoh Damar  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Tokoh Damar merupakan hantu yang bisa menapak di tanah. Penulis merancang gestur Damar dengan badan tegap ke depan dan salah satu gestur dirancang dengan tangan di depan badan menjadikan *signature gesture*, selain

untuk menekankan fiturnya, gesturnya digunakan untuk menekankan sifatnya yang berwibawa dan mempunyai otoritas.



Gambar 3.14. Perancangan Gestur dan Ekspresi Tokoh Diana  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

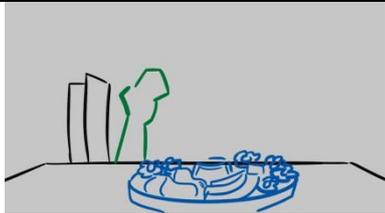
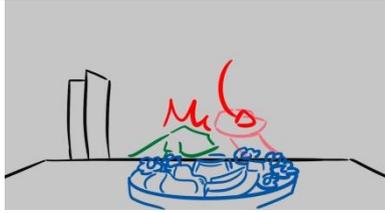
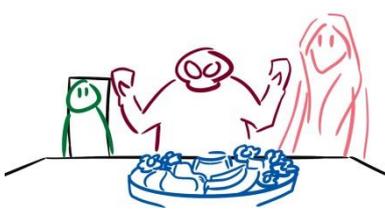
Tokoh Diana merupakan tokoh hantu yang tidak mempunyai kaki dan melayang. Penulis merancang gestur Diana yang memiliki sifat misterius dengan merancang gerak dan gestur menggunakan *closed gesture*, dimana penulis merancang gestur Diana dengan gestur kedua tangan melipat untuk perlindungan diri.

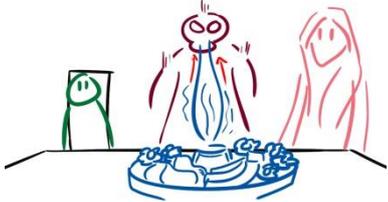
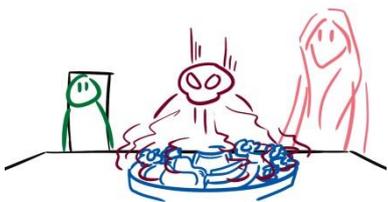
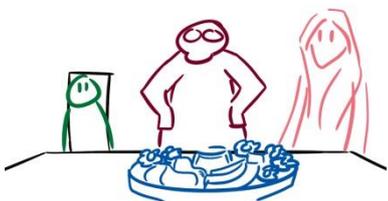
Untuk durasi muncul tokoh, penulis menentukan shot 6B berlangsung selama 10 detik untuk memperkenalkan masing-masing tokoh karena 10 detik cukup untuk memperkenalkan sifat-sifat tokoh.

### 3.5.2. Eksplorasi 1

Penulis membuat *breakdown sequence* pada *scene 1* shot 6B untuk merancang gerakan apa yang akan dibuat.

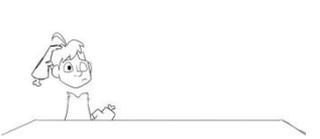
Tabel 3.10. Tabel *Breakdown Sequence Scene 1 - Shot 6B*

