



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

3.3. Gambaran Umum

Penulisan tugas akhir ini menggunakan metodologi pengumpulan data kualitatif dengan pengamatan pada animasi dan film *live action* yang menggambarkan kesesuaian kasus dengan klien vigor voice.

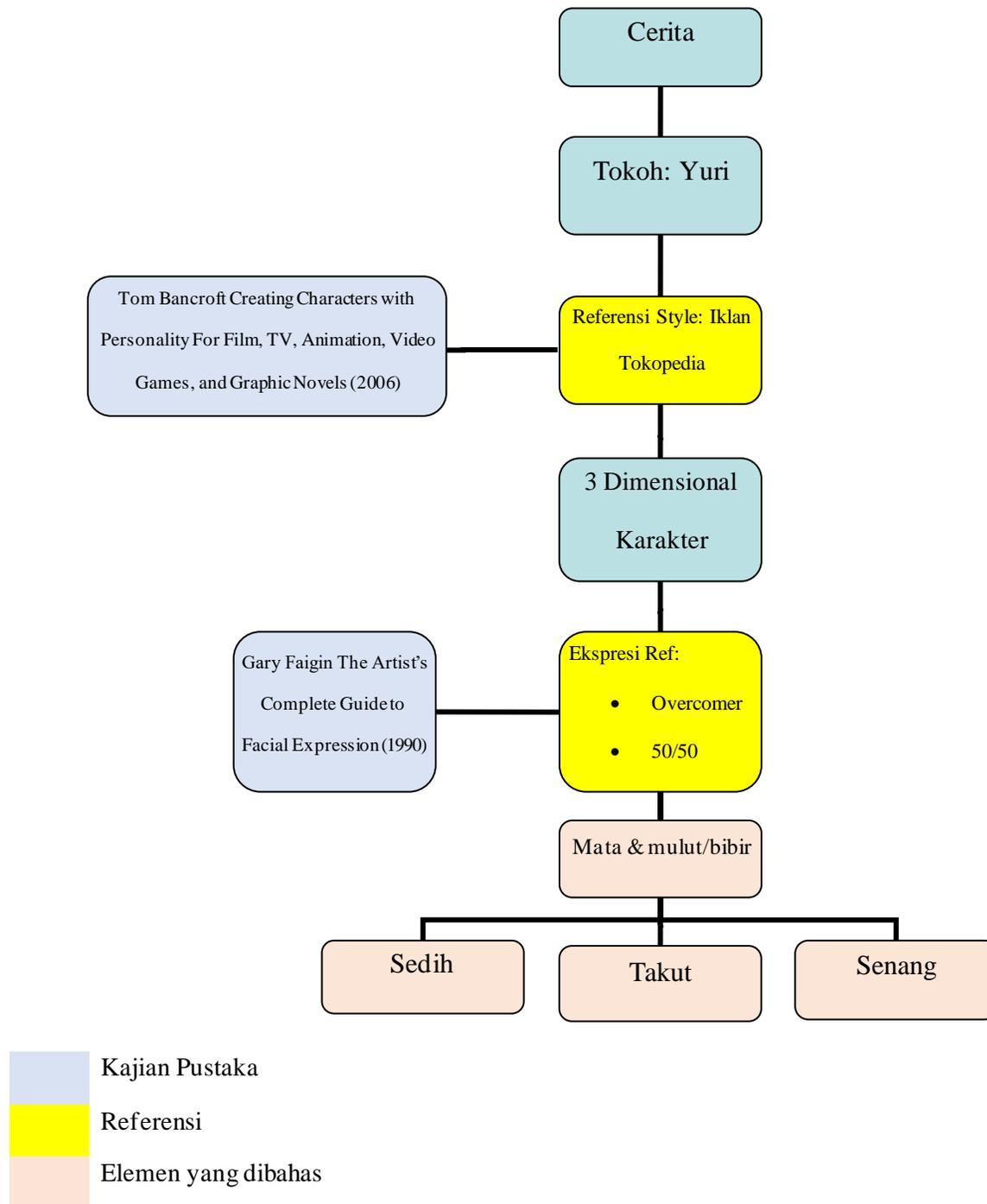
3.3.1. Sinopsis

Yuri seorang DJ yang berbakat dan memiliki kepekaan audio menjadi terkenal karena keunikan karyanya, yang tidak hanya untuk hiburan namun juga menjadi pengisi file pada *soundcloud* untuk karya-karya *mixing*-nya. Kondisi mental Yuri berubah drastis setelah melewati masa pengobatan kanker usus yang dilaluinya dengan teknologi terapi agresif. Kondisi ini membuat terapi tidak lagi diterima dengan respon positif oleh tubuh. Maka diputuskan oleh tim medis, Yuri memasuki fase paliatif untuk meningkatkan respon pengobatan lanjutan. Dengan lesu ia pulang dan membuka laptopnya. Mencoba mengikuti saran dokter untuk menemukan keceriaan dan semangatnya lagi. Yuri mencari musik dan berbagai bunyi, diantara telusuran Yuri menemukan informasi suara yang mendukung penyembuhan dengan teknologi interfensi gelombang otak pada aplikasi *Bioaural Vigor Voice for Palliative Care*. Mengikuti petunjuk dari laman tersebut Yuri