



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

Dalam proyek tugas akhir, penulis membuat sebuah film animasi pendek 2D berjudul “Work Over Woe” yang memiliki genre komedi dan *slice of life*, dimana kesehatan mental menjadi sesuatu yang perlu diutamakan pada era modern ini. Isu yang ingin diangkat pada animasi 2D untuk mengingatkan kepada audiens bahwa meminta tolong atau memutuskan untuk beristirahat adalah hal yang wajar, bahwa kesehatan mental adalah dasar dari cara berpikir dan tindakan seseorang diukur pada saat interaksi di kehidupan sosial. Gen-Z yang sangat familiar dengan teknologi digital dan modern terkadang lupa diri untuk lepas dari dunia tersebut. Target audiens animasi pendek ini adalah penonton yang berumur 18 tahun ke atas yang tinggal di kota besar seperti Jakarta, dikarenakan budaya kerja dan era digital ini dapat dimengerti oleh masyarakat yang penulis targetkan.

“Work Over Woe” memiliki dua tokoh utama yaitu Eko yang merupakan seseorang yang mementingkan kerja dan ingin menjadi nomor satu di divisinya. Eko yang kaku merupakan representasi dari *fresh graduate* yang selalu ingin menjadi nomor satu dan terbaik di lingkungan kerjanya. Arya adalah tokoh yang berbanding terbalik dengan Eko, dimana Arya lebih terlihat rileks dan percaya diri atas *skill* yang ia punya sehingga tidak merasa terancam dengan adanya pekerja lain. Latar belakang animasi ini adalah ruang kantor, yang secara garis besar adegan-adegan akan berada di tempat kantor.

Penelitian untuk merancang gerakan tokoh pada film animasi akan penulis dengan metode kualitatif, yaitu menganalisis karya film animasi baik yang terkenal maupun animasi serial sebagai referensi gerakan, serta membaca buku yang memberikan teori-teori mengenai bahan yang diperlukan untuk penulisan. Observasi secara langsung terhadap video referensi yang dibuat oleh penulis juga menjadi salah satu bahan yang akan digunakan pada saat proses penggerakkan tokoh.

3.1.1. Sinopsis

“Work Over Woe” merupakan film animasi pendek 2D bercerita tentang Eko, seorang pekerja di perusahaan *start up* yang kaku dan *anxious* terhadap kehidupan sosial namun selalu ingin menjadi yang terbaik dalam pekerjaannya. Namun Arya, si rekan kerja baru, sangat disukai oleh semua karyawan di divisinya dan membuat Eko menaruh rasa iri kepada *personality* Arya yang terbuka dan tidak canggung. Suatu hari Eko yang sedang kelelahan karena bekerja baru saja menyelesaikan pekerjaannya, namun kehilangan *flashdisk* yang harus Eko gunakan untuk *briefing* kepada sang bos. Arya yang menyadari hal tersebut menawarkan bantuan untuk Eko, tetapi kegelisahan Eko menahannya.

3.1.2. Posisi Penulis

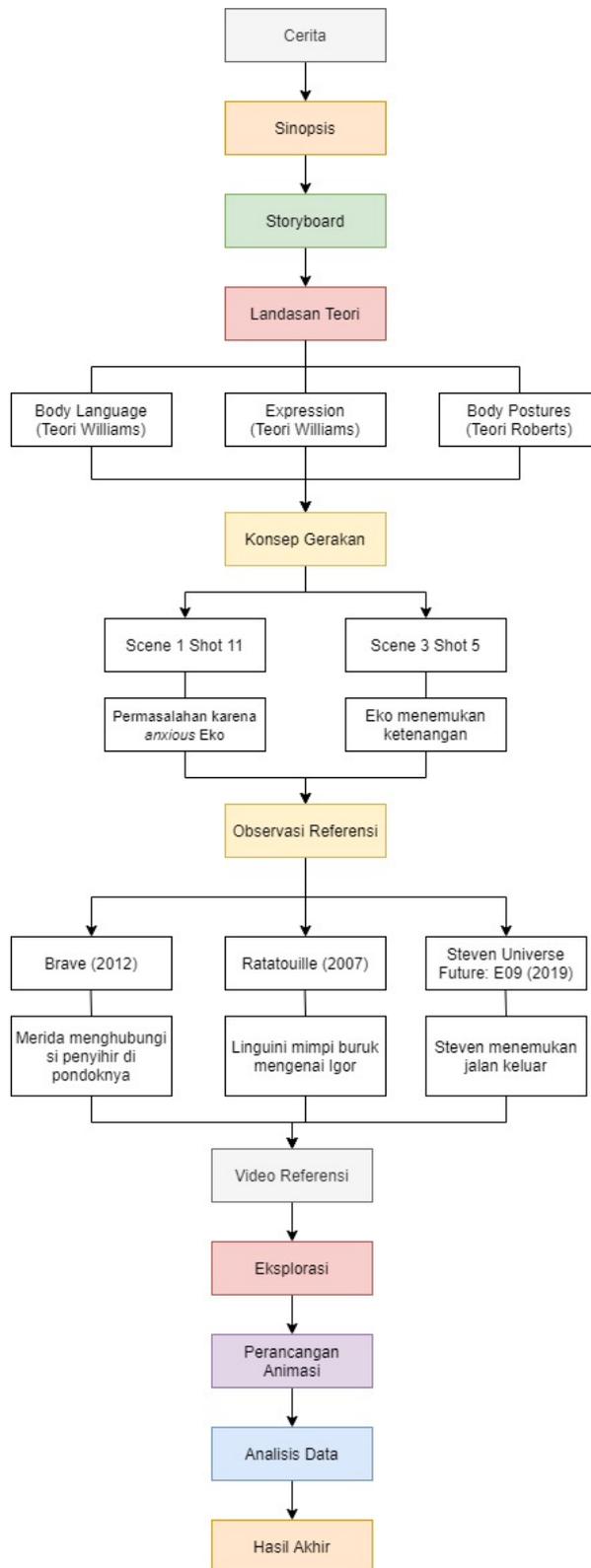
Pada proyek animasi ini, posisi penulis sebagai peneliti dan merancang gerakan tokoh untuk salah satu tokoh utama yaitu Eko dalam *shot-shot* tertentu. Penelitian akan dilakukan berdasarkan *body language*, ekspresi, emosi, *body posture*, *acting* dan *anxiety* demi kepentingan mendramatisir suasana dalam animasi.

