



### **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**

Pengerjaan proyek tugas akhir yang dikerjakan penulis beserta dengan anggota kelompok berupa film animasi pendek bergenre drama dan *slice of life* berjudul “Phase” menceritakan tentang seorang remaja perempuan yang tidak percaya diri dan ingin mengubah dirinya menjadi seperti temannya yang lebih menarik baginya. Penulis berperan sebagai perancang animasi tokoh utama pada film. Dalam film, tokoh Lucy adalah seorang anak yang berprestasi, namun tidak percaya diri dengan penampilannya, sedangkan tokoh Cintya adalah teman satu kelas dengan Lucy yang sangat populer di lingkungan kampusnya dan berpenampilan jauh lebih menarik dibandingkan Lucy. Berikut adalah gambaran umum dari film animasi 3D “Phase”.

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

Lucy adalah seorang mahasiswa yang berkuliah di sebuah kampus dengan jurusan arsitektur. Lucy merupakan salah satu mahasiswa yang berprestasi di kampus. Di kampusnya terdapat satu mahasiswa yang sangat cantik dan populer bernama Cintya. Setiap harinya Lucy selalu memperhatikan Cintya yang mendapatkan perhatian lebih dari lingkungannya karena kecantikan dan keanggunannya. Hal itu membuat Lucy yang tidak percaya diri berkeinginan untuk coba menjadi percaya diri juga seperti Cintya.

Akhirnya Lucy mencoba mengikuti gerak gerak Cintya yang suka berfoto. Namun, Lucy tidak mendapatkan feedback serupa dengan Cintya yang merupakan pujian-pujian dari orang-orang disekitarnya. Lucy merasa kesal dan merenung, ia melihat kearah cermin di kamarnya. Tiba-tiba refleksi dirinya di cermin berubah menjadi Lucy yang sangat cantik dan sangat terlihat beda. Lucy penasaran dan menyentuh cermin tersebut hingga ia masuk kedalam dunia cermin dan bertemu dengan dirinya yang cantik itu.

Lucy mengikuti dirinya keluar dari ruangan, melihat dirinya berjalan menjauh kemudian terhenti wajahnya retak. Lucy tersadar bahwa selama ini yang ia lihat indah diluarnya, tidak juga selamanya utuh di dalamnya. Hingga ia terbangun dari mimpinya dan memilih untuk tetap memeluk dirinya sendiri apa adanya.

### **3.1.2. Posisi Penulis**

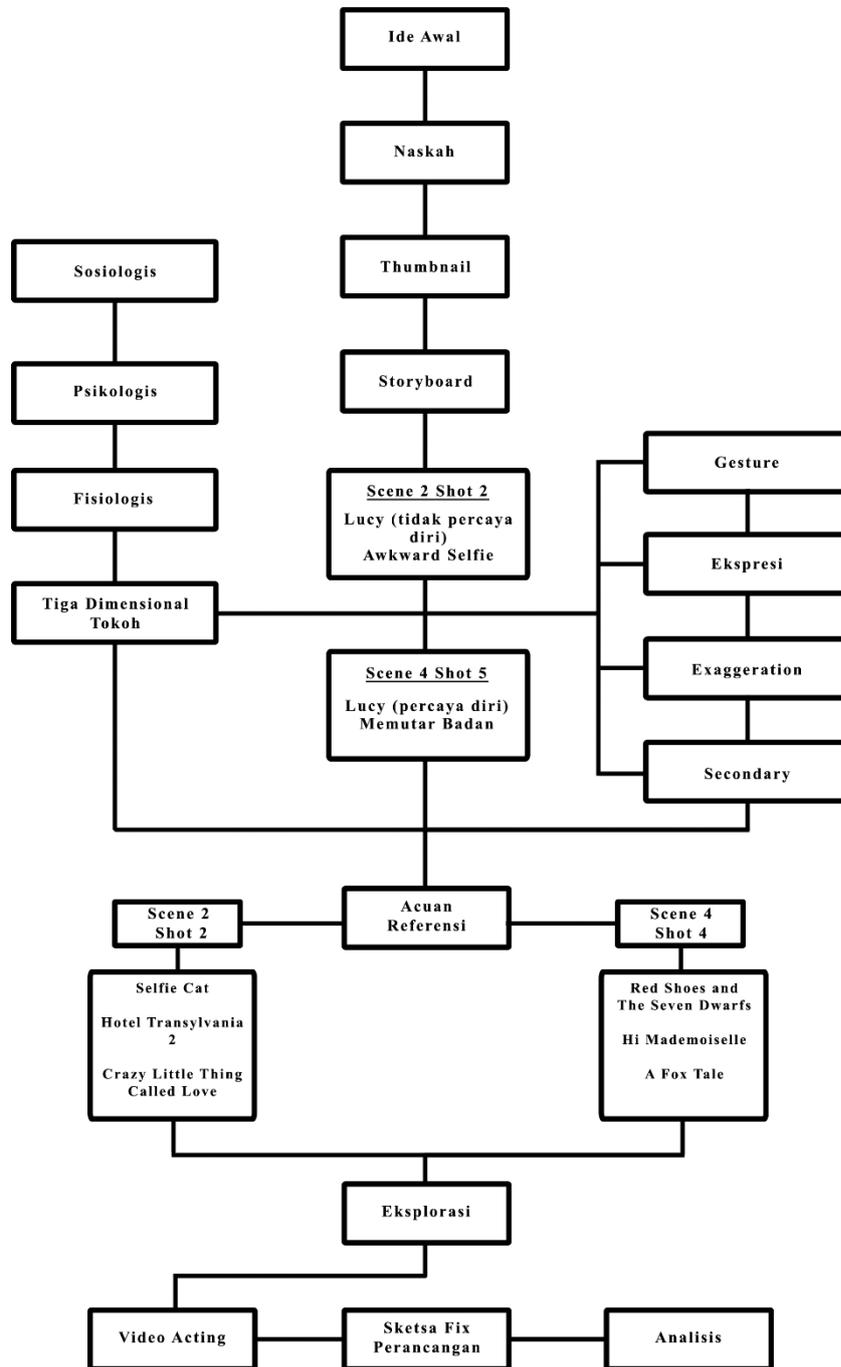
Posisi utama penulis pada laporan adalah sebagai perancang animasi tokoh utama pada film ini. Selain itu, pada proses pengerjaan proyek penulis juga bertanggung jawab sebagai perancang *storyboard*, *shot* dan *animate*.

## **3.2. Tahapan Kerja**

Perancangan gerakan animasi tokoh utama pada film animasi 3D “Phase” melewati beberapa proses dalam produksi. Tahap pertama yang dilakukan saat pra-produksi adalah menentukan ide awal cerita. Kemudian setelah ide awal telah jadi lanjut ketahap pembuatan *script* atau naskah sebagai bayangan awal jalan cerita dan menentukan keterangan pada tiap adegan. Setelah itu, penulis memulai untuk membuat beberapa potongan sketsa kasar atau *thumbnail* sebagai bayangan awal

adegan-adegan yang telah tertulis di naskah dan kemudian dijadikan *storyboard*. Perancangan gerak tokoh Lucy yang dipilih juga memerlukan penelitian mengenai hal itu, kemudian dilanjutkan dengan observasi gerakan tokoh dengan mencari adegan yang diambil dari film, animasi, dan video acting untuk referensi gerakan yang didasari dari *breakdown three-dimensional* masing-masing kepribadian tokoh.

Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan dari rekaman atau hasil karya animasi lain yang sudah pernah ada, maka dengan itu penulis mulai melakukan eksplorasi untuk tokoh Lucy ini mengacu pada teori-teori yang telah tertulis. Eksplorasi yang dilakukan pertama kali adalah dengan berakting dan membuat rekaman untuk mendapatkan gerakan *selfie* dan memutar yang paling sesuai, kemudia setelah itu baru dilakukan sketsa perancangan untuk mendapatkan gerak berdasarkan pose. Yang terakhir dilakukan adalah pengaplikasian gerakan *selfie* pada Lucy tidak percaya diri dan juga gerakan memutar pada Lucy percaya diri dalam sketsa ke dalam animasi 3D yang akan dibuat dengan cara setiap pose yang ada di sketsa dijadikan patokan untuk gerakan dalam frame-frame tertentu.