mengunduh aplikasi dan mulai menyimak bunyi *playlist vigor voice for palliative care*. Muncul emosi dengan perasaan yang berbeda, semangat dan keceriaan yang menggantikan sedih dan kemurungannya. Perubahan terjadi pada sinar matanya yang memancarkan lagi semangat kehidupan. Saat jadwal kembali ke rumah sakit untuk kontrol, dokter menyatakan Yuri siap untuk menjalankan terapi kembali.

3.3.2. Posisi Penulis

Posisi penulis pada laporan ini adalah sebagai peneliti perancangan tokoh untuk mewakili perubahan ekspresi pada dampak penggunaan *vigor voice for palliative care*, pada detil mata dan mulut/bibir.

3.4. Tahapan Kerja



Gambar 3.1. Skematika Perancangan
(sumber: dokumentasi pribadi)

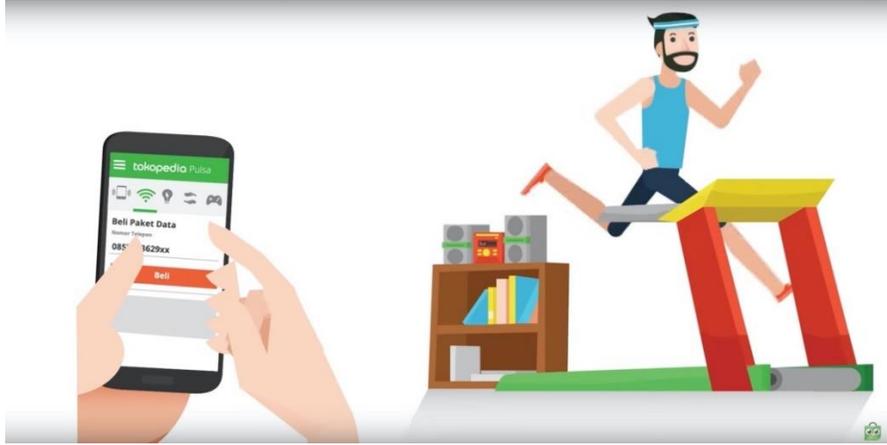
3.5. Acuan

Acuan yang dipakai oleh penulis untuk style menggunakan iklan tokopedia. Iklan Tokopedia menggunakan *style* yang simplistik, penulis mengamati bagaimana penerapan *style* tersebut kedalam sebuah *motion graphic*. *Overcomer* dan *50/50* digunakan oleh penulis sebagai acuan untuk ekspresi tokoh. Ekspresi yang ditampilkan oleh tokoh utama dalam film *overcomer* dan *50/50* dengan perubahan ekspresi yang terjadi dalam film tersebut sesuai tahapan perubahan ekspresi yang ingin diwujudkan oleh penulis.