3.2. Tahapan Kerja

Dalam proses pengerjaan film animasi pendek 2D “Work Over Woe”, tahapan kerja merancang gerakan dimulai dari penulisan cerita/plot yang kemudian pembuatan *storyboard* dan *animatic* agar visualisasi animasi dapat tercapai. Setelahnya, studi buku penulis lakukan untuk mengumpulkan teori-teori dari berbagai buku sesuai untuk diterapkan dalam proses perancangan. Penulis pun kemudian *break down* dan memilah *shot* yang kontras untuk tokoh Eko.

Observasi referensi penulis lakukan dari film animasi yang sudah ada yang menjadi referensi dasar dari gerakan guna mendramatisir suatu adegan. Kemudian video referensi pun dibuat untuk bahan dari eksplorasi yang akan dilakukan dan diterapkan kepada tokoh Eko dalam *shot* yang ditentukan. Apabila eksplorasi telah dirasa cukup untuk menemukan kesan dramatisir, maka penulis akan melakukan perancangan animasi dan melakukan analisis data apakah rancangan tersebut sudah sesuai yang diharapkan dan diterapkan dengan baik pada tokoh Eko. Dengan itu teori dan referensi yang sudah penulis kumpulkan akan digunakan sebagai acuan penulisan.

Berikut skema perancangan gerakan untuk tokoh Eko:

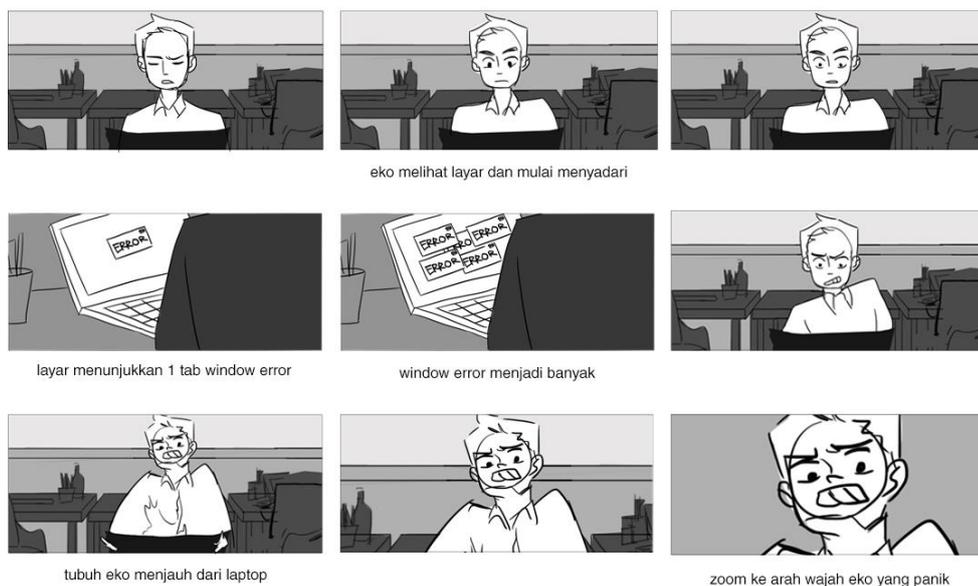


Gambar 3.1. Skematika Perancangan (Dokumentasi Pribadi)

3.3. Acuan

Untuk merancang gerakan animasi tokoh Eko demi mendramatisir adegan, penulis menggunakan acuan untuk merancang gerakan tersebut dari gerakan tokoh dalam film. Berikut penjelasan dan referensi yang penulis kumpulkan.

3.3.1. Scene 1 Shot 11



Gambar 3.2. Storyboard scene 1 shot 11
(Dokumentasi Pribadi)

Pada *scene 1 shot 11* menggambarkan adegan setelah Eko mengambil *flashdisk* yang rekan kerjanya pinjamkan. Adegan ini melambangkan pemikiran Eko yang takut dan *anxious* terhadap kemungkinan-kemungkinan yang terjadi apabila ia menggunakan *flashdisk* rekan kerjanya. Menurut Steimer (2002), perasaan *anxious* muncul hanya ketika pemikiran-pemikiran yang belum tentu terjadi ada di dalam pikiran seseorang kemudian membuat orang tersebut merasa konflik baru akan muncul. Situasi yang Steimer (2002) katakan terjadi pada Eko yang sudah mencolok *flashdisk* itu menghela nafas namun selang beberapa detik, layar laptop

Eko menunjukkan adanya sistem yang eror dikarenakan akibat dari menggunakan *flashdisk* pinjaman. Eko yang panik berusaha untuk menghentikan *tab* eror tersebut namun muncul semakin banyak dan pada akhirnya tidak dapat dihentikan sampai laptop *overheat* dan mengeluarkan api kecil, membuat Eko menjauh. *Shot* semakin lama akan mendekat ke arah wajah Eko dan tampaknya hal buruk yang terjadi tadi hanya termasuk dalam pemikirannya saja yang *overthinking*.

Shot ini memerlukan referensi dimana sang tokoh panik terhadap sesuatu yang dihadapinya dan bagaimana tokoh tersebut bereaksi, berusaha menghentikan masalah tersebut dengan apa saja yang ia bisa lakukan, namun ternyata masalah tersebut hanya ada di dalam pemikiran tokoh. Maka dari itu penulis mengambil referensi *Brave* (2012) dan *Ratatouille* (2007).

1. *Brave* (2012)

Body language Merida dari film animasi *Brave* digunakan untuk acuan utama dalam merancang gerakan tokoh Eko yang mengalami kepanikan dalam situasi yang tidak biasa. Persamaan Merida dengan tokoh Eko adalah sifat mereka yang keras kepala dan sangat tertutup. Kedua tokoh ini bersikeras untuk melakukan sesuatu dengan caranya sendiri dan tidak mau menerima bantuan atau ada orang lain ikut campur dalam kehidupannya.