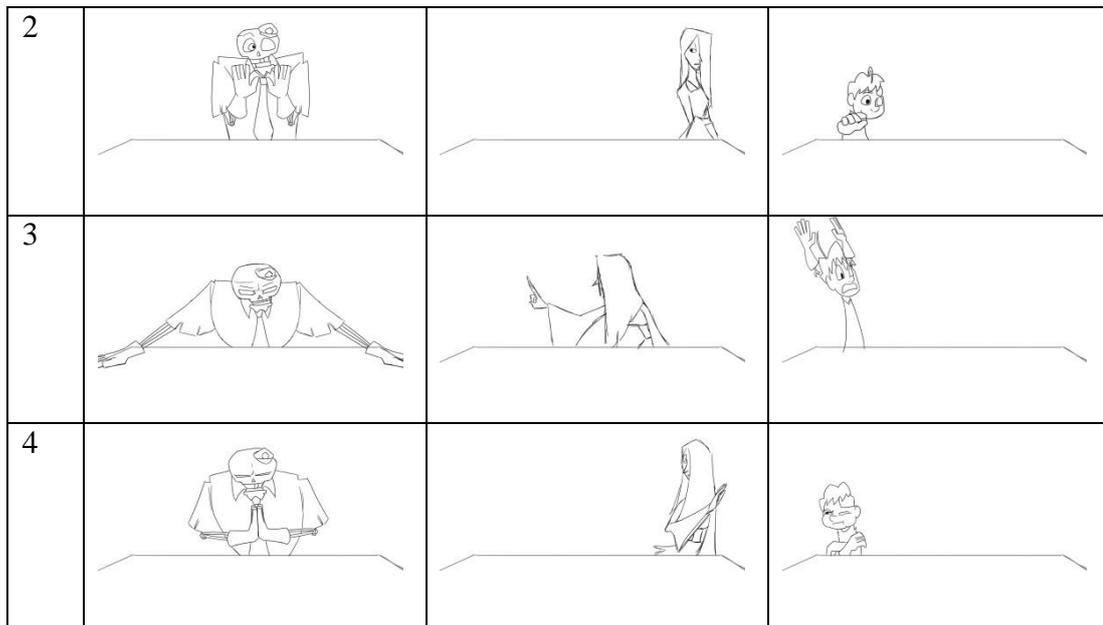
Scene	Shot	Gambar	Keterangan
1	6B-1		Budi ingin mengambil sesajen
	6B-2		Muncul tangan Diana
	6B-3		Diana memukul Budi agar tidak mengambil sesajen
	6B-4		Budi, Damar dan Diana muncul bersamaan. Budi ingin mengambil sesajen lagi
	6B-5		Diana menegur Budi sekali lagi
	6B-6		Damar melerai Budi dan Diana

6B-7		Damar siap-siap “mendoakan” sesajen
6B-8		Damar mendoakan sesajen tersebut
6B-9		Damar selesai mendoakan dan menyuruh Budi dan Diana makan duluan

Setelah merancang *breakdown sequence* pada shot 6B, berikut di bawah ini merupakan tabel rancangan gerak dan gestur untuk tiap tokoh yang telah penulis buat sebelum menggunakan studi literatur dan acuan. Penulis mengambil gambar yang merupakan *pose to pose* dasar yang akan mendeskripsikan sifat tiap tokoh.

Tabel 3.11. Tabel Perancangan Gestur Sebelum Menggunakan Studi Literatur

No.	<i>Keyframe</i> Damar	<i>Keyframe</i> Diana	<i>Keyframe</i> Budi
1			



Untuk percobaan pertama, Damar masih belum kelihatan sifat wibawa dan otoritas dikarenakan gestur Damar selalu condong ke depan, kepala masih selalu ke bawah dan pada gambar ke-2 dapat dilihat Damar melakukan *closed gesture*. Diana masih belum kelihatan sifat misterius dan tertutup karena gestur yang dirancang pada gambar 1, 2 dan 4 selalu memperlihatkan Diana tegap banyak sekali *open gesture* serta kepalanya selalu menengok ke atas. Untuk Budi, sudah dapat terlihat sifat usil yang ingin diperlihatkan, tetapi masih bisa ditekankan lagi dengan menambahkan gestur lain yang mendukung sifat Budi. Untuk gerakan yang telah dirancang masih belum memperlihatkan bahwa ketiga tokoh tersebut merupakan hantu karena gerakan yang dibuat masih terlalu “manusia”.

Untuk durasi yang telah ditentukan, durasi untuk shot ini terlalu cepat untuk memperlihatkan masing-masing tokoh dan 10 detik masih belum bisa menunjukkan sifat ketiga tokoh.

### 3.5.3. Eksplorasi 2

#### 3.5.3.1. Gestur dan Gerakan

Setelah menganalisis studi literatur dan acuan, serta merancang gestur dan ekspresi menurut sifat tiap tokoh, penulis membuat gerakan merdasarkan acuan dan literatur yang telah dipilih.