Gambar 3.1. Skematika Perancangan

(Dokumentasi pribadi)

### **3.3. Visi Awal Shot**

#### **1. Scene 2 Shot 2**

Dalam shot ini penulis berasumsi untuk membuat gerakan Lucy yang tidak percaya diri dengan gerakan tubuh atau gestur yang kaku dan tertutup dengan mengaplikasikan beberapa prinsip animasi yaitu secondary action dan exaggeration. Kedua prinsip tersebut akan diaplikasikan dengan cara yang tidak begitu terlihat khususnya untuk exaggeration, dikarenakan penulis ingin memperlihatkan sedikit gestur pada tubuh Lucy yang kaku karena tidak percaya diri ini dan lebih difokuskan kepada ekspresinya. Ekspresi sendiri itu pun akan difokuskan pada bentuk alis dan mulut tokoh.

#### **2. Scene 4 Shot 5**

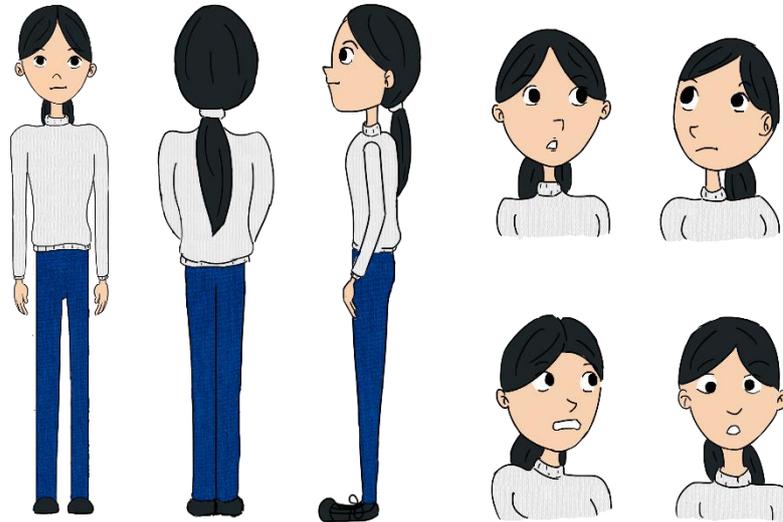
Dalam shot ini penulis berasumsi untuk membuat gerakan Lucy dalam dunia refleksi yang lebih penuh dengan percaya diri dengan gerakan tubuh atau gestur tokoh akan terlihat lebih halus, berenergi dan terbuka. Penulis akan mengaplikasikan prinsip exaggeration dan juga secondary action yang akan dibuat dengan cukup terlihat, dikarenakan penulis ingin memperlihatkan gestur tubuh pada Lucy yang percaya diri ini dengan jelas dan tervisualisasikan kepercayaan dirinya. Ekspresi pada Lucy dalam dunia refleksi ini tidak begitu terlihat secara jelas karena bentuk alis dan mulu

tokoh tidak terlihat banyak pergerakan yang signifikan untuk memperlihatkan kepribadian yang anggun.

### **3.4. Acuan**

Beberapa video dan film menjadi acuan bagi penulis dalam perancangan gerakan untuk animasi 3D “Phase”. Selain referensi gerakan yang menunjukkan ketidakpercayaan diri tokoh utama, penulis juga mencari acuan gesture yang dapat digunakan untuk menunjukkan tahapan gerakan yang akan dijadikan referensi dalam beberapa film atau video yang ada pada film animasi maupun live action yang memiliki cerita hampir serupa dengan pembuatan film “Phase”. Acuan yang dipakai penulis dalam penelitian untuk merancang gerakan adalah film animasi dan live action.

### 3.4.1. Konsep Tokoh Lucy (Tidak percaya diri)



Gambar 3.2. Desain Tokoh Lucy dan Ekspresi

(Dokumentasi kelompok)

Lucy merupakan perempuan remaja berusia 19 tahun yang sangat pintar dan ulet di kampusnya, ia terlihat tidak terlalu pandai untuk mengutamakan tampilannya seperti gadis remaja seumurannya yang mulai senang untuk merawat diri agar terlihat menawan, dan biasanya mereka berlomba-lomba untuk terlihat cantik di social media untuk mendapatkan pujian dari banyak orang. namun hal tersebut Lucy merasa iri dan juga tidak percaya diri pada dirinya sendiri. Selanjutnya, pembentukan *three dimensional* Lucy adalah sebagai berikut:

1. Sosiologis

Lucy adalah seorang mahasiswi di sebuah universitas dalam jurusan arsitektur. Lucy anak yang dikenal sebagai anak yang pendiam, baik, rajin dan pintar. Ia tidak begitu suka banyak berbincang kepada orang dan tidak dapat memulai pembicaraan, Lucy juga tidak menyukai suasana keramaian dengan begitu ia lebih suka menyendiri.

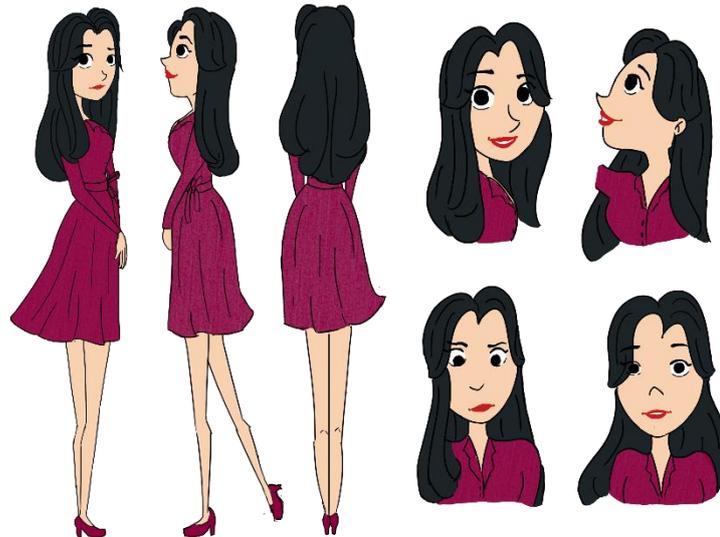
## 2. Fisiologis

Lucy adalah seorang remaja perempuan berusia 19 tahun dengan tinggi rata-rata 160cm dan berat badan 50kg. Memiliki kulit yang berwarna kecoklatan sawo matang, matanya besar dan bola matanya berwarna hitam, ia memiliki rambut lebat berwarna hitam dan panjang. Wujud fisik Lucy kurang lebih seperti perempuan dengan tinggi yang standar di Indonesia dengan berat badan yang ideal. Lucy sedikit tidak mengerti persoalan mengenai penampilan, tidak seperti remaja perempuan pada usianya. Ia mengenakan *sweater* putih dengan bawahan celana *jeans* biru serta sepatu kets berwarna hitam untuk kesehariannya, ia selalu mengikat satu rambutnya kebelakang setiap ia pergi ke kampus.

## 3. Psikologis

Lucy merupakan orang yang tidak terlalu banyak berbicara tetapi, dia lebih menyukai observasi sesuatu dan merasa dirinya tidak sebaik seperti orang lain. Ia selalu merasa dirinya adalah orang-orang golongan bawah yang terpuruk. Meskipun begitu, Lucy tetap mau mencoba hal-hal yang ada di luar zona nyamannya dengan terpaksa. Lucy adalah seseorang yang lebih suka berfikir logis dengan jelas dibandingkan dengan perasaan ataupun insting.

### 3.4.2. Konsep tokoh Lucy (Percaya diri)



Gambar 3.3. Desain Tokoh Lucy dalam Dunia Refleksi dan Ekspresi

(Dokumentasi kelompok)

Lucy yang berada didunia refleksi adalah sosok Lucy yang berbeda dengan Lucy yang berada didunia nyata. Disini Lucy adalah seorang selebgram *beauty vloger*, dimana sosok Lucy disini sangat merawat diri pintar bermake up dan selalu menjaga penampilan agar selalu terlihat feminim dan cantik. *Three dimentional* Lucy didunia refleksi sebagai berikut:

### 1. Sosiologis

Lucy adalah seorang *beauty vlogger*, ia sangat aktif dalam sosial media. Selalu memberikan konten-konten kecantikan. Sehingga ia memiliki banyak pengikut.