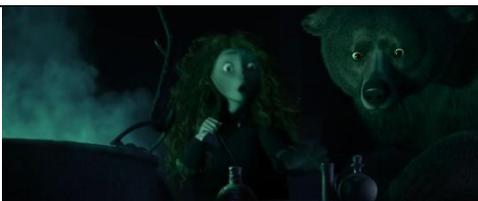
Salah satu adegan film *Brave*, Merida kembali ke gubuk penyihir untuk meminta bantuan untuk mengembalikan ibunya yang sudah menjadi beruang untuk kembali seperti manusia. Namun, Merida panik dikarenakan penyihir tidak ada di gubuknya dan berusaha menghubungi penyihir lewat kualsi sihir.

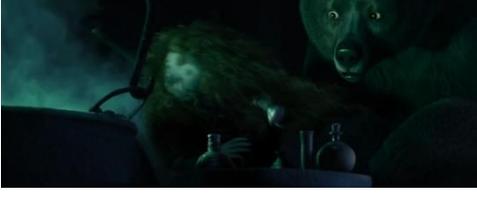
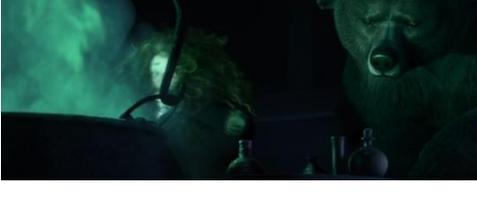
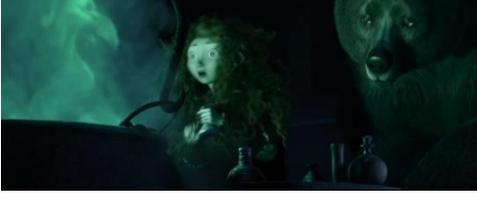
Menurut Williams (2013), *body language* merupakan karakteristik atau penyampaian cerita yang bisa dilakukan hanya dengan medium terbatas yaitu tubuh. *Body language* pun juga berhubungan dengan *body posture* dan ekspresi. Pada adegan ini film Brave ini, Merida terlihat banyak sekali mengepalkan tangan yang membuat kesan ia sedang tidak yakin dan juga takut dengan dunia asing yaitu berada di gubuk nenek sihir. *Body posture* yang mayoritas digunakan pada adegan ini adalah *closed body posture*, menurut Roberts (2011) memberikan kesan tokoh merasa hal negatif akan datang. Pembahasan akan dilanjutkan pada tabel berikut sesuai dengan *frame* yang ada pada *shot* adegan film Brave.

Tabel 3.1. Tabel Acuan Brave (2012)

| No | Shot | Keterangan |
|----|---|---|
| 1. |  | <i>Body posture</i> : tertutup, tangan mendekap ke badan, menurut Roberts (2011) tokoh sedang merasakan hal negatif akan terjadi Ekspresi: alis sedikit terangkat, menurut Jacobs (2013) tokoh mengantisipasi akan terjadi sesuatu |
| 2. |  | Ekspresi: mata tertutup, terjadi antisipasi seperti kata Jacobs (2013) |

| | | |
|----|---|--|
| 3. |  | <p>Ekspresi: mata mulai terbuka, antisipasi dimulai untuk <i>stretch</i> bagian kepala dan kelopak mata. Williams (2013) mengatakan antisipasi dapat dimulai dari perubahan bagian wajah</p> |
| 4. |  | <p>Prinsip animasi: <i>stretch</i> di bagian kepala, Rall (2018) mengatakan <i>squash and stretch</i> tidak diharuskan terdistorsi secara berlebihan untuk memberikan kesan ekspresi dari tokoh <i>Body posture</i>: masih tertutup Ekspresi: mata terbuka lebar, mulut terbuka, alis naik ke atas <i>Emotional State</i>: Pardew (2008) menjelaskan bahwa keadaan emosi adalah sesuatu yang berlangsung secara lama, dalam adegan ini ekspresi Merida memperlihatkan dia sedang takut.</p> |
| 5. |  | <p>Prinsip animasi: bentuk kepala kembali seperti semula Merida sadar panggilan dari penyihir sudah berhenti</p> |
| 6. |  | <p>Merida yang panik ingin mengembalikan panggilan dari penyihir</p> |

| | | |
|----|---|---|
| | | <p>Ekspresi: pergerakan mata tertuju ke arah botol sihir, teori Jacobs (2013) terapkan kembali dimana perasaan dapat mengakibatkan ekspresi baru muncul.</p> <p>Reaksi emosi: Pardew (2008) berkata reaksi emosi adalah hal yang terjadi setelah seseorang mengalami keadaan emosional. Keadaan emosional Merida masih sama yaitu takut. Namun reaksi barunya adalah panik.</p> |
| 7. |  | <p><i>Body posture: Forwards</i>, Roberts (2011) berkata bahwa tokoh merasakan adanya keingintahuan si tokoh terhadap sesuatu. Merida ingin mengambil botol untuk mengetahui apa yang akan terjadi apabila ia menuangkan isinya.</p> |
| 8. |  | <p><i>Body language</i>: tangan kanan Merida bergerak duluan, terbuka dan terarah ke botol</p> <p>Ekspresi: Mata terarah kepada objek, alis lebih terangkat ke atas</p> |
| 9. |  | <p>Prinsip animasi: tubuh Merida <i>follow through</i> ke arah botol</p> |