3.5.1. Referensi Style

Pada Iklan Tokopedia penulis mengamati bentuk tokoh dan penggunaan bidang geometris sebagai bentuk fisik tokoh pada *motion graphic*. Dalam iklan Tokopedia ini penulis mengamati visualisasi tokoh yang digunakan

Penulis disini menggunakan *style* untuk *TV/Web animation* dalam pengelompokan *style* menurut Bancroft (2006). Penggunaan *style* ini diperuntukkan *limited animation* yang memerlukan bentuk yang dipecah ke beberapa bagian karena hanya beberapa bagian dari tokoh yang akan digerakan.



Gambar 3.2. Bentuk Tubuh
(sumber: *Iklan Tokopedia, 2017*)

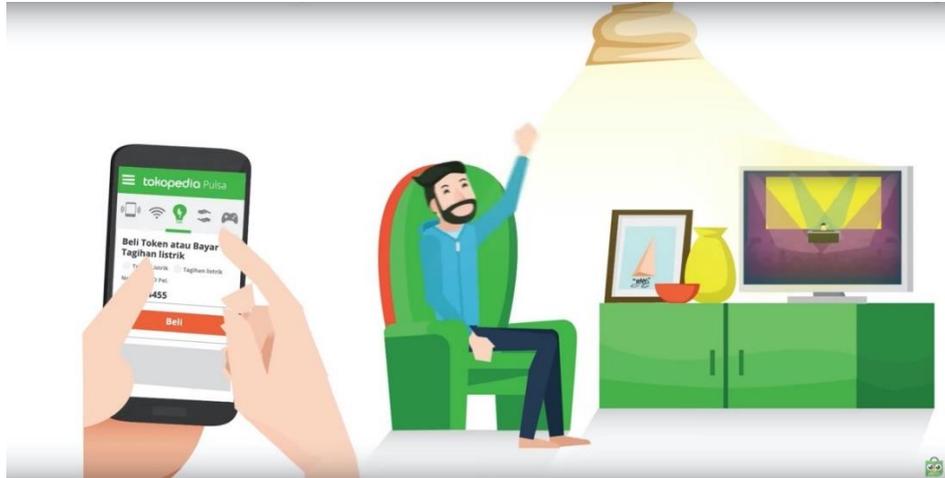
Pada gambar di atas penulis mengamati struktur bentuk tubuh dalam iklan Tokopedia.



Gambar 3.3. Bentuk Wajah
(sumber: *Iklan Tokopedia, 2017*)

Pada gambar di atas juga terlihat pemecahan bagian terutama bagian kepala dan tangan.

Kesimetrisan anggota tubuh pada wajah menjadi titik pengamatan penulis pada gambar di atas



Gambar 3.4. Ekspresi Wajah
(sumber: *Iklan Tokopedia*, 2017)

Pemecahan pada gambar di atas dapat dilihat pada bagian tangan tokoh berbaju biru dan tangan tokoh yang memegang HP karena kedua bagian yang perlu digerakkan hanya bagian itu saja.

3.5.2. Referensi Ekspresi

Pada film *Overcomer* penulis mengamati tokoh Hannah sebagai bahan acuan. Tokoh Hannah digambarkan memiliki detil ekspresi mata sehat dan ceria adalah pada sudut luar mata yang memiliki kelopak membuka lebar cenderung melengkung ke atas, iris pupil lensa mata nampak seimbang dengan ukuran hitam bola mata. Kontur bibir tebal, kenyal dengan tarikan otot membentuk lengkung ke atas pada sudut bibir.



Gambar 3.5. Ekspresi Sedih

(sumber: *Overcomer*, 2016)