### 2. Fisiologis

Lucy dalam dunia refleksi adalah perempuan berusia 19 tahun dengan tinggi badan 160cm dan berat badan 50kg. Memiliki bola mata hitam dan rambut panjang lebat berwarna hitam. Tampilan fisik Lucy di dunia refleksi sangat sempurna yaitu, anak perempuan dengan berat dan tinggi yang ideal. Pintar dalam berpenampilan selalu terlihat cantik dan manis dimanapun ia berada. Lucy menggunakan dress berwarna magenta dan menggunakan *high heels* itu membuatnya nampak anggun dan feminim.

### 3. Psikologis

Lucy di dalam dunia refleksi adalah anak yang sangat aktif tetapi santai, Lucy disini dikenal sebagai orang yang murah senyum, aktif di social media dan fashionable menurut teman-teman pengikut-pengikutnya. Selalu ingin terlihat cantik dan baik dimanapun.

### 3.4.3. Gerakan Tidak Percaya Diri

#### 3.4.3.1. Scene 2 Shot 2

Dalam melakukan perancangan gerak tokoh, Beberapa *shot* dalam film dan video yang memperlihatkan gerakan selfie yang dibutuhkan penulis yang akan penulis pakai sebagai referensi perancangan gerakan adalah sebagai berikut.

1. *Our Times* (2015)



Gambar 3.4. Truly berusaha untuk terlihat cantik

(*Our Times*, 2015)

Pada adegan ini, penulis mengambil contoh pertama referensi pergerakan Lucy selfie dengan kaku adalah dari film *Our Times* ini yang menceritakan tentang

seorang perempuan bernama Truly yang menyukai seorang lelaki di sekolahnya yang paling populer namun, berakhir ia dekat dengan lelaki yang terkenal sebagai “preman” di sekolahnya. Sementara Truly seorang perempuan yang bukan siapa-siapa di sekolahnya dan selalu menurut jika disuruh-suruh oleh orang lain. Pada potongan shot yang tertera, terlihat Truly sedang bersiap-siap untuk bertemu dengan lelaki yang terkenal sebagai preman di sekolahnya itu yang bernama Taiyu. Mereka janjian untuk bertemu untuk membahas strategi mereka masing-masing untuk mendapat orang idaman mereka masing-masing dan berlanjut belajar bersama.

Truly untuk pertama kalinya jalan berdua dengan lelaki merasa gugup dan berusaha keras untuk berdandan dan bolak-balik mengganti pakaiannya. Pada saat ia mencoba pakaiannya pada awal adegan terlihat Truly senang dengan dirinya mengenakan semua pakaian, wajahnya senang. Tetapi selanjutnya ia mendadak berubah pikiran dan cemberut karena tidak percaya diri dengan semua pakaian yang ia coba dan merasa tidak cocok dengan semuanya. Disaat itu terlihat gestur awal yang dilakukan Truly merupakan *open body gesture* seperti yang telah tercantum pada bab dua oleh Roberts (2011), sesaat dia merasa yakin dan percaya diri dengan dirinya, tetapi selanjutnya yang terjadi adalah ia dengan cepat berganti mood menjadi tidak percaya diri, ia melakukan *close body gesture*.

Begitu juga dengan ekspresi yang ia perlihatkan, awal mula mulutnya tersenyum dan terbuka lebar memperlihatkan giginya menandakan ia percaya diri namu sesaat kemudian ia dengan cepat menutupnya dan cemberut. Disaat itu lah kepercayaan dirinya menurun drastis dikarenakan suatu hal yang mengganggu di

pikirannya seperti yang dijabarkan oleh Ghufroon & Risnawitaq (2017) di bab landasan teori. Selain ekspresi, pada gerakan adegan tersebut terjadi juga *gesture adaptor* dengan jenis *self adaptor* menurut Samovar & Porter (1991) yang dimana tokoh menyentuh dirinya sendiri dibagian lengan atasnya dengan menggunakan telapak tangannya dan membentuk silang menutupi tubuh bagian depannya yang menggambarkan juga *close body posture* atau *Fugitive posture*.

2. *Wonder* (2017)



Gambar 3.5. Auggie memperkenalkan dirinya di depan kelas

(*Wonder*, 2017)

Film ini memceritakan tentang seorang anak laki-laki bernama Auggie yang mengalami kelainan fisik yang dibawanya dari sejak ia lahir. Karena fisiknya yang

kurang sempurna, Auggie mengalami kesulitan dalam bersosialisasi, ia sangat tidak percaya diri dengan dirinya, ia selalu ingin mengenakan helm astronot miliknya untuk menutupi wajahnya yang terlihat berbeda itu. Di hari pertamanya ia masuk sekolah umum di kelas lima, ia duduk di bangku paling ujung depan dengan berharap tidak dilihat oleh orang-orang, namun gurunya tidak memandangi dirinya berbeda akhirnya ia terpilih untuk memperkenalkan dirinya di depan kelas. Pada awalnya Auggie menggelengkan kepala menolak untuk berdiri, kemudian dengan terpaksa ia berdiri seperti pada potongan shot yang terlampir.

Dalam adegan tersebut terlihat Auggie duduk dengan menyilangkan tangannya di atas meja, hal itu termasuk ke dalam kategori *closed body posture* yang dikategorikan sebagai *fugitive posture*, menurut Roberts (2011) postur tubuh seperti itu memberi pesan bahwa tokoh tersebut tidak percaya diri dan siap untuk menolak segala jenis aksi yang dilakukan lingkungannya, tokoh cenderung merasa tidak nyaman, tertekan dan dalam *mood* yang tidak baik. Kemudian, saat Auggie berdiri pun, ia berbicara tanpa menatap teman sekelasnya dan cenderung sering melihat ke bawah. Pergerakan mata tersebut juga menunjukkan ekspresi yang tidak nyaman dan tidak percaya diri, seakan tokoh menginginkan hal yang ia lakukan berakhir dengan segera.

Selain matanya yang dapat menggambarkan ekspresi tidak percaya diri yang ada dalam diri tokoh adalah raut mulutnya yang akan susah untuk tersenyum dan lebih sering datar atau bahkan agak sedikit menekuk ke bawah. Dalam adegan ini ada sedikit *exaggeration* yang digunakan, yaitu pada saat ia berdiri dari duduknya dengan cara malas-malasan dan dari situ terjadilah sedikit *exaggeration* karena

gerakan yang malas-malasan cenderung bergerak mengayun walupun hanya sedikit untuk menunjukkan sedikit dramatisir gerakan seperti yang dijelaskan oleh Chopine (2011) pada bab dua. Pada potongan adegan yang terlampir sebenarnya juga menampilkan *secondary action* yang dimana pada *shot* tersebut saat Auggie berdiri, tubuhnya berayun-ayun sedikit ke kiri dan ke kanan yang memberikan pesan bahwa dia dalam posisi yang tidak nyaman dan menggugupkan dirinya.

3. *Addams Family Values* (1993)



Gambar 3.6. Seorang anak perempuan yang berusaha tersenyum

(*Addams Family Values*, 1993)

Film ini menceritakan tentang sebuah keluarga unik yang terpinggirkan karena terlalu unik. Salah satu anaknya yang perempuan memiliki keunikan yang tidak pernah terbiasa untuk tersenyum yaitu bernama Wednesday, dalam potongan adegan yang terlampir Di gambar adalah adegan dimana anak perempuan ini berusaha tersenyum di depan orang banyak untuk pertama kalinya. Dalam Gerakan yang dilakukan Wednesday pada potongan adegan memperlihatkan kepribadian yang kaku dan tidak peraya diri seperti yang Lucy lakukan Ketika ia tersenyum di depan kamera.

Dalam *shot* ini, Wednesday melebarkan mulutnya secara sangat perlahan karena dirinya sangat kaku yang membuatnya membutuhkan waktu untuk meregangkan raut wajahnya. Secara perlahan juga Wednesday memiringkan kepalanya yang bisa disebut sebagai *secondary action* terdapat pada Gerakannya tersebut yang memperlihatkan Wednesday mencoba untuk menjadi anggun dengan cara yang sangat kaku. Selain memiringkan kepala bisa juga *secondary action* pada ekspresinya yang dilakukan oleh alisnya yang menggambarkan kekakuan pada ekspresi wajahnya. Dalam *shot* ini sudah jelas tidak ada *exaggeration* yang terlihat namun, prinsip tersebut memang tidak begitu diperlukan untuk menggambarkan sesuatu yang tidak percaya diri dan melakukan Gerakan-gerakan yang kaku, karena tujuan *exaggeration* itu sendiri pun juga untuk memberikan kesan agar tidak kaku.