| | | |
|-----|---|---|
| 10. |  | <p>Ekspresi: arah mata Merida berubah, antisipasi kembali terjadi seperti kata Jacobs (2013). Dalam hal ini menandakan Merida ingin menuangkan isi botol ke arah mata berada yaitu kualii</p> |
| 11. |  | <p><i>Body language</i>: Williams (2013) berkata bahwa <i>emotional state</i> juga mempengaruhi <i>body language</i>, masih dalam <i>emotional state</i> yang sama, Merida bergerak cepat menuangkan isi botol.</p> |
| 12. |  | <p>Ekspresi: mata terbelalak dengan alis ke atas sembari menuangkan isi botol</p> |
| 13. |  | <p>Ekspresi: mata Merida bergerak ke atas, menandakan antisipasi sesuai dengan teori Jacobs (2013) untuk menunggu efek cairan sihir dengan panik, mulut sedikit terbuka</p> |
| 14. |  | <p><i>Body posture</i>: <i>backwards</i>, menurut Roberts (2011) menjelaskan bahwa tokoh merespon terhadap hal yang si tokoh rasa pasif.</p> |
| 15. |  | <p><i>Body posture</i>: <i>backwards</i> bercampur <i>closed</i>, Roberts (2011) mengatakan hal pasif dari <i>backwards body posture</i> yang</p> |

| | | |
|--|--|--|
| | | <p>direspons tokoh terjadi atas sesuatu yang mereka temukan atau perbuat. Dalam <i>shot</i> ini, Merida melihat apa yang terjadi oleh kualifikasi akibat telah menuangkan isi botol. Namun dikarenakan bercampur dengan <i>closed body posture</i>, menandakan hal pasif tersebut membuat tokoh merasa berjaga-jaga dan takut.</p> <p>Ekspresi: mata terbuka lebar, mulut sedikit menganga</p> |
|--|--|--|

Yang menjadi acuan adalah pengambilan keputusan yang Merida lakukan dan mengutak-atik botol sihir yang ia tidak ketahui bagaimana cara menghentikannya, serta gerakan Merida yang panik untuk mendramatisir suasana. Hal ini sama dengan Eko yang ingin mengutak-atik laptopnya namun malah semakin merusaknya. Eko yang *introvert* dan merasa tidak butuh bantuan dari orang lain akan melakukan sesuatu dengan dasar pemikirannya sendiri, namun dikarenakan perasaan panik dan *anxious* yang ikut serta dalam *personality* Eko, maka Eko yang tidak tau apa yang akan terjadi dan berpikiran banyak hal yang membuat ia merasa asing, tidak siap menerima hal tersebut.

2. Ratatouille (2007)

Body posture dan ekspresi Linguini dari film Ratatouille (2007) digunakan untuk acuan dalam merancang *body posture* dan ekspresi pada saat *shot close up* tokoh Eko. Kedua tokoh baik Linguini dan juga Eko sama-sama memiliki sifat yang kaku

dan juga *anxious*. Mereka memiliki banyak pikiran namun sangat sulit dikeluarkan terhadap orang lain.

Ratatouille adalah sebuah film animasi yang menceritakan tentang kehidupan seorang tikus, Remy, yang memiliki bakat spesial berupa memasak dan kemudian bertemu dengan pekerja restoran bernama Linguini. Meskipun mereka berdua memiliki tokoh dan kemampuan yang berbeda, mereka berusaha untuk membantu satu sama lain dengan Linguini yang meminjamkan tubuh manusia untuk Remy, sementara Remy meminjamkan bakat memasaknya untuk Linguini.

Dalam salah satu adegan, Linguini mengekspresikan bagaimana ketakutannya terhadap kritikus kejam bernama Ego. Pengekspresian itu dibahas oleh Williams (2013), bahwa seseorang pasti memiliki ekspresi dasar dan tak pernah lepas dari perasaan yang sedang dihadapi. Perasaan yang dihadapi juga mempengaruhi *body posture* seperti apa yang dikatakan oleh Roberts (2011), dari reaksi yang dirasakan, badan manusia akan secara otomatis merespon terhadap reaksi tersebut. Pada adegan ini, Linguini sangat gugup dan juga *anxious* karena dia tidak tau apa yang akan terjadi, makanan spesial apa yang bisa disajikan untuk Ego kritik; sampai-sampai ketakutannya terbawa dalam mimpi. Pembahasan akan penulis lanjutkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.2. Tabel Acuan Ratatouille (2007)

| No | Shot | Keterangan |
|----|---|--|
| 1. |  | <i>Body posture: backwards</i> bercampur <i>closed</i> , sesuai dengan dijelaskan oleh Roberts (2011) bahwa tokoh merespon secara pasif dan karena |

| | | |
|----|---|---|
| | | <p>bercampur dengan <i>closed body posture</i>, tokoh tidak ingin merasa terbuka dengan apa yang ada di hadapannya.</p> <p>Ekspresi: mata melebar, alis terangkat, mulut terbuka melengkung, menampakkan gigi.</p> |
| 2. |  | <p><i>Body language</i>: Williams (2013) mengatakan penyampaian cerita dapat dilihat dari respon tubuh, pada <i>shot</i> ini, tangan Linguini menggenggam erat buku menu sambil bergetar.</p> <p>Ekspresi: Masih sama, kaku</p> |
| 3. |  | <p>Ekspresi: Pupil mata tokoh tetap tertuju ke arah objek atau lawan bicara. Jacobs (2013), ekspresi mewakili perasaan yang ada di pikiran seseorang. Linguini terlihat terpaku dan ketakutan.</p> |
| 4. |  | <p><i>Body posture</i>: Tubuh sudah tidak tampak namun dari kepala tokoh yang <i>still</i>, <i>body posture</i> masih sama</p> <p>Ekspresi: Masih sama</p> |

Acuan yang diambil adalah bahasa tubuh Linguini saat menyadarkan dirinya bahwa hal yang ia takuti sampai mengancam nyawanya padahal di

kehidupan nyata tidak akan sampai seperti itu. Linguini yang *anxious* dan *overthinking* menjadi acuan yang tepat untuk Eko yang menghadapi situasi yang Eko kira akan berubah menjadi buruk padahal tidak akan terjadi sampai separah apa yang ia pikirkan.

3.3.2. Scene 3 Shot 5



Gambar 3.3. *Storyboard scene 3 shot 5*
(Dokumentasi Pribadi)

Pada *scene 3 shot 5* menggambarkan adegan dimana Eko akhirnya tersadar dari hal buruk yang ternyata hanya ada di pikirannya sendiri. Eko tersenyum canggung kepada rekan kerja di sebelahnya yaitu Arya. Menurut Steimer (2002) perasaan *anxious* terjadi menurut masing-masing bagaimana pola pikir orang. Maka dari itu setiap orang pula memiliki caranya tersendiri untuk tidak *overthinking* atau menenangkan dirinya.