##### 1. Diana

Tabel 3.12. *Breakdown keyposes* final untuk Diana yang menggambarkan sifatnya

Studi Literatur	Acuan	Hasil
Gestur <i>arm fold</i> yang menggambarkan seseorang sedang dalam posisi mempertahankan diri (Morris, 1994).	 (Sonnenfeld, 1991)	 Merupakan gestur utama, yaitu <i>arm fold</i> dengan acuan Morticia.
Gestur <i>chin jut</i> menggambarkan seseorang hendaknya mengintimidasi dan mengancam lawan bicara (Morris, 1994).	 (Hand, 1937)	 Merupakan gestur perpaduan <i>chin jut</i> dan <i>fore-finger raise</i> dengan acuan Evil Queen.
Gestur <i>fore-finger raise</i> diartikan sebagai berfungsi untuk mendominasi lawan bicara dengan telunjuk (Morris, 1994).	 (Yates, 2011)	 Menggunakan acuan dari Grey Lady.

Pada tabel 3.11, penulis mengambil 3 *keyframe* Diana yang menggambarkan sifatnya. Dapat dilihat bahwa Diana lebih tertutup, menunduk ke bawah dan selalu menggunakan *closed gesture* setelah penulis mencari studi literatur serta acuan yang telah ditentukan. Gestur yang telah dirancang lebih menekankan sifat Diana yang tertutup dan misterius. Untuk gerakan yang mendeskripsikan hantu, penulis akan merancang gerakan yang berfokus kepada Diana yang muncul dengan cara *fade in* dan tangan Diana yang melayang.

## 2. Budi

Tabel 3.13. Breakdown *key poses* final untuk Budi yang menggambarkan sifatnya

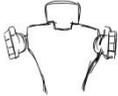
Studi Literatur	Referensi	Hasil
Gestur <i>arm fold</i> yang menggambarkan seseorang sedang dalam posisi mempertahankan diri (Morris, 1994).	 (Selick, 2009)	
<i>Fake gesture</i> merupakan suatu gestur yang dilakukan untuk kamuflase dan membohongi lawan bicara (Kunhke, 2007).	 (Sonnenfeld, 1991)	Menggunakan perpaduan gestur <i>head tilt</i> dan <i>head scratch</i> dengan acuan Wybie.
	 (Moldenhauer & Moldenhauer, 2017)	
	 (Ancel & Morin, 2011)	Menggunakan acuan <i>Phantom Express</i>
<i>Head tilted</i> dapat mengindikasikan		
		Menggunakan <i>fake gesture</i> serta acuan

bahwa seseorang tertarik kepada sesuatu (Morris, 1994).		Thing Addams 
<i>Head scratch</i> melambangkan seseorang yang sedang menghadapi masalah (Morris, 1994).		Menggunakan <i>arm fold</i> dan acuan Rayman

Pada tabel 3.12, penulis mengambil 3 *keyframe* Budi yang menggambarkan sifatnya. Dapat dilihat bahwa Budi dirancang lebih menggunakan gestur yang berlebihan setelah penulis mencari studi literatur serta acuan yang telah ditentukan. Gestur yang telah dirancang lebih menekankan sifat Budi yang usil dan kekanak-kanakkan. Penekanan gestur Budi dapat dilihat pada *fake gesture* serta *exaggeration* yang menyebabkan sifat budi terlihat kekanak-kanakan dan usil. Untuk gerakan yang mendeskripsikan hantu, penulis akan merancang gerakan yang berfokus kepada tangan Budi yang dapat lepas kemana-mana.

### 3. Damar

Tabel 3.14. *Breakdown keyposes* final untuk Diana yang menggambarkan sifatnya

Studi	Referensi	Hasil
<p>Gestur <i>holding hands on the back</i> menggambarkan bahwa orang tersebut mempunyai kekuasaan dan kepercayaan diri (Lambert, 2008).</p>	 <p>(Tartakovsky, 2012)</p>  <p>(Unkrich, 2017)</p>	 <p>Menggunakan bentuk tangan <i>hand chopping</i> dengan acuan tokoh tengkorak Hotel Transylvania.</p>
<p>Gestur <i>hand chopping</i> berfungsi untuk menekankan keinginan kuat pembicara untuk memotong konflik (Lambert, 2008).</p>	 <p>(Goor &amp; Schur, 2013)</p>	 <p>Merupakan <i>signature gesture</i> Damar menggunakan perpaduan gestur <i>holding hands on the back</i> dan <i>nose up</i> dengan menggunakan acuan tokoh Ernesto De La Cruz</p>
<p>Gestur <i>nose up</i> menggambarkan kekuasaan, dan rasa meremehkan seseorang dan biasa digunakan untuk menekankan status (Morris, 1994).</p>		 <p>Menggunakan acuan tokoh Kapten Holt.</p>