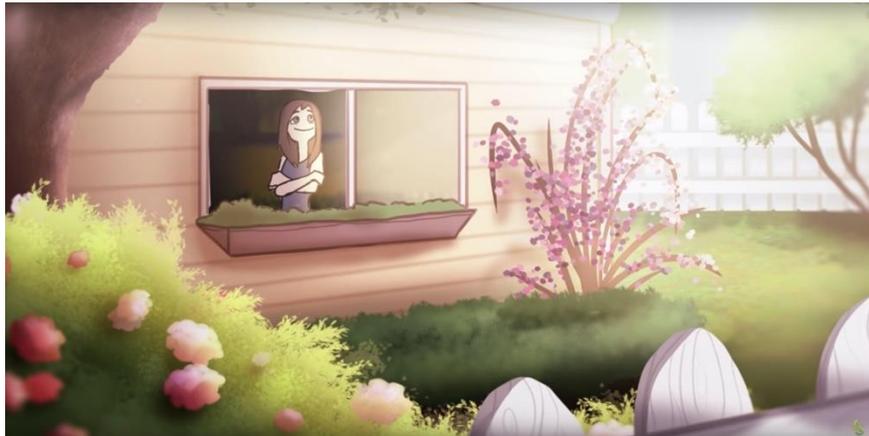
Perubahan terjadi sewaktu tokoh Hannah kehilangan semangat. Semangat dan kegembiraan hilang berganti menjadi kesedihan dan kemurungan yang menyebabkan ekspresi sesuai pembahasan dengan narasumber. Acuan yang dipakai adalah pada detil mata terutama lebar bukaan kelopak serta perubahan iris lensa mata. Selain itu juga diperhatikan posisi sudut bibir terhadap garis horisontal serta ketebalan kontur bibir. Penggambaran ekspresi sedih ini sesuai dengan pernyataan Faigin (1990) mata yang menyipit pada saat sedang sedih terjadi karena adanya kontraksi otot bagian otot *orbicularis oculi* dan bagian yang berkerut. Referensi narasumber pada ekspresi tokoh pada kondisi keletihan mental dampak pengobatan kemoterapi mengacu juga pada ekspresi mata dan bibir.



Gambar 3.6. Ekspresi Takut

(sumber: *Overcomer*, 2016)

Faigin (1990) juga mengatakan ekspresi takut tampil dengan detil pada kelopak mata yang naik cenderung menunjukkan otot kelopak yang membuka dengan iris pada pupil mengecil. Bibir bawah datar membentuk garis lurus dari ujung kiri ke kanan. Dalam bukunya, Faigin memasukan ekspresi ini kedalam ekspresi khawatir yang masih merupakan bagian dari ekspresi takut.



Gambar 3.7. Ekspresi Senang

(sumber: *Overcomer*, 2016)

Hannah memiliki ekspresi transisi yang mewakili penggambaran pada saat seorang pasien kembali memiliki motivasi semangat keceriaan. Setiap senyuman akan diikuti oleh kontraksi otot yang menyipitkan mata (Faigin, 1990). Pada gambar di atas terlihat Hannah tersenyum dan bagian mata terlihat agak menyipit sesuai dengan perkataan Faigin bahwa mata yang menyipit adalah tanda ekspresi senang. Penulis mengambil acuan ekspresi awal menuju semangat pada kondisi sakit dengan melihat pada detil mata yang mulai membuka dengan kontur otot kelopak mata yang lebih lentur walau belum membuka lebar, iris pada pupil mata membesar menuju ukuran seimbang dengan lensa mata. Bibir masih cenderung tipis karena otot yang belum sepenuhnya pulih namun sudah tampak lengkung pada sudut membentuk garis senyum.

Pengamatan pada tokoh Adam di film *live action 50/50* yang mengalami kanker stadium 4 saat keluhan pertama datang pada dokter, menampilkan ekspresi keterkejutan yang segera menjadi kesedihan. Perkembangan ekspresi sepanjang fase kesedihan dan keputusan memperlihatkan ciri pada mata yang menyipit dan otot bibir yang mengalami tarikan ke bawah (Faigin, 1990). Perjalanan cerita pada film ini memperlihatkan Adam yang melakukan tindakan drastis sebagai bagian perubahan sikap terhadap sakitnya dengan memotong habis rambutnya, dan semangat itu ditampilkan dengan detil senyuman yang membuat kontraksi otot sehingga mata menyipit.