Hal lain yang dapat dibahas dalam *shot* ini adalah *gesture* yang di perlihatkan oleh Wednesday dalam teori *gesture* menurut Samovar & Porter (1991), ia melakukan *gesture emblematic movements* yang diaplikasikan ke wajah atau ekspresi yang dimana *gesture* tersebut digunakan untuk seseorang yang ingin

menggambarkan sesuatu atau menyampaikan pesan lewat *gesture*nya kepada sekumpulan orang-orang. kemudian untuk gestur keseluruhannya ia melakukan *gesture illustrator batons* yang merupakan sebuah gerakan yang dilakukan terlihat atau menandakan bahwa orang tersebut merasa tidak nyaman atau tertekan. Selain itu, karena dalam *shot* ini lebih terfokus kepada ekspresinya, *gesture* ini juga dapat di kategorikan sebagai *affect display* yang mana *gesture* ini menjelaskan seseorang yang memberikan gestur untuk menyampaikan suatu pesan seutuhnya melalui raut wajah, persis seperti yang ada pada gambar.

4. *Crazy Little Thing Called Love* (2010)



Gambar 3.7. Terlihat Nam (perempuan di kanan) ikut berfoto dengan ekspresi yang canggung

(*Crazy Little Thing Called Love*, 2010)

Film ini menceritakan tentang Seorang siswi SMP bernama Nam jatuh cinta dengan Shone yang merupakan senior di sekolahnya, tetapi ia takut untuk menunjukkan perasaannya, sebagian karena Shone adalah idola semua orang dan Nam menganggap dirinya tidak populer, berpenampilan sederhana, dan tidak menarik. Pada film ini, penulis mengambil referensi ekspresi Nam yang sering kali menunjukkan ekspresi aneh dan kaku karena ia kurang percaya diri dengan tampilannya, sementara ia harus bersaing dengan berbagai macam jenis perempuan di sekolahnya.

Pada potongan shot yang penulis ambil merupakan adegan dimana Seorang perempuan cantik yang juga tergila-gila dengan Shone sedang menggoda Shone untuk mengambil potret dirinya dengan kamera milik Shone. Kemudian melihat hal itu Nam tidak mau kalah namun dia tidak mempunyai kepercayaan diri yang cukup untuk menyerang perempuan cantik tersebut. Pada akhirnya ia diam-diam masuk ke frame pada saat Shone mengambil potret perempuan cantik itu dengan wajahnya yang sangat awkward dan kaku. Hal ini, menunjukkan ada kemiripan pada kepribadian Nam dan Lucy yang dapat saling terhubung untuk sebagai referensi rancangan gerak ekspresinya saat melakukan selfie. Kepercayaan diri Nam yang terpengaruhi oleh fisiknya ini seperti halnya yang dijelaskan oleh Ghufron & Risnawitaq (2017).

Gerakan tubuhnya yang menunjukkan sangat tidak percaya diri dan malu-malu, memperlihatkan pergerakannya terdapat *gesture adaptor* dengan jenis *self adaptor* yang dimana menurut Samovar & Porter (1991), seseorang akan melakukan *gesture* ini ketika ia merasa tidak nyaman atau tidak percaya diri yang

kemudian menyentuh dirinya sendiri dengan anggota tubuh lainnya. Contohnya terjadi pada panel ketiga di potongan *shot* yang terlampir. Gerakan *self adaptor* ini pun bisa dihubungkan dengan *secondary action* karena gerakan tangan yang menyentuh bagian leher dapat memberi pesan bahwa orang tersebut sedang malu, ragu atau tidak nyaman. Begitu juga dengan postur tubuhnya yang terlihat menunjukkan *closed body posture* untuk melambangkan tidak percaya diri pada tokoh. Apa yang dilakukan oleh Nam tidak mengandung *exaggeration* lagi, karena yang dilakukan tokoh adalah *gesture* agar terlihat kaku. Namun, *Exaggeration* ini terdapat pada adegan lain saat Nam belum masuk ke frame seperti pada gambar, dia melakukan gerakan malu-malu yang berlebihan karena ada Shone dan hal itu justru memperlihatkan kebodohan yang dilakukan Nam karena salah tingkah di depan Shone.

Ekspresi yang dilakukan Nam pun sudah cukup jelas terlihat bahwa Nam Tidak percaya diri untuk ikut berfoto dengan temannya yang cantik namun, Nam hanya tidak mau kalah di depan Shone. Seperti yang telah dijabarkan oleh McCloud (2006) Ekspresinya menunjukkan variasi ekspresi senyum yang terpaksa seolah agar terlihat menawan namun tidak.

#### **3.4.4. Gerakan Percaya Diri**

1. *Red Shoes and The Seven Dwarfs* (2019)



Gambar 3.8. Snow White membalik badannya

*(Red Shoes and The Seven Dwarfs, 2019)*

Film ini awal mulanya menceritakan tentang seorang perempuan bernama Snow White, yang berbadan besar yang kemudian berubah wujud menjadi perempuan yang cantik dan langsing ketika ia memakai sepasang sepatu ajaib yang ia ambil dari pohon ajaib milik ibu tirinya. Setelah itu dia melarikan diri menggunakan sapu terbang dan mendarat disuatu tempat yang merupakan rumah milik tujuh orang kurcaci yang terkutuk.

Pada adegan yang terlampir pada gambar, itu merupakan Snow White yang sudah menjadi cantik dan langsing, ia mendarat di rumah tujuh kurcaci dan merasa lapar, kemudian ia masuk ke rumah tersebut dan memakan donat yang ada di atas meja. Pada saat tujuh kurcaci pulang, mereka kaget karena pintunya terbuka,

mereka langsung masuk kerumahnya dan yang mereka lihat adalah seorang perempuan yang sangat cantik sedang memakan donat, digambarkan dalam *shot* tersebut Snow White memutar balikan badannya dengan *slow motion* dan terlihat sangat anggun dan tujuh kurcaci pun tidak jadi marah. Pada adegan tersebut terlihat postur tubuh Snow White sangat terbuka dan dapat dikategorikan menjadi *open body posture* seperti yang dikatakan Roberts (2011) karena di *shot* tersebut terlihat ia memutar balikkan tubuhnya dengan sangat percaya diri. gesture yang ia perlihatkan adalah *emblematic movements* dimana ia menyampaikan suatu pesan dengan gerakan yang sedang ia lakukan yaitu memegang donat dan mengatakan lapar.

Gerakan memutar tersebut mengandung *exaggeration* dan juga *secondary action* yang terlihat disaat ia berputar dan *exaggeration* dilakukan pada rambutnya yang terkibas dan sedikit dlebihkan untuk menyampaikan kesan mengagumkan. Demikian dengan *secondary action* yang ditunjukkan pada saat ia berputar, yaitu Gerakan kepala yang sedikit berayun kebawah dan keatas agar rambut terlempar dan terlihat lebih mengagumkan lagi, dan juga gerakan tangannya yang terbuka kesamping dan sedikit tertekuk memperlihatkan sisi yang lebih feminine.

## 2. *Hé Mademoiselle* (2017)



Gambar 3.9. seorang perempuan sedang berari

(*Hé Mademoiselle*, CGMeet, 2017)

Film pendek ini menceritakan tentang seorang perempuan yang selalu ceria kesehariannya, dia sedang berjalan di dan menikmatinya dengan bernyanyi dan bernari sedikit. Namun, karena keceriaannya dan tampilannya yang menawan, lelaki disekelilingnya yang ia lewati di jalan, terus mengganggunya dan membuat dirinya tidak nyaman. Pada *shot* ini, tokoh baru keluar dari tangga kereta bawah tanah, ia menyambut harinya dimulai dengan bernyanyi lalu, pada *shot* yang