Shot ini memerlukan referensi bagaimana seseorang yang baru saja menghadapi masalah besar dapat menyelesaikannya disaat itu juga tanpa memiliki jangka waktu yang panjang. Penulis pun mengambil Steven Universe Future: Little Graduation (2019) sebagai referensi.

1. Steven Universe Future: Little Graduation (2019)

Tokoh Steven dalam Steven Universe Future memiliki persamaan terhadap tokoh Eko yang *gloomy*, kaku dan *anxious* terhadap jati dirinya. Watak mereka pun sama-sama merasa bahwa mereka bisa melakukannya sendiri tanpa bantuan dari orang

lain, namun tersadari bahwa semuanya tak bisa dilakukan sendirian. Gerakan kaku dari Steven menjadi acuan yang penulis ambil untuk merancang pergerakan Eko.

Pada adegan ini, Steven baru saja memutuskan untuk memberi tahu perasaan sesungguhnya terhadap teman-temannya yang mulai pergi dan meninggalkannya. Steven mengira bahwa ia bisa menerima perasaan tersebut namun setelah memiliki pemikiran negatif, *anxious* dan hampir membahayakan nyawa temannya.

Steimer (2002), pada artikelnya, menjelaskan seseorang yang memiliki perasaan *anxiety* merespon atau berpikir bahkan bertindak terhadap ancaman yang tidak pasti. Dengan kata lain, orang yang *anxiety* memiliki konflik internal yang hanya terjadi di dalam pikiran mereka dan tiap manusia memiliki cara masing-masing untuk menenangkan atau menyelesaikan konflik internal yang ada di dalam pikiran mereka. Penulis akan membuat *break down* perasaan *anxiety* yang ada pada tokoh Steven Universe mempengaruhi *body language* dan juga ekspresinya dalam tabel berikut.

Tabel 3.3. Tabel Acuan Steven Universe (2019)

| No | Shot | Keterangan |
|----|---|---|
| 1. |  | <p><i>Body language:</i> Menurut Williams (2013) respon tubuh akan mempengaruhi ekspresi dan postur, audiens dapat melihat apa yang sedang dialami oleh sang tokoh. Steven Universe sedang merasa tidak nyaman dengan konflik yang ada di dalam pikirannya.</p> |

| | | |
|----|---|--|
| | | <p><i>Body posture: Closed</i>, sesuai dengan teori Roberts (2011) bahwa tokoh merasa hal negatif atau tidak ingin diganggu.</p> <p>Ekspresi: Alis melengkung, bibir tertekuk, mata menatap ke bawah.</p> |
| 2. |  | <p><i>Body language: Tubuh Steven mulai menghadap ke arah lawan bicara</i></p> <p><i>Body posture: masih closed body posture</i></p> <p>Ekspresi: Jacobs (2013) menilai tiap ekspresi memiliki gerakan antisipasi dan mewakili pikiran. Di shot ini, mata Steven tetap tidak ingin mengarah ke lawan bicara.</p> |
| 3. |  | <p>Steven mengutarakan perasaan namun matanya masih mengarah ke titik fokus yang lain, bahu masih terangkat kaku, <i>body gesture</i> agak tertutup</p> |
| 4. |  | <p>Bahu turun saat mata Steven mengarah ke temannya, alis masih terangkat</p> |
| 5. |  | <p>Steven lega mengakui perasaannya sebelum teman-temannya akan pergi, bahu lebih rileks</p> |

6.



Steven sedikit tersenyum, mata fokus penuh ke arah temannya, meskipun kedua tangannya masih di dalam saku jaket, menandakan ia masih belum ingin membuka perasaannya lebih.

3.4. Proses Perancangan

Dalam perancangan animasi pendek 2D “Work Over Woe”, penulis membuat *storyboard* untuk dijadikan visual skenario yang akan dirancang. *Body language* dan ekspresi diterapkan pada tokoh Eko. Penulis pun memilah adegan pada beberapa film animasi yang kemudian diobservasi dalam segi gerakan dan ekspresi yang terjadi pada suatu adegan tersebut untuk dijadikan acuan dalam merancang pergerakan tokoh Eko dalam animasi pendek 2D “Work Over Woe”. *Scene* yang akan dibahas adalah *scene 1 shot 11* dan *scene 3 shot 5*. Kedua shot ini penting untuk memperlihatkan kontrasnya tokoh Eko saat dihadapi oleh masalah dalam pemikirannya pada satu scene dan juga dimana Eko berusaha untuk rileks karena masalah tersebut tidak sebesar yang ia pikirkan karena sifatnya yang *anxious* dan suka *overthinking*. Selain itu, penulis membuat beberapa video referensi akting yang diperagakan oleh penulis sendiri.

Sebelum membuat proses perancangan, penulis memperhatikan *three-dimensional character* dari Eko, sebagai berikut:

1. Fisiologis

Eko adalah seorang karyawan laki-laki perusahaan *startup* berumur 23 tahun. Dia tidak terlalu memikirkan penampilan meskipun dia memiliki tubuh yang terbilang tinggi yaitu 176 cm dengan berat badan 66 kg. Dia selalu terlihat bungkuk dan kaku.

2. Sosiologis

Eko termasuk dalam kelas menengah yang belum lama bekerja di perusahaan *startup*. Dalam lingkungan yang profesional, Eko secara tidak langsung merasa harus profesional. Meski lingkungannya ramah, namun sifat psikologis Eko menghambat sosialisasinya terhadap karyawan lain. Dikarenakan hal tersebut, Eko tidak memiliki teman dekat atau pasangan di dalam hidupnya.