Perubahan pada film *live action 50/50* memberi rangkaian acuan sebagai berikut:



Gambar 3.8. Ekspresi Terkejut Terlihat Pada Posisi Alis yang Terangkat dan Bibir Membuka

(sumber: *50/50*, 2011)



Gambar 3.9. Ekspresi Sedih Terlihat Kelopak Mata Menurun Posisi Sudut Bibir Menjadi Garis Datar

(sumber: *50/50*, 2011)



Gambar 3.10. Ekspresi Cemas Ditampilkan dengan Jarak Antara Alis Sudut Bibir yang Menurun

(sumber: *50/50*, 2011)



Gambar 3.11. Ekspresi Ceria Ditampilkan Dengan Bibir yang Terbuka Lebar Otot Pipi Berkerut Menarik Sudut-Sudutnya

(sumber: *50/50*, 2011)



Gambar 3.12. Ekspresi Semangat Ditampilkan Dengan Bibir yang Terkatup Otot Pipi Berkerut Menarik Sudut-Sudutnya

(sumber: 50/50, 2011)

1. Mulut/Bibir

Komponen ekspresi pada wajah yang disebut dengan mimik dibentuk dari otot-otot halus. Otot mengalami perubahan kontraksi atau relaksasi karena saraf yang melekat, perubahan pada kerja otak mempengaruhi saraf-saraf tersebut sehingga terjadi perubahan mimik.

Tabel 3.1. Pengamatan Ekspresi Mulut/Bibir Sedih

| Sedih | Hannah | Adam |
|-------------|---|--|
| Mulut/Bibir | Garis lengkung menggambarkan bibir mengarah ke bawah. | Gambar mulut dengan detail pertemuan bibir atas dan bawah berada pada satu garis lurus, kontur otot bibir tipis. |



Gambar 3.13. Ekspresi Mulut/Bibir Sedih

(sumber: *Overcomer*, 2016)



Gambar 3.14. Ekspresi Mulut/Bibir Sedih

(sumber: *50/50*, 2011)

Tabel 3.2. Pengamatan Ekspresi Mulut/Bibir Senang

| Senang | Hannah | Adam |
|-------------|-------------------------------|--|
| Mulut/Bibir | Garis lengkung bibir ke atas. | Otot wajah lebih kenyal dengan sudut bibir mengangkat disertai ketebalan otot bibir yang padat |



Gambar 3.15. Ekspresi Mulut/Bibir Senang

(sumber: *Overcomer*, 2016)



Gambar 3.16. Ekspresi Mulut/Bibir Senang
(sumber: *50/50*, 2011)

2. Mata

Perubahan lensa mata secara psikologis sering menjadi informasi dari ekspresi emosi dan mental secara komprehensif. Terutama tampak dari rasio ukuran iris pada pupil lensa mata, kelopak mata yang membuka lebar atau tebal pada sudut luar mata akan membedakan ekspresi emosi tokoh. Jarak antara kedua alis juga mempengaruhi penekanan ekspresi.



Gambar 3.17. Ekspresi Mata Sedih

(sumber: *Overcomer*, 2016)

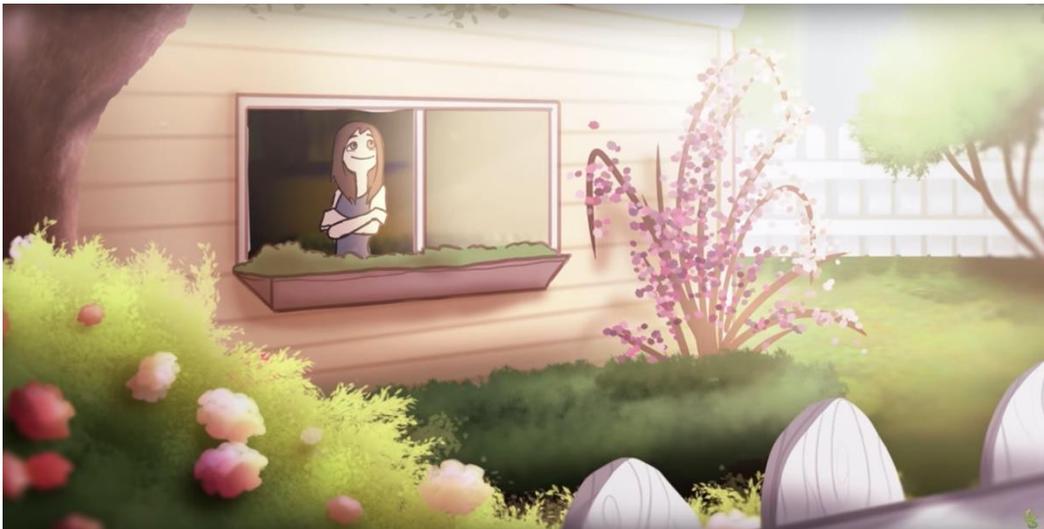


Gambar 3.18. Ekspresi Mata Sedih

(sumber: *50/50*, 2011)