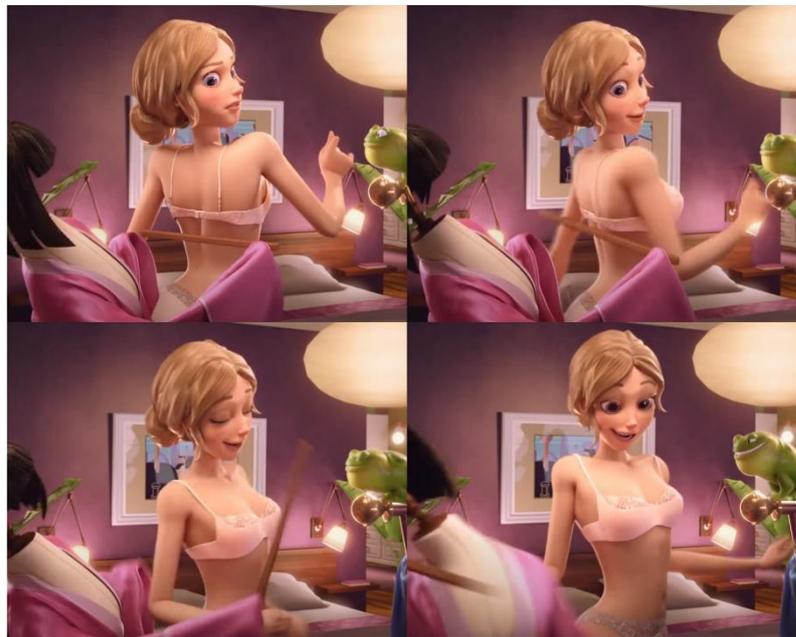
terlampir ia melakukan adegan bernari dengan riang, tarian yang ia lakukan seperti tarian-tarian layaknya *broadway*. Ia sangat terlihat nyaman dan sangat percaya diri dengan dirinya yang menunjukkan postur tubuh *open body posture* bahkan saat ia berputar ia cenderung membentangkan tangannya seolah dia sangat senang dengan dirinya dan dengan apa yang ia lakukan seperti halnya teori yang disampaikan oleh Roberts (2011).

Sesuai dengan teori yang di kemukakan Samovar & Porter (1991), *Gesture* yang ia lakukan dapat di kategorikan sebagai *gesture illustrator rhythmic movements* yang dimana gestur tersebut memperlihatkan pergerakan yang mengikuti irama tertentu, hal tersebut bisa dicontohkan dengan orang yang sedang menari seperti yang terlihat pada potongan adegan. Gerakan tubuh memutar yang di lakukan pada shot ini terlihat sangat berenergi dengan begitu terdapat prinsip *exaggeration* di dalamnya. Prinsip tersebut dapat dilihat Ketika ia mengambail anchang-ancang untuk berputar, sebelum ia bergerak memutar ke kiri ia sedikit condong kekanan terlebih dahulu seperti yang ada pada gambar. Kemudian selain *exaggeration*, terdapat *secondary action* juga saat ia memutar tubuh, terlihat ia tidak hanya berputar biasa tetapi ada kepalanya dan pinggulnya yang bergerak ke kiri dan kanan perlahan memberikan pesan ia sangat menikmati momen tersebut.

Selain gerak tubuhnya yang memperlihatkan dirinya sangat bersemangat dan ceria, ia juga memperlihatkan ekspresi dengan mulut yang tersenyum lebar di ikuti dengan mata tertutup sambil memutar tubuh. Keadaan mata tertutup tersebut menandakan seseorang sangat fokus dengan apa yang ia rasa karena tau

dengan kata lain ia sangat menikmati apa yang sedang ia lakukan ataupun pada momen yang ia rasakan.

3. *Find the One Again!* (TriumphAsia, 2016)



Gambar 3.10. Seorang perempuan yang sedang mencoba bra barunya

(*Find The One Again!*, TriumphAsia, 2016)

Potongan adegan ini merupakan potongan adegan yang diambil dari sebuah iklan komersil *bra* bermerk yang promosinya menggunakan animasi. Pada adegan ini menceritakan tentang seorang ibu yang tidak mendapatkan kebebasannya untuk mendapatkan apa yang diinginkan karena sibuk mengurus anak dan salah satu

kebutuhannya tersebut adalah *bra*. Adegan ini memperlihatkan pergerakan si ibu yang sedang melakukan percobaan dengan *bra* nya kemudian ia berputar dengan anggun karena mendapatkan *bra* yang pas untuknya. Gerakan memutar tersebut cukup mendramatisir seperti yang dikatakan oleh Chopine (2011) yang memperlihatkan dua prinsip animasi, yang pertama adalah *exaggeration*, saat berputar ke kanan ia seperti mengambil ancang-ancang ke berputar sedikit ke kiri, kemudian ia berputar dengan cepat. Yang kedua terdapat bentuk tangan yang menekuk keatas kemudian turun setelah berputar menunjukkan *secondary action* memberi kesan feminine untuk gerakannya yang berputar dengan cepat.

Postur tubuh yang terlihat adalah postur tubuh yang sangat terbuka atau disebut juga dengan *open body posture*, menandakan bahwa ia senang dengan apa yang terjadi dan juga terkejut dalam arti yang bahagia. Begitu juga dengan gestur yang terlihat terdapat *gesture regulator* yang dimana gestur berupa suatu isyarat yang dilakukan untuk mengarahkan atau mengatur lawan interaksi seperti yang ada pada shot ini adalah gestur kepala yang sedikit mengangguk mengiyakan tokoh kodok yang memberi rekomendasi *bra* pada tokoh si Ibu.

### **3.5. Proses Perancangan**

Penulis akan melakukan beberapa proses perancangan untuk mendapatkan hasil pergerakan yang *final*. Geraka tokoh yang penulis rancang untuk kedua kepribadian tokoh Lucy pada tahap awal penulis akan membuat sebuah sketsa berdasarkan naksah yang nantinya akan diaplikasikan ke 3D. kemudian ada juga storyboard

yang dibuat untuk mendukung sketsa dan mendapatkan pergerakan yang sesuai. Tidak lupa, penulis memperhatikan three-dimensional karakter yang telah dirancang oleh perancang tokoh dengan mengambil referensi gerakan dari film-film yang sudah ada. Penulis juga mengaplikasikan prinsip-prinsip dan teori yang sesuai untuk mendapatkan hasil pergerakan yang nyata dan maksimal.

### 3.5.1. Scene 2 Shot 2

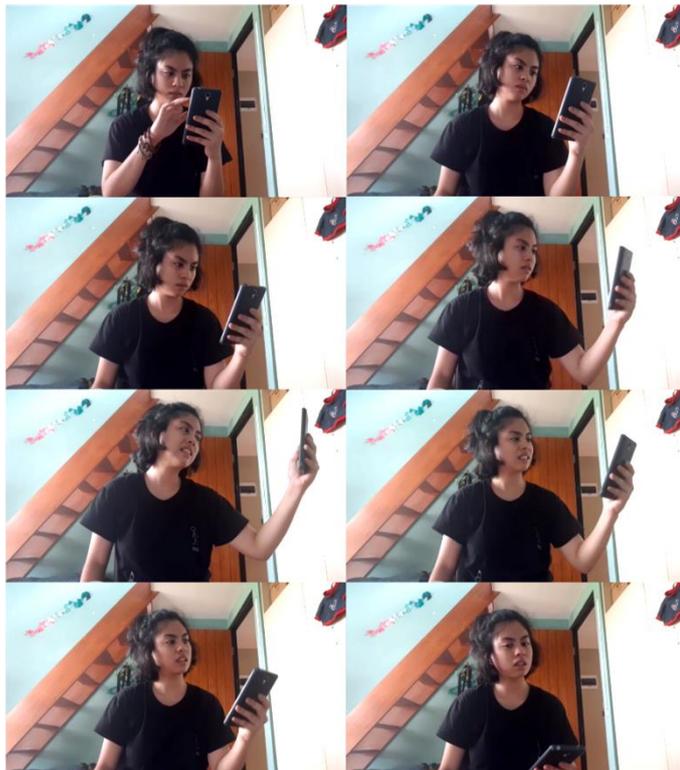
Lucy duduk di bangku rias, masih memegang handphonenya sambil melihat-lihat foto Cintya di Instagram dengan sedikit menyipitkan matanya karena merasa tidak percaya diri. Tiba-tiba Lucy tersenyum layaknya sedang merencanakan sesuatu. Lucy mencoba untuk selfie dengan wajahnya yang kaku dan senyumannya yang aneh lalu menguploadnya ke Instagram. Tidak lama kemudian terlihat ada satu orang yang menyukai fotonya bersamaan dengan komentar negative yang menyinggungnya.