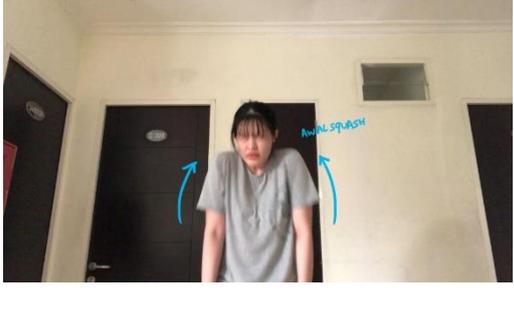
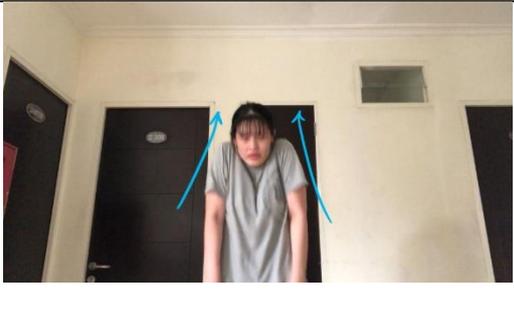
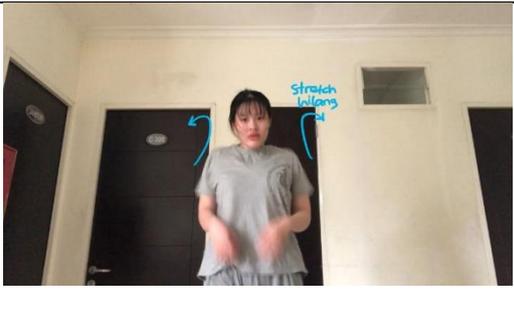
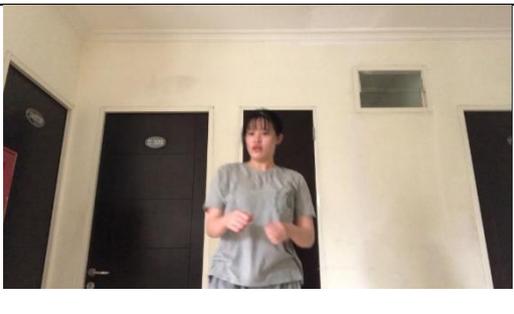
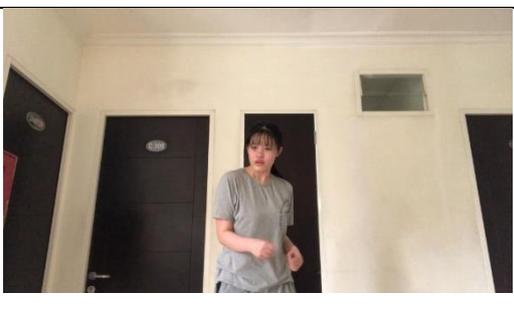
3. Psikologis

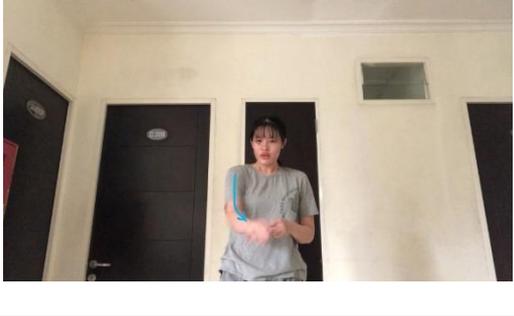
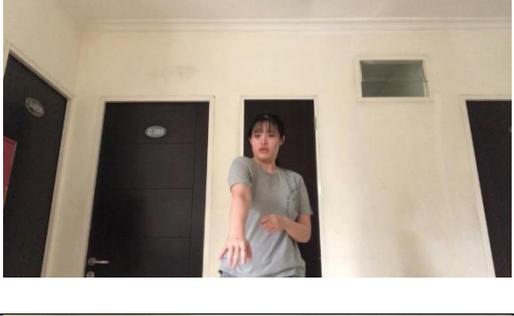
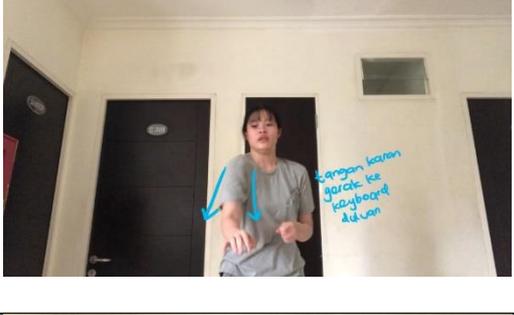
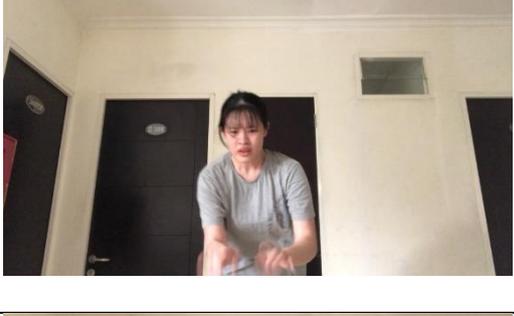
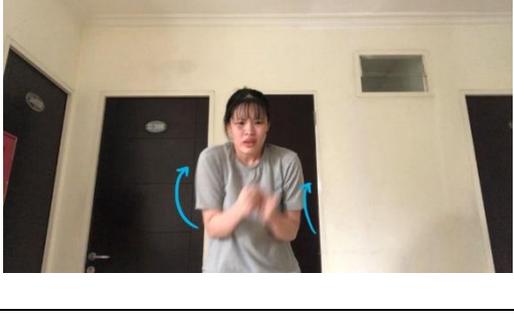
Eko memiliki sifat kaku dan rasa *anxiety* dalam tingkatan *moderate anxiety*. Ia selalu merasa ada di ujung tanduk pada suatu masalah dan membuatnya terkadang merasa sesuatu yang sangat buruk akan segera terjadi padanya apabila masalah tersebut tidak ia selesaikan langsung.

