

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Perancangan proyek tugas akhir film pendek 3D animasi “Ondel” penulis bersama rekan kelompok yang menceritakan tentang seorang anak yang takut dan ingin menghindari ondel-ondel namun anak tersebut tetap diganggu. Proses pengumpulan data yang dilakukan penulis adalah secara kualitatif, dimana proses dilakukan dengan studi literatur dan observasi. Studi literatur dilakukan agar mendapat pemahaman yang sesuai. Observasi dilakukan agar pemahaman teori dapat diterapkan dengan baik melalui acuan pada referensi foto dan film.

3.1.1. Sinopsis

Film ini bercerita tentang seorang anak laki-laki keturunan Betawi bernama Zaki. Pada pagi hari Zaki dan temannya Ijal sedang berjalan bersama sembari bermain pogogo pada *handphone* masing-masing. *Handphone* milik Ijal menyala menandakan adanya pogogo di arah kanan. Lalu mereka menghampiri pogogo tersebut dan berusaha untuk menangkapnya. Zaki yang gagal menangkap pogogo tersebut tersadar akan sesuatu di belakang pogogo yang ingin ditangkapnya. Zaki melihat sosok ondel-ondel di depan pintu balai. Ijal yang melihat ekspresi Zaki yang terlihat takut terhadap sosok ondel-ondel tersebut mencoba untuk menjahili Zaki dengan menakut-nakutinya, namun Zaki tetap bersifat sok berani. Lalu Ijal menantang Zaki untuk melempar batu ondel-ondel tersebut untuk membuktikan bahwa Zaki tidak takut yang di mana Ijal hanya menggertak Zaki.

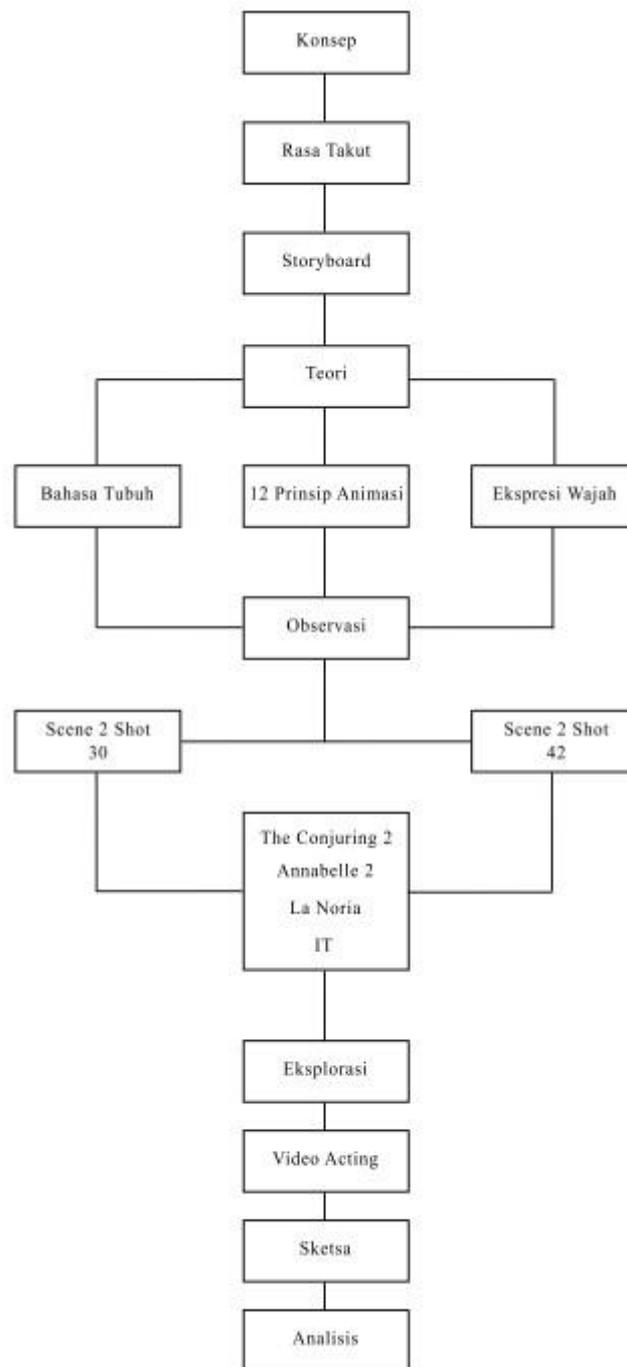
Zaki yang tidak ingin dianggap penakut memberanikan diri untuk melempar batu tersebut ke ondel-ondel. Batu mengenai gigi ondel-ondel dan mematahkannya. Mata ondel-ondel melirik ke arah Zaki yang menyadarinya. Ijal mengajak Zaki untuk pulang dikarenakan maghrib akan tiba. Lalu dalam perjalanan pulang Zaki merasa ada yang mengikutinya dari belakang, namun saat Zaki menengok tidak ada apa-apa. Lalu dari arah depan Zaki muncul iringan lagu ondel-ondel diikuti ondel-ondel yang bergerak ke arah Zaki. Zaki yang ketakutan berlari dan mengumpat di balik pohon. Zaki mencoba untuk mengintip ondel-ondel yang berada di belakangnya dengan memfotonya menggunakan *handphone*. Lalu Zaki yang kaget dengan sosok ondel-ondel yang berpindah kesebelahnya langsung berdiri dan lari menuju rumahnya.