Gambar 3.11. Potongan Storyboard “Phase”

(Dokumentasi kelompok)

Pada *shot 2* ini, Lucy merasa sedih karena melihat temannya di social media dan membuatnya semakin tidak percaya diri, wajahnya pun menunjukkan ekspresi sedih atau murung. Lucy mencoba untuk mengikuti pose temannya untuk pertama kalinya dengan selfie dan berharap akan terlihat cantik juga seperti temannya itu. Tetapi karena hal tersebut adalah hal yang pertama kali ia lakukan dan ia memiliki kepribadian yang pemalu dan kaku karena tidak percaya diri, untuk mendapatkan gerakan dan ekspresi yang canggung saat Lucy melakukan selfie, penulis mencoba melakukan eksplorasi acting pada *shot* ini.

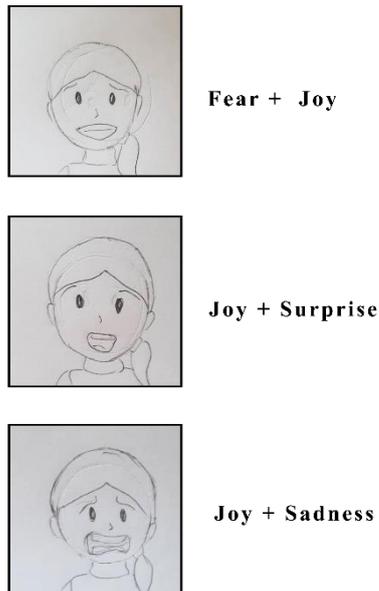


Gambar 3.12. Acting scene 2 shot 2

(Dokumentasi pribadi)

Pada awalnya Lucy hanya merasa ingin percaya diri seperti temannya karena mempunyai banyak penggemar, wajahnya pun menunjukkan ekspresi murung terlebih dahulu. Setelah itu ia mengeksplor social media milik temannya itu, didapatkan sebuah foto olehnya kemudian ia mencoba untuk memeragakan temannya itu dan akan membagikannya di social media, berharap akan mendapatkan feedback yang baik. Kemudian Lucy mengangkat satu tangannya yang menggenggam handphone, mengarahkannya ke wajahnya, gerakan tubuhnya ia mencoba tersenyum seperti yang diperagakan oleh temannya, namun hasilnya ekspresi yang ada adalah ekspresi canggung.

Seperti yang diperagakan oleh penulis pada video akting, akting penulis mengacu pada referensi acuan yang ada pada subbab acuan dan didasari oleh *three dimensional* karakter Lucy tidak percaya diri. Karena kepribadian Lucy yang kurang percaya diri untuk ekspresi Lucy bergerak pada bagian mulutnya dan alis yang dengan jelas memperlihatkan senyum yang aneh dan kaku juga alis yang terangkat satu lebih tinggi keatas seakan bingung pada diri sendiri.

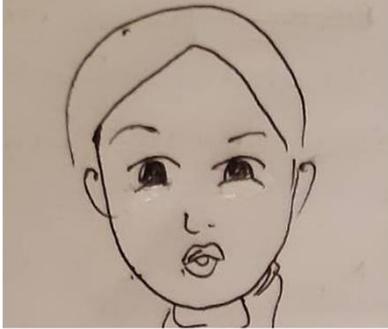


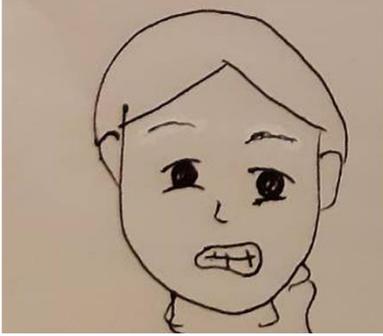
Gambar 3.13. Sketsa gabungan ekspresi scene 2 shot 2

(Dokumentasi pribadi)

Pada adegan ini dapat dilihat ekspresi yang Lucy tunjukkan merupakan ekspresi yang menunjukkan kepercayaan diri yang rendah. Di samping itu, saat Lucy hendak mengambil foto, terjadi perubahan postur tubuh pada Lucy, disitu ditunjukkan saat ia mengangkat handphonenya ada peningkatan kepercayaan diri sedikit namun, belum terbilang ia sudah ada percaya diri karena ekspresi pada wajahnya yang masih belum memperlihatkan kepercayaan diri yang lebih. Dalam pembahasan mengenai ekspresi, sebelumnya penulis membuat beberapa sketsa kasar percobaan untuk ekspresi wajah Lucy pada saat sedang melakukan *selfie*.

Tabel 3.1. Sketsa ekspresi Lucy tidak percaya diri

Percobaan ke-	Sketsa	Keterangan
1		Penulis mencoba untuk memasukkan ekspresi senyum kaku pada wajah Lucy
2		Penulis ingin memberikan kesan kaku karena disesuaikan dengan kepribadian Lucy yang tidak percaya diri
3		Terlihat perbedaan ada di bentuk mulutnya yang difokuskan untuk memperlihatkan ekspresi yang kaku

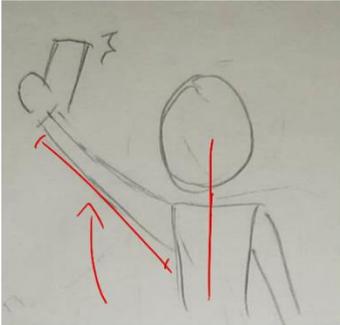
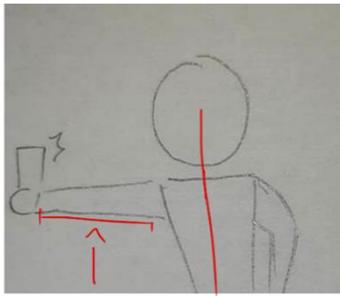
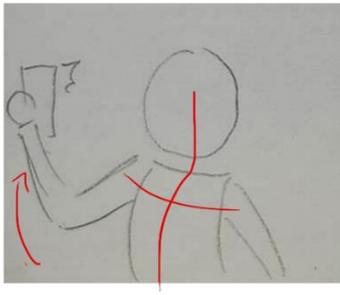
4		<p>Mulut lebih terbuka lebar memperlihatkan gigi, dan mulut terbuka tidak berbentuk, memperlihatkan ekspresi yang kaku tidak jelas.</p>
---	---	---

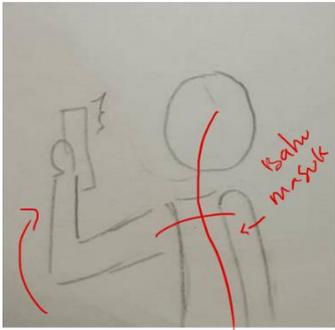
Dari hasil sketsa percobaan diatas, pada ekspresi ke-4 merupakan ekspresi yang memperlihatkan ekspresi yang kaku dan cukup menggambarkan tidak percaya diri. Kemudian pada ekspresi yang ke-2 dan ke-3, penulis mencoba dari menutup mulut hingga terbuka, walaupun jika tertutup lebih memberi kesan orang yang tidak mudah terbuka, tetapi pembukaan mulut ini ditunjukkan untuk memberi kesan orang yang mencoba untuk tersenyum di depan kamera namun bukannya tersenyum dengan indah tetapi malah menjadi aneh atau bisa disebut juga sebagai *false smile*.

Kemudian penulis menerapkan postur *open body* dan *close body* untuk memperlihatkan Lucy yang ragu-ragu dengan *mood* nya sendiri. Di awali dengan *close body posture* yang dimana merupakan kepribadian Lucy yang asli yaitu tidak percaya diri dan tertutup, kemudian saat ia mencoba *selfie*, ia sedikit mencondongkan dadanya dan punggungnya lebih terbuka dan agar lebih tegak yang menunjukkan *open body posture*, dimana Lucy merasa percaya diri sesaat yang dipaksakan, kemudian kembali lagi kepada posisi awal dengan postur tertutup

setelah melakukan *selfie*. Berikut adalah sketsa percobaan gerakan yang penulis eksplorasikan.