Tabel 3.3. Pengamatan Ekspresi Mata Sedih

| Sedih | Hannah | Adam |
|-------|---|---|
| Mata | Kelopak mata menurun dan alis melengkung terbalik, jarak antar alis mendekat. | Kelopak mata menebal dan turun menutup Sebagian mata yang membuka menatap ke atas, dahi dan alis mengkerut. |



Gambar 3.19. Ekspresi Mata Ceria

(sumber: *Overcomer*, 2016)



Gambar 3.20. Ekspresi Mata Ceria

(sumber: 50/50, 2011)

Tabel 3.4. Pengamatan Ekspresi Mata Senang

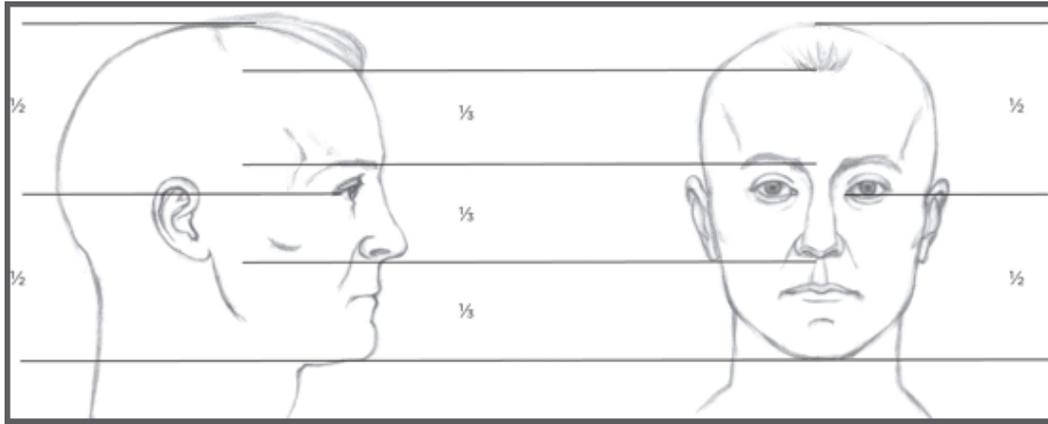
| Senang | Hannah | Adam |
|--------|--|---|
| Mata | Kelopak mata lebih lebar dan lengkungan alis normal. Dan pupil mata besar. Alis mengangkat dengan lengkung kurva ke bawah. | Kelopak mata lebih membuka walaupun tidak terlalu lebar, dengan kelopak tipis disertai lipatan mata. Dahi dan alis sesuai jarak mata. |

Dari pengamatan dapat disebutkan kecurian ekspresi yang selalu ditemukan dari acuan di atas adalah pada ekspresi wajah terutama bibir dan mata.

Dalam film 2 dimensi dan film live action yang dibahas oleh narasumber menunjukkan ciri perubahan bermakna pada ekspresi emosi selalu didapati pada bagian mata dan bibir.

3.6. Proses Perancangan

Untuk mempelajari garis besar hubungan bentuk, ada dua aturan yang signifikan ini:



Gambar 3.21. Skema Bentuk Wajah

(sumber: The Artist's Complete Guide to Facial Expression, 1990)

3. Wajah biasanya diisolasi menjadi sepertiga: 33% dari garis rahang ke pangkal hidung, 33% dari hidung ke tepi dahi, dan 33% dari tepi candi ke garis rambut.
4. Titik tengah kepala dari mahkota ke rahang berbaris dengan saluran air mata. Pengamatan tengkorak dan kepala, membangun ukuran dan asosiasi dua bagian titik tengkorak dan wajah, adalah ciri utama. Jenis-jenis penting dari bagian ini digambarkan dengan relasi mata pada sebagian besar bagian kepala (mahkota kepala ke tujuan garis rahang).