Zaki yang masih merasa tidak aman di dalam rumah mencoba memastikan sosok ondel-ondel tersebut mengikutinya atau tidak melalui jendela rumahnya. Ketika Zaki mengintip, tiba-tiba sosok ondel tersebut muncul di jendela dan kaca rumah Zaki yang membuat Zaki terjatuh dan langsung bangun lari ke kamarnya. Zaki mengumpat di bawah ranjang sembari merasa sangat ketakutan lalu melihat mainan pogogo yang terjatuh dan patah ketika Zaki membuka pintu kamarnya dengan keras. Zaki teringat akan kesalahannya pada ondel-ondel tersebut. Lalu Zaki bangun dan beranjak menuju balai, bersamanya dibawa gunting dan solatip. Lalu Zaki memperbaiki gigi ondel-ondel yang patah.

3.1.2. Posisi Penulis

Posisi penulis pada laporan ini adalah sebagai peneliti dalam perancangan gerakan ketakutan tokoh Zaki dan juga sebagai *rigging artist* dari ketiga karakter yaitu Zaki, Ijal dan Ondel.

3.2. Tahapan Kerja



Gambar 3.1 . Tahapan Kerja
(Dokumentasi Pribadi)

3.3. Acuan

3.3.1. The Conjuring 2 (2016)

Penulis mengambil karakter Janet sebagai referensi untuk tokoh Zaki pada film 3D animasi Ondel terlihat pada 3D karakteristik atau biasa disebut *three dimensional character*. Penulis pertama mengambil Fisiologi pada umur dari kedua tokoh pada kedua film yang dimana memiliki umur yang sama yaitu 11 tahun. Lalu pada psikologi dilihat dari kepolosan dari tokoh Janet dimana memainkan permainan hantu terlarang bernama ouija tanpa mengetahui akibat dari perbuatannya tersebut. Kesamaan terlihat ketika tokoh Zaki yang dengan polos dan takut melempar batu hingga mematahkan caling dari ondel-ondel di balai tanpa mengetahui akibat dari perbuatannya.

Film ini bercerita tentang keluarga Hodgson yang mengalami teror dari arwah pemilik rumah sebelum mereka Bill Wilkins. Janet dan Margareth memainkan permainan ouija tanpa mengetahui akibat dari perbuatannya yang memulai teror di rumah tersebut. Setelah mengalami teror yang cukup lama, keluarga Hodgson memutuskan untuk memanggil dua orang paranormal terkenal Ed dan Lorraine Warren. Ed dan Lorraine yang ingin memastikan apakah kejadian teror di rumah keluarga Hodgson tidak dibuat-buat memutuskan untuk tinggal disana untuk sementara waktu. Akhirnya mereka sadar bahwa dibalik teror yang dialami keluarga Hodgson diakibatkan oleh iblis Valak yang sengaja menggunakan Bill Wilkins untuk memancing Ed dan membunuhnya dengan pohon runcing tajam.



Gambar 3.2. Janet Gelisah
(*The Conjuring 2*, 2016)

Pada *shot* ini, Janet Hodgson yang ditinggal di rumah sendiri karena demam, mengalami teror dari Bill Wilkins. Janet merasa bingung tv yang ditontonnya beganti *channel* dengan sendirinya. Saat berusaha mengganti ke *channel* yang diinginkan, remot tv tersebut menghilang dan pindah ke bangku ujung ruang tempat Bill Wilkins semasa hidupnya duduk. Janet pada adegan ini menunjukkan ekspresi wajah gelisah. Mulai dari mulut yang terlihat tertekan dan alis yang berbentuk gelombang sesuai dengan teori Faigin (1990). Adegan waspada Janet penulis gunakan untuk bahasan *shot* 30 dimana pada *shot* 30 tokoh Zaki merasakan ada yang mengikutinya dari belakang dan merasa gelisah akan hal itu.