Pada tabel 3.13, penulis mengambil 3 *keyframe* Damar yang menggambarkan sifatnya. Dapat dilihat bahwa Budi dirancang lebih menggunakan gestur badan yang lebih tegas serta kepala selalu menghadah ke atas setelah penulis mencari studi literatur serta acuan yang telah ditentukan. Gestur yang telah dirancang lebih menekankan sifat Damar yang berwibawa dan tegas. Untuk gerakan yang mendeskripsikan hantu, penulis akan merancang gerakan yang berfokus kepada tangan Damar yang muncul dan melayang.

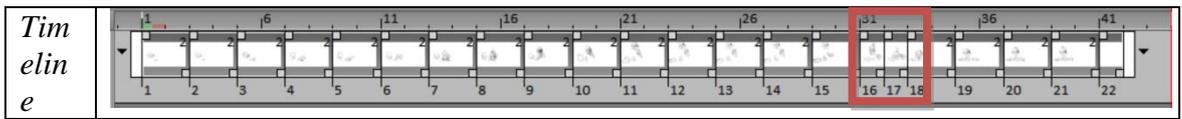
### 3.5.3.2. *Timing*

Penulis perkirakan di dalam *scene* 1 shot 6B mempunyai durasi selama 10 detik untuk menggambarkan sifat semua tokoh dan hal ini juga sudah disesuaikan dengan *animatic storyboard* telah dibuat. Dalam proses perancangan, penulis merasa 10 detik untuk menggambarkan sifat semua tokoh terlalu cepat. Oleh karena itu, penulis berencana untuk memperpanjang durasi pengenalan tokoh hantu untuk menjadi 30 detik dan akan dibagi pengenalan tiap tokoh akan mendapatkan durasi selama 10 detik.

#### 1. Budi

Tabel 3.15. Tabel Penempatan *Timing* pada tokoh Budi

<i>Frame</i>			
	Budi muncul depan sesajen		



Tokoh pertama yang muncul adalah Budi. Adegan ini merupakan adegan dimana Budi secara keseluruhan muncul. Penulis akan lebih menekankan sifat usil Budi pada shot ini. Dapat dilihat pada tabel 3.13, tiap *keyframe* Budi selalu bergerak dengan pergerakan ekstrim. Pada kotak merah pada tabel 3.13, penulis ingin menekankan *timing* dan pergerakan Budi cepat dan berguna untuk menekankan sifat usil yang ingin ditampilkan.

2. Diana

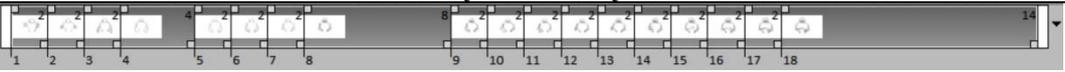
Tabel 3.16. Tabel Penempatan *Timing* pada tokoh Diana

<i>Frame</i>			
Diana menampar tangan Budi yang ingin mengambil sesajen.			
<i>Timeline</i>			

Tokoh kedua yang akan muncul setelah Budi adalah Diana. Adegan ini merupakan adegan dimana Diana akan menegur Budi. Penulis akan menekankan sifat sigap pada adegan ini. Pada kotak merah pada tabel 3.14, penulis ingin menekankan *timing* dan pergerakan Diana cepat serta menggunakan *ease in* dari *frame* 17 sampai 23 dan hal ini berguna untuk menekankan sikap sigap yang ingin ditampilkan.

### 3. Damar

Tabel 3.17. Tabel Penempatan *Timing* pada tokoh Diana

<i>Frame</i>			
Damar meleraai Budi dan Diana lalu jalan ke meja			
<i>Timeline</i>			

Tokoh ketiga yang akan muncul setelah Diana adalah Damar. Adegan ini merupakan adegan dimana Damar meleraai Budi dan Diana lalu Damar maju ke tengah Budi dan Diana. Penulis akan menekankan sifat wibawa pada adegan ini. *Timeline* pada tabel 3.15. menunjukkan bahwa penulis ingin menekankan *timing* Damar yang konstan serta penempatan tiap *keyframe* sebanyak 2 *frame* dan hal ini berguna untuk menekankan sikap wibawa yang ingin ditampilkan.