Tabel 3.2. Sketsa gerakan Lcy tidak percaya diri

Percobaan ke-	Sketsa	Keterangan
1.		<p>Penulis mencoba memasukkan gerakan selfie dengan tidak percaya diri. Badan tegak, tangan satu keatas dan satunya lagi ke bawah normal.</p>
2.		<p>Salah satu tangan lurus kedepan dan yang satunya sedikit menekuk untuk menambah kesan bergaya kaku.</p>
3.		<p>Tangan selfie di tekuk tangan lainnya lurus kebawah. Badan sedikit membusung kedepan untuk menunjukkan gerakan seolah percaya diri sesaat.</p>

4.		Tangan selfie masih menekuk kemudian bahu tangan lainnya menekuk ke dalam dan membungkuk. Kepala sedikit terangkat.
----	---	---

Pada tabel diatas penulis melakukan percobaan gerakan pada Lucy yang tidak percaya diri, awalnya penulis membuat gerakan seolah normalnya orang pada umumnya jika melakukan selfie, namun saat diperhatikan Kembali gerakan masih belum memenuhi ekspekstasi penulis dan beberapa prinsip. Begitu juga dengan percobaan kedua, yang dimana Lucy terlihat hanya kaku di bagian tangan nya tetapi tidak menunjukkan ketidak percaya diri melainkan kaku seperti robot. Sampai akhirnya penulis membuat gerakan pada percobaan ketiga dan keempat yang merupakan gerakan yang akan digabungkan penulis dan memenuhi ekspektasi penulis, dalam adegan tersebut gerakan terdapat sedikit prinsip *exaggeration* yang dapat dilihat pada pergerakan posturnyaa yang menegak sesaat pada saat mengambil foto. Selanjutnya dapat terlihat prinsip *secondary action* yang terjadi pada bahunya yang terbuka lalu tertutup untuk menggambarkan Lucy yang tidak percaya diri dan juga ragu-ragu dengan tindakannya yang ia lakukan. Kemudian setelah mendapatkan hasil acting dan sketsa percobaan, penulis menerapkannya dalam animasi 3D.



Gambar 3.14. Animasi 3D scene 2 shot 2

(Dokumentasi pribadi)

Dari hasil 3D penulis memutuskan untuk tidak begitu menonjolkan pergerakannya atau tidak terlalu dilebihkan dalam penerapan *exaggeration* pada gerak postur tokoh, karena mengingat untuk menyesuaikan dengan *three dimensional* tokoh yang lebih seperti orang-orang yang *introvert*. Untuk bentuk postur dan ekspresi wajah, penulis menerapkan hasil sketsa dan video acting ke dalam animasi 3D. Postur terlihat membungkuk membentuk tubuh yang fugitive ketika tokoh merasa dirinya tidak percaya diri seperti yang terlihat pada gambar satu dan gambar enam, disitu Lucy merasa dirinya tidak bisa seperti temannya dan setelah mencoba ternyata memang hasilnya tidak ada apa-apanya seperti yang ia harapkan dan tetap menjadi tidak percaya diri.

### 3.5.2. Scene 4 Shot 5

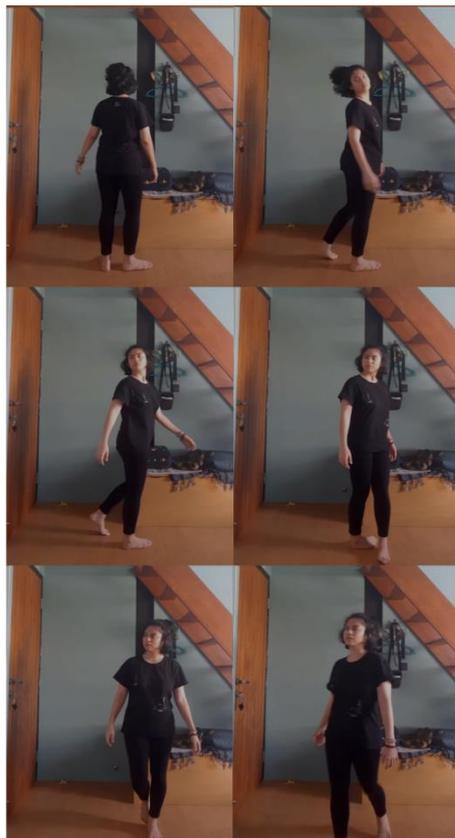
Setelah perempuan tersebut selesai merias, ia berdiri dan membalikkan tubuhnya ke arah Lucy serta berjalan dan melewati tubuhnya. Lucy menyadari bahwa perempuan tersebut tidak dapat melihat keberadaan dirinya. Berdasarkan naskah yang telah dibuat, pada adegan dalam *shot 5* ini terlihat Lucy dalam dunia refleksi dengan tampilan yang sangat berbeda dengan Lucy aslinya sedang *bermakeup* di depan cermin kemudian berputar dan berjalan ke arah Lucy yang asli yang posisinya agak jauh di belakang Lucy dalam dunia refleksi. Selanjutnya penulis akan merancang Gerakan dan ekspresi Lucy dalam dunia refleksi yang sedang memutarakan tubuhnya layaknya seorang putri karena kepribadiannya yang lebih feminine daripada Lucy pada aslinya.



Gambar 3.15. Potongan storyboard "Phase"

(Dokumentasi pribadi)

Selanjutnya berdasarkan naskah dan *storyboard* yang telah dibuat, penulis akan mencoba untuk merancang gerakan memutar dengan anggung yang di eksplorasikan melalui video acting sebagai berikut berdasarkan *three dimensional* tokoh dan ekspektasi penulis.



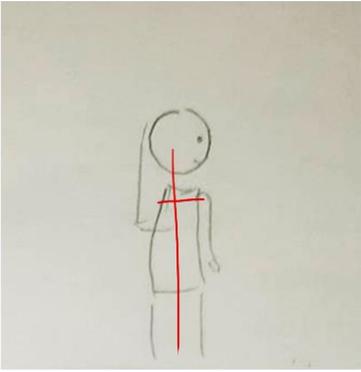
Gambar 3.16. Akting scene 4 shot 5

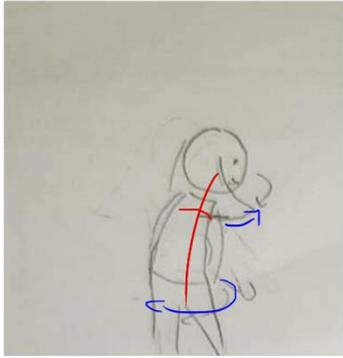
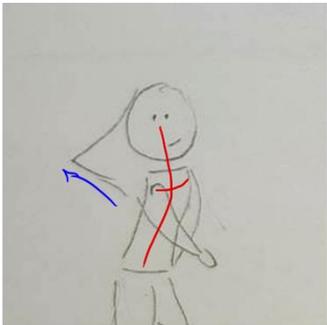
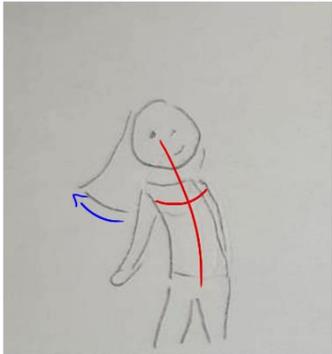
(Dokumentasi pribadi)

Dari hasil video acting yang dibuat, penulis berperan sebagai Lucy dalam dunia refleksi yang mempunyai kepribadian yang berbeda dengan Lucy pada aslinya seperti yang sudah tertulis pada konsep tokoh di dalam acuan. Dalam shot ini Lucy

yang sedang bermakeup memutar balikkan badannya kemudian berjalan kearah belakang, dalam gerakan tersebut gerakan Lucy akan terlihat anggun dan lebih terbuka untuk posturnya yang memungkinkan ada prinsip *secondary action* yang membantu pergerakan tersebut. Ekspresi wajah terlihat lebih tenang dan senang yang menggambarkan sifat anggun yang dimilikinya. Seperti yang terlihat pada gambar video akting, terlihat gerakan *secondary action* pada gambar nomor dua yang terlihat pada rambutnya begitu juga dengan *exaggeration* yang terlihat pada gambar nomor dua dan tiga yang gerakan terlihat bergerak cepat yang akan menghasilkan *exaggeration*. Posisi tersebut juga menunjukkan postur *open body posture*. Yang kemudia dilanjutkan dengan Lucy yang berjalan perlahan kearah belakang. Tahapan selanjutnya penulis akan membuat sketsa gerakan memutar pada lucy.