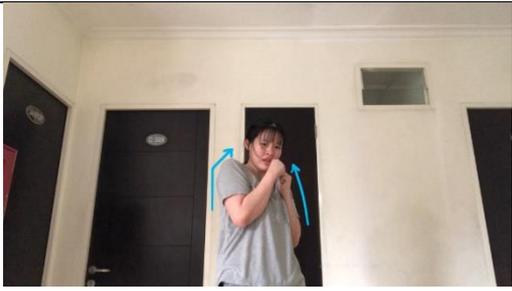
3.4.1. Scene 1 Shot 11

Tabel 3.4. Tabel *Breakdown* Video Referensi Scene 1 Shot 11

| No | Shot | Keterangan |
|----|---|--|
| 1. |  | Penulis memperagakan awal mula persiapan <i>squash and stretch</i> |

| | | |
|----|---|---|
| 2. |  | <p><i>Arc</i> tubuh melengkung ke atas untuk awal mula <i>squash</i></p> |
| 3. |  | <p>Setelah <i>squash</i> kepala dan tubuh bergerak seperti menutup dan persiapan untuk <i>stretch</i></p> |
| 4. |  | <p><i>Stretch</i> membuat pergerakan penulis mundur ke belakang, ekspresi terkejut</p> |
| 5. |  | <p><i>Emotional reaction</i> menjadi kaget, tangan terangkat dan sedikit mengepal</p> |
| 6. |  | <p>Mata penulis melihat ke arah sumber masalah, sedikit memakai <i>forwards body posture</i></p> |

| | | |
|-----|---|---|
| 7. |  | Tangan kanan mulai meraih ke depan sampai gambar ke 8, memberikan antisipasi bahwa setelah ini sesuatu akan terjadi |
| 8. |  | |
| 9. |  | Tangan kanan bergerak duluan |
| 10. |  | Diikuti tubuh yang <i>follow through</i> ke depan, masuk ke dalam <i>emotional reaction</i> panik |
| 11. |  | Setelah itu, dengan perasaan panik tangan terangkat ke atas berusaha menutupi/melindungi diri dari |

| | | |
|-----|---|--|
| 12. |  | <p>ancaman yang membuat panik pada gambar 11 dan 12.</p> |
| 13. |  | <p>Pada gambar 13, postur tubuh menjadi <i>closed body posture</i>, kedua tangan terkepal erat. Ekspresi menjadi kengerian</p> |



Gambar 3.4. *Breakdown* tokoh Merida panik
(Brave, 2012)

Staging yang ada di *shot* ini sangat jelas, dimana Merida berada di tengah menghadap kuali penyihir yang ada di kiri sementara ibunya di kanan. Pada gambar 1, 2, 3, 4, 5 awal, tampak Merida sedang terkejut karena panggilan dari penyihir akan berakhir. Penerapan *exaggeration* dan *squash* tampak di bagian kepala Merida di gambar 2 dan *stretch* sesudah pada gambar 3 dan 4. Penerapan *exaggeration*

seiring dengan *squash and stretch* pada kepala dan melebarnya mata menghasilkan efek dramatis pada adegan ini, menampakkan bahwa Merida takut akan kehilangan satu-satunya informasi yang dia miliki untuk memperbaiki masalahnya. Kemudian pada gambar 8, 9, 10, tampak Merida mencari botol berisi cairan sihir untuk mengulang panggilan dari penyihir. Ekspresi Merida sedikit berubah, meskipun tetap memiliki dasar perasaan takut dan cemas, namun gigi Merida mengatup pada gambar 9 yang membuat si tokoh tersebut lebih merasa gugup.

Selanjutnya pada gambar 11 sampai dengan 16, menerapkan prinsip animasi *follow through* dimana pada gambar 11, tangan kiri Merida meraih botol duluan kemudian diikuti oleh badannya yang condong ke depan pada gambar 12, memakai *forwards body posture* memberikan efek Merida buru-buru ingin tahu apa yang bisa ia lakukan dengan botol sihir tersebut. Setelah meraih botol, dengan cepat Merida bergerak ke arah kualii dan menuangkan isi botol. Prinsip animasi *arc* juga terlihat dari pergerakan Merida mengambil botol kemudian langsung ke arah kualii.



Gambar 3.5. Merida panik pada point ke-14
(Brave, 2012)

Pada gambar 14, justru kepala Merida yang duluan bergerak diikuti dengan tangan yang menuang. Namun dikarenakan keadaan emosi Merida yang masih takut, cemas dan panik, maka pada gambar 17 dan 18, ekspresi Merida berubah

kaget atas apa yang sudah dia perbuat dari hasil menuang botol, namun tubuhnya menjadi *closed body posture*, membuat efek perasaan negatif masih menggantung dipikiran Merida.

Tokoh Linguini tampak dengan *closed body posture*, sama halnya dengan gerakan Merida, dasar dari *emotional state* Linguini adalah perasaan takut yang semakin menghantui, diiringi dengan rasa gugup karena takut apa yang akan terjadi. Pada adegan ini, Linguini berpikiran bahwa Ego sang kritikus kejam akan memesan jantungnya untuk dipanggang dan dimasak matang dengan ludah, membuat Linguini merasa terancam dan degup jantungnya berdegup kencang.



Gambar 3.6. Linguini ketakutan
(Ratatouille, 2007)

Pada gambar 1, tampak ekspresi Linguini yang penuh kengerian. Dari segi ekspresi, alis Linguini tertekuk dan cekung ke atas, matanya terbelalak dan mulutnya pun tertekuk ke bawah, menampakkan giginya setengah terbuka. *Body posturennya* adalah *closed body posture* dan tangannya pun menggenggam erat buku menu. Dalam adegan ini, tubuh Linguini sangat menutup menghasilkan efek dramatis dan dilanjutkan dengan *exaggeration* yang diterapkan pada fisik, seperti mata yang terbuka sangat lebar dan *angle* kamera dimana semakin lama semakin

dekat ke arah mata Linguini. Perancangan gerakan bermula dari observasi kedua adegan dalam animasi Brave (2012) dan Ratatouille (2007) dimana Merida dan Linguini yang merasa takut, panik, *anxious* dalam adegannya masing-masing.

Penulis merancang gerakan dalam bentuk sketsa untuk memvisualisasikan tokoh Eko pada keadaan takut sesuai dengan acuan dari video referensi.