3.6.1. Perancangan Tokoh

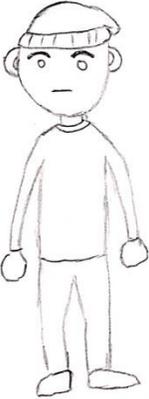
Proporsi yang tepat dari anatomi harus dilakukan dalam kemungkinan penyimpangan dari standar umumnya, jika tidak, itu akan menciptakan tokoh yang tidak biasa. Oleh sebab itu penulis

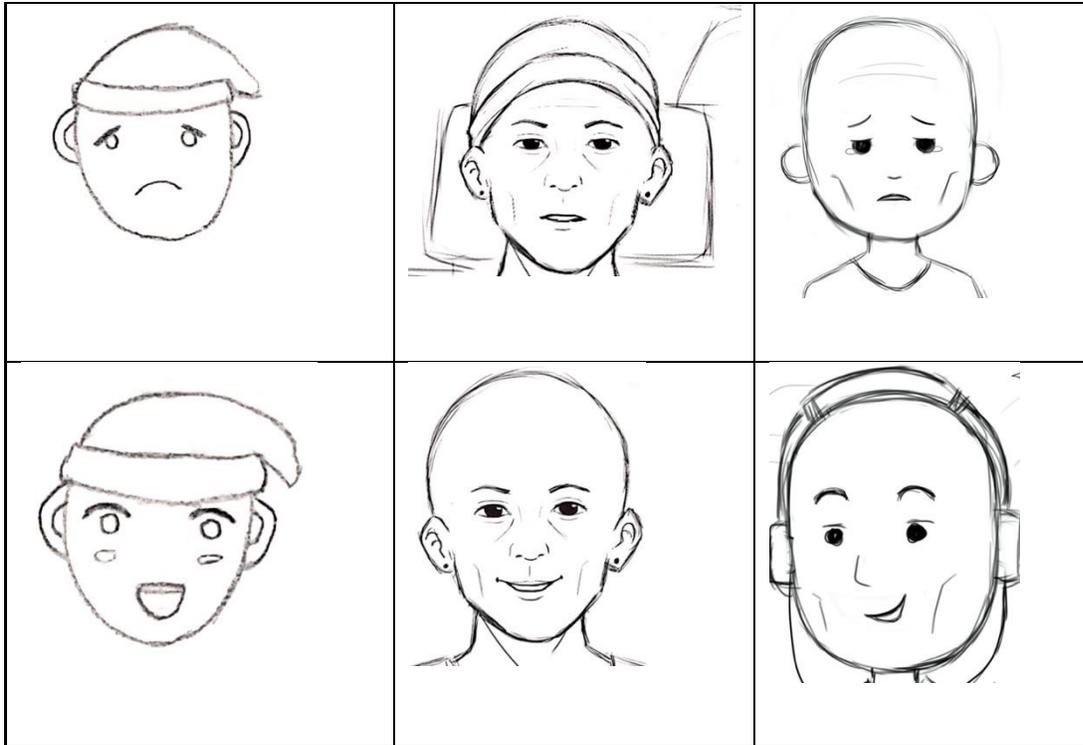
membuat bentuk wajah bulat cenderung oval untuk memenuhi standar normatif bentuk wajah yang memiliki ratio simetris sesuai standar.

Sebelum memulai perancangan penulis membuat desain wajah yang menggambarkan tokoh publik seorang DJ. Rangkaian perancangan dilakukan dengan penekanan pada pergerakan alis, kelopak mata dan garis bibir. DJ disini digambarkan tidak memiliki rambut karena pengobatan kemoterapi yang diterima, sehingga tokoh akan menggunakan topi kupluk.

Mengacu pada teori Bancroft (2006) tentang bentuk desain tokoh yang memberikan gambaran kepribadian serta detail ekspresi dari Faigin (1990) maka perancangan dikembangkan dengan urutan yang disusun dalam tabel berikut.