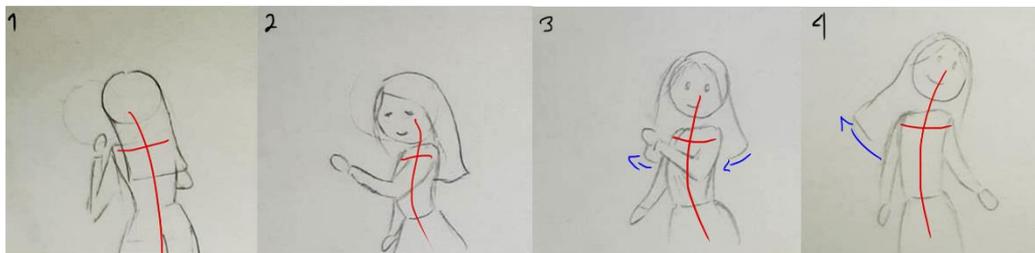
Tabel 3.3. Sketsa gerakan Lucy percaya diri

Urutan gerakan ke-	Sketsa	Keterangan
1.		Postur tubuh masih lurus tegak

2.		Sedikit membungkuk untuk mengambil ancang-ancang memutar balikkan tubuh
3.		Pinggul bergerak berputar terlebih dahulu lalu disusul oleh kepala postur berbentuk seperti huruf S. rambut mulai terkibas.
4.		Postur tubuh terbuka, kedua tangan terbuka kesamping. Rambut terkibas lebih jauh lagi.

Pada sketsa gambar yang telah dibuat, pada gambar pertama Lucy masih tegak kemudian ia sedikit memiringkan tubuhnya ke kanan sebelum ia berputar ke kiri, gerakan tersebut adalah sebagai *exaggeration* yang memenuhi gerakan agar terlihat tidak kaku dan lebih nyata, namun pada gambar yang ketiga akan terlihat

tubuh Lucy memberikan postur tubuh yang mulai terbuka sebagian badan, setelah itu pada gambar keempat postur tubuh Lucy sudah terlihat terbuka sepenuhnya atau disebut sebagai *open body posture* yang kemudian diikuti dengan *secondary action* yang ada pada rambutnya yang berkibar seakan Lucy seseorang yang sangat mempesona. Begitu juga *secondary action* yang terdapat pada gerakan tangannya yang mengikuti gerak tubuh saat berputar, tidak hanya diam lurus kebawah. Kemudian, setelah percobaan gerakan yang pertama penulis belum mendapatkan gerakan sesuai dengan ekspektasi dan harapannya. Tidak lupa *exaggeration* pada gerak tubuhnya yang sedikit berayun membungkuk pada saat berputar. Kemudian penulis mencobanya lagi dengan mengembangkan gerakan-gerakan yang sudah dirancang sebelumnya agar terlihat lebih menarik dan kepercayaan diri Lucy lebih terpancarkan. Berikut adalah sketsa perkembangan yang penulis lakukan.



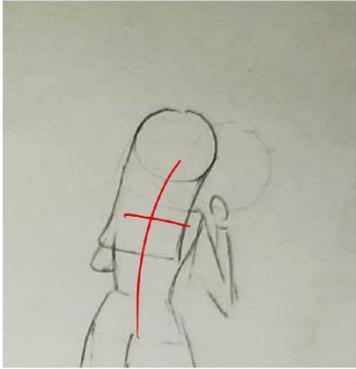
Gambar 3.17. Perancangan gerak tokoh Lucy percaya diri

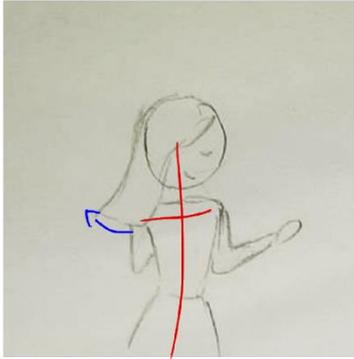
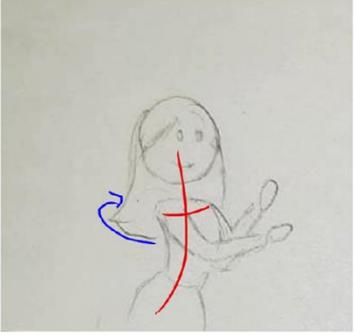
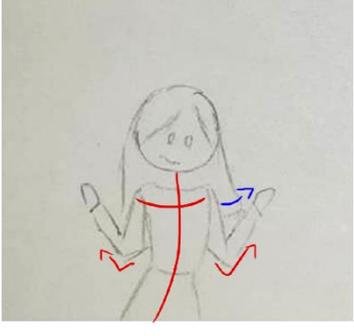
(Dokumentasi pribadi)

Dilihat dari perkembangan sketsa yang penulis buat, gerakan awal dimulai dengan postur tubuh yang sedikit membungkuk tidak sepenuhnya membungkuk seperti sketsa sebelumnya. Kemudian Lucy berputar bersamaan dengan kepala namun kepala akan bergerak sedikit lebih cepat dari tubuhnya untuk memberikan

kesan tenaga untuk mengibas rambutnya. Tangannya tertekuk yang merupakan ada prinsip *secondary action* yang digunakan untuk menyampaikan keanggunan. Menurut beberapa referensi itu yang dilakukan oleh perempuan anggun jika memutarakan tubuh agar terkesan lebih berkelas. Pada gerakan terakhir, seperti pada sketsa sebelumnya juga ditutup dengan postur yang terbuka dengan kedua tangan juga terbuka kesamping untuk memperlihatkan postur tubuh yang terbuka atau *open body posture*. Setelah melakukan perkembangan sketsa kedua oleh penulis, penulis melakukan perkembangan gerak lagi untuk memenuhi gerakan yang benar-benar penulis butuhkan. Perkembangan gerakan dijelaskan sebagai berikut.

Tabel 3.4. Sketsa gerakan Lucy percaya diri

Urutan gerakan ke-	Sketsa	Keterangan
1.		Gerakan awal sedikit membungkuk masih sama dengan sketsa sebelumnya. Arah putaran tetap ke kanan seperti pada sketsa awal. Tangan menekuk dari awal.

2.		<p>Postur tubuh tegak, kepala menengok duluan dengan gerakan bahu yang sedikit berayun dari kiri ke kanan. Tangan masih menekuk, terbuka sedikit.</p>
3.		<p>Tubuh berputar ke posisi yang benar bersamaan dengan kepala, postur tubuh sangat terbuka. Tangan tetap menekuk mengikuti alur gerakan.</p>
4.		<p>Diakhiri dengan posisi tubuh masih terbuka, tangan tertekuk dan terbuka kesamping, posisi kepala agak sedikit menunduk.</p>

Pada sketsa akhir, penulis menjadikan tubuh sebagai secondary action dari pergerakan kepala, karena kepala bergerak duluan dan tubuh mengikuti gerakan kepala dengan sedikit ayunan ke kiri atau ke kanan untuk memperjelas lagi gerakan yang memvisualkan kepercayaan diri dan keanggunan berdasarkan kepribadian

tokoh yang tertera dalam *three dimensional* tokoh pada bab 3. Pada gerakan keempat, gerakan tangan pun juga dibuat lebih memvisualkan dirinya yang lebih centil dibandingkan dengan Lucy aslinya dimana ia menekuk kedua tangannya kesamping dilanjutkan dengan kepalanya yang menunduk untuk melihat penampilannya sendiri. Postur sudah jelas tetap *open body posture* diakhir tidak ada perubahan jenis postur. Untuk ekspresi pun tetap dengan ekspresi yang senang namun tenang lebih seperti memperlihatkan rasa percaya diri yang penuh yang terbentuk lebih jelas dilekuk ujung bibirnya yang melengkung keatas tetapi tidak begitu ekstrem.

Berdasarkan sketsa akhir yang penulis telah buat, penulis melanjutkannya untuk mengaplikasikan gerakannya kedalam animasi 3D yang akan diperlihatkan sebagai berikut.



Gambar 3.18. Animasi gerakan Lucy dalam dunia refleksi

(Dokumentasi pribadi)

Dari hasil percobaan yang telah dibuat, penulis menerapkan hasil sketsa dan video acting untuk bentuk postur dan ekspresi wajah. Gerakan *exaggeration* dapat terlihat pada gambar kedua dan tiga saat Lucy dalam dunia refleksi berputar sedikit membungkuk, kemudian *secondary action* dapat terlihat pada gambar ketiga saat rambut terkibas saat berputar. Lalu penulis telah mendapatkan gerakan yang sesuai dengan ekspektasi penulis yang dapat memvisualkan Lucy dalam dunia refleksi yang penuh dengan percaya diri dengan mengaplikasikan *secondary action* pada rambutnya dan juga *exaggeration* pada pergerakan tubuhnya.