Gambar 3.7. Konsep Perancangan Awal *scene 1 shot 11*
(Dokumentasi Pribadi)

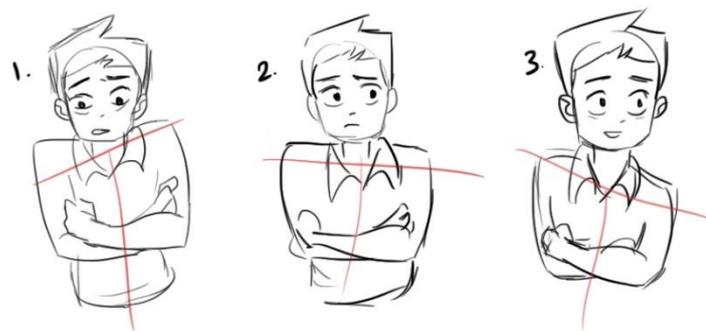
Dari setiap pergerakan yang dilakukan oleh tokoh Eko pada sketsa yang sudah penulis buat, penyampaian ekspresi takut sudah terbilang mencukupi dan juga sudah diterapkan *body language*, ekspresi dan juga *emotional state* orang yang *anxious*. Proses perancangan 2D akan sama seperti video referensi untuk mengikuti *body language* dan juga posture.

3.4.2. Scene 3 Shot 5

Tabel 3.5. Tabel *Breakdown* Video Referensi *Scene 3 Shot 5*

| No. | Shot | Keterangan |
|-----|---|---|
| 1. |  | <p>Penulis mengambil <i>body posture close</i> dengan menyembunyikan tangan dibalik sela tangan. Ekspresi wajah terlihat masam, tidak ingin melihat terlebih dahulu ke arah lawan bicara.</p> |
| 2. |  | <p>Wajah mulai terangkat meskipun <i>body posture</i> masih sama yaitu kaku.</p> |
| 3. |  | <p>Gestur lebih menerima. Wajah menatap ke arah lawan bicara.</p> |
| 4. |  | <p>Tersenyum canggung menandakan keterbukaan dan menerima kenyataan masalah tidak sebesar yang diduga.</p> |

Dengan contoh tokoh Steven Universe sebagai referensi, penulis membuat video referensi untuk menyesuaikan dengan kebutuhan *body language* tokoh Eko yang mencakup *body posture* dan ekspresi dimana Eko akhirnya menemukan ketenangan atas masalah yang hanya ada didalam pikirannya, dengan cara menyadarkan diri bahwa *overthinkingnya* berlebihan dan hal tersebut tidak terjadi. Dengan menggabungkan sifat Steven Universe yang tertutup dan juga Eko yang tidak ingin orang lain ikut campur, video referensi pun penulis buat untuk kepentingan perancangan gerakan Eko pada *scene 3 shot 5*.



Gambar 3.8. Konsep perancangan *scene 3 shot 5*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Perancangan gerakan Eko penulis awali dengan memberikan pose gestur dari yang tertutup sampai yang terbuka. Seperti contohnya pada Gambar 3.7. nomor 1, ekspresi Eko masih terlihat mengalinesasi dan belum ingin menerima namun seiring interaksi, tubuh Eko akan condong ke arah lawan bicara seperti pada nomor 3. Meskipun *body posture* Eko masih tertutup, namun dapat dilihat *body language* Eko yang ketiga sudah mulai menampakkan ingin terbuka.

Namun pada konsep tersebut, penulis belum memberikan prinsip animasi yang dibutuhkan untuk lebih menambah kesan kaku dari tokoh Eko. Maka penulis membuat sketsa perancangan kedua yang digabungkan dari konsep pertama.

Body language Eko yang masih mengalienasi dirinya dari teman kerja yang telah membantunya terlihat perlahan-lahan memberikan gestur terbuka. Gestur terbuka tersebut dilihat dari kedua tangan Eko yang terlipat di depan dadanya. Dengan mengambil teori menurut Roberts (2011), *closed body posture* atau yang diterjemahkan menjadi postur tubuh tertutup, Eko pun didesain sedemikian rupa untuk memberikan kesan bahwa dia masih tertutup meskipun dia sedikit demi sedikit menerima bantuan dari orang lain. Referensi *body language* dari Steven Universe pun juga terbilang sama, dimana Steven masih tertutup meskipun badannya condong ke arah lawan bicara, yakni temannya. *Body language* yang dilakukan Steven sama dengan Eko.



Gambar 3.9. Analisis *body language* dan ekspresi tokoh Steven (Steven Universe, 2019)

Setelah lebih memperhatikan sebelum dan sesudah Steven berusaha terbuka dengan teman-temannya terhadap masalah apa yang sedang ia hadapi, Steven mengurasi rasa *anxiousnya* yang kemudian penulis gunakan untuk merancang gerakan tokoh Eko yang kedua. Dengan menggabungkan kedua referensi baik video akting dan juga referensi animasi, maka perancangan gerakan tokoh Eko menjadi sebagai berikut;



Gambar 3.10. Perancangan gerakan tokoh Eko yang kedua
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Setelah penggabungan dari perancangan pertama, penulis menambahkan prinsip animasi *squash and stretch* yang sedikit terlihat pada gerakan nomor 4 dan 5. Pada gambar tersebut adalah reaksi Eko setelah tangan teman kantor barunya menepuk pundaknya untuk menanyakan apakah dia baik-baik saja. Setelah menyadari masalah besar yang hanya ada di dalam pikiran *anxiousnya* Eko ternyata hanya masalah kecil, Eko merasa lega dan sadar bahwa ia tidak sendiri dan merasa tidak apa-apa menerima bantuan dari orang lain.

Roberts (2011) mengatakan *closed body posture* merupakan penanda bahwa tokoh tidak ingin melihat negatif apa yang sebenarnya terjadi atau tidak ingin diganggu, penggunaan *closed body posture* untuk tokoh Eko perlahan-lahan tidak terlalu kaku dikarenakan hal negatif yang dirasakan Eko tidak terjadi. Maka dari itu pada gambar nomor 8 ke 9, bahu Eko turun, menandakan ia rileks.