Tabel 3.5. Tabel Eksplorasi Perancangan Tokoh
(sumber: dokumentasi pribadi)

| Eksplorasi 1 | Eksplorasi 2 | Eksplorasi 3 |
|---|---|--|
|  |  |  |



Awal eksplorasi dibuat gambaran sederhana mengacu pada konsep simplisitas yang menyebutkan secara umum wajah menggunakan bentuk oval, (Bancroft, 2006) dengan kesimetrisan posisi pada wajah. Tubuh mengambil bentuk persegi yang secara umum dipakai untuk memudahkan penempatan lengan dan kaki. Di tahapan eksplorasi berikutnya mulai dikembangkan detail sesuai peran dan karakter tokoh dalam cerita disertai ekspresi pada eksplorasi rancangan wajah untuk senang dan takut. Penyelesaian eksplorasi di tahap ketiga dibuat rancangan yang memfokuskan pada detail-detail ekspresi wajah untuk kelopak mata alis dan bibir.

3.6.2. Perancangan Ekspresi

Penulis menjabarkan pengamatan dengan menganalisa tulisan Faigin (1990) dan perbandingan dari referensi film *overcomer* dan *50/50* yang ditabulasi sebagai berikut:

Tabel 3.6. Pengamatan Ekspresi Mulut/Bibir

| Sumber | Kriteria | Ciri Khas Sedih | Ciri Khas Senang |
|-----------|---|--|--|
| Overcomer | Pertemuan bibir atas dan bawah. | Garis lurus pertemuan kedua bibir. | Kedua ujung bibir melengkung ke atas. |
| 50/50 | Pertemuan bibir atas dan bawah dan ketebalan otot bibir | Bibir tipis dan mengatup dengan pertemuan garis lurus sudut kiri ke kanan. | Kedua ujung bibir melengkung ke atas dengan otot kenyal. |

Faigin (1990) menyebutkan kerja otot wajah yang akan menjadi ekspresi dengan sebutan mimik diutamakan pada kelenturan otot dahi, pipi, dan bibir. Pada umumnya ekspresi adalah pesan sosial yang berhubungan dengan emosi dalam bentuk komunikasi non-verbal. Namun mengacu pada kerja saraf di otot, maka observasi juga dilengkapi dengan informasi dari pendekatan neurosains.

Tabel 3.7. Tabel Pengamatan Ekspresi Mata

| Sumber | Kriteria | Ciri Khas Sedih | Ciri Khas Senang |
|-----------|---|---------------------------------------|------------------------|
| Overcomer | Ukuran mata dan rasio iris pada pupil lensa mata. | Kelopak turun dan ukuran pupil kecil. | Kelopak membuka lebar. |

| | | | |
|-------|---|--|---|
| 50/50 | Ketebalan kelopak mata dan rasio kelopak mata menutupi bola mata. | Kelopak mata tebal di sudut luar menggayut menutupi 1/3 bola mata. | Kelopak mata tipis dengan lipatan mata jelas. |
|-------|---|--|---|

Dari tabel di atas, dapat dilihat informasi perubahan pada mata akan terjadi seiring dengan perubahan kerja otak akibat pengobatan agresif yang diterima oleh penderita kanker. Interferensi pada kerja otak dari gelombang suara serta tempo yang berarti meningkatkan asupan nutrisi sel menyebabkan pemulihan.

Rancangan perubahan ekspresi akan banyak difokuskan pada bentuk alis dan mata yang berubah sesuai dengan emosi yang dirasakan oleh DJ. Juga mulut/bibir dibuatkan rancangan seiring dengan perubahan ekspresi pada jalan cerita.

Tabel 3.8. Tabel Perancangan Tokoh

(sumber: dokumentasi pribadi)

| Gambar perkembangan ekspresi tokoh tokoh DJ | Perkembangan detil ekspresi pada penggambaran animasi | |
|---|--|---|
|  | <p>Lengkung garis pertemuan bibir atas dan bawah dengan tarikan kedua ujung bibir melengkung ke atas.</p> | <p>Kelopak membuka lebar.</p> |
|  | <p>Pertemuan bibir atas dan bawah pada tarikan lengkung ke bawah, disertai perubahan ketebalan otot bibir.</p> | <p>Kelopak mata tebal di sudut luar menggayut menutupi 1/3 bola mata.</p> |
|  | <p>Pertemuan garis bibir atas dan bawah dengan busur lengkung ke atas, serta ketebalan otot bibir pada garis tersebut.</p> | <p>Kelopak turun dan ukuran mata kecil.</p> |