Gambar 3.3. Janet Teror
(*The Conjuring 2*, 2016)

Janet yang sudah merasakan teror dari runtutan kejadian sebelumnya terus dihantui tanpa henti. Pada adegan ini Janet yang sedang tertidur dengan ibunya tiba-tiba berpindah tempat ke kamarnya sebelumnya yang sudah dipasang patung salib disetiap dinding di ruangan tersebut. Janet yang ketakutan melihat satu persatu patung salib yang tertempel di dinding berputar balik, lalu dari bayangan muncul sosok hantu Bill Wilkins yang ingin melukai Janet. Janet langsung berteriak ketakutan dan meminta tolong pada ibunya. Lalu juga Janet berusaha kabur, namun Bill Wilkins mencekiknya dengan kain horden.

Dapat dilihat pada ekspresi dan *gesture* Janet yang menunjukkan ketakutan tinggi. Janet merangkak mundur, mukanya terlihat pucat dan berteriak histeris. Kelopak mata yang terbuka lebar dan mulut yang terbuka untuk pernafasan yang lebih. Tubuh yang membeku berusaha memahami situasi serta berusaha lari untuk menyelamatkan diri seperti yang dijabarkan Givens (2002). *Timing* dan *anticipation* juga diperhitungkan oleh sutradara. Pergerakan kamera yang lambat mengikuti *point of view* dari tokoh Janet yang memperlihatkan keseluruhan patung salib di dinding berputar. Antisipasi yang tepat saat kamera berhenti bergerak dan suasana terasa hening seketika, lalu dilanjutkan dengan *jumpscare*.

Ketika Janet yang kaget dan takut saat tokoh hantu Bill Wilkins muncul, Janet langsung berubah dari posisi sebelumnya menjadi merangkak mundur dan berusaha lari dari kamar. Penulis akan menggunakan gerakan ini sebagai acuan pada *shot* 42 ketika tokoh Zaki yang kaget dan takut melihat tokoh Caling lalu berteriak dan berusaha kabur.

3.3.2. *Annabelle 2* (2017)

Pada referensi kedua penulis yang berjudul *Annabelle 2* penulis masih sama mengambil referensi karakter didasari pada *three dimensional character* dari masing-masing karakter. Kesamaan terlihat pada psikologi masing-masing karakter yang dimana tokoh Janice adalah sosok anak yang takut dijauhi teman-temannya dikarenakan fisiknya yang terbatas, sehingga membuatnya menuruti perkataan dari teman-temannya yang membuatnya mengalami nasib yang tidak baik berhadapan dengan sosok boneka hantu *Annabelle*. Lalu dapat juga terlihat pada sifat berani mengakui kesalahan. Perbedaan terlihat pada plot yang dimana ketika tokoh Zaki yang mau memperbaiki kesalahan dengan memperbaiki caling ondel membuatnya tidak lagi dihantui oleh ondel-ondel tersebut. Namun, Janice tidak bernasib baik walaupun sudah melakukan yang bisa dilakukan untuk memperbaiki kesalahannya.

Film ini memiliki seri satu hingga seri tiga. Penulis memilih seri dua dikarenakan pada seri dua karakter yang dominan adalah anak-anak. "*Annabelle 2*" bercerita tentang anak panti asuhan dan suster yang pindah ke rumah besar kediaman keluarga Mullins. Salah satu anak panti asuhan yang merupakan tokoh utama adalah Janice seorang remaja perempuan yang memiliki keterbelakangan fisik yaitu pincang. Anak-anak panti asuhan memilih kamar masing-masing sebagai kamar tidurnya, namun keluarga Mullins tidak mengizinkan menggunakan kamar yang merupakan kamar tempat tidur anak perempuannya yang sudah meninggal. Di kamar tersebut terkunci boneka yang dirasuki oleh iblis dan tidak boleh dibuka. Janice yang memiliki rasa penasaran yang tinggi akhirnya

membuka dan mulai mengalami kejadian-kejadian aneh hingga akhirnya Janice kerasukan dan tubuhnya diambil alih oleh iblis tersebut.



Gambar 3.4. Janice *Anxiety*

(*Annabelle 2*, 2017)

Pada adegan ini Janice yang memiliki keterbelakangan fisik pincang ditinggal teman-temannya bermain. Janice yang sendirian di kamarnya melihat kearah jendela keasikan teman-temannya bermain. Lalu pada *frame* kiri muncul seorang anak kecil berjalan mendekat Janice. Janice yang merasa ada sesuatu di belakangnya langsung berbalik badan. Janice pada *shot* ini menunjukkan ekspresi gelisah dan waspada terhadap sesuatu di belakangnya. Lekukan alis dimatanya sesuai dengan teori Faigin (1990). Penulis menjadikan gerakan ini sebagai referensi karena sesuai dengan kegelisahan yang dialami tokoh utama pada proyek “Ondel” *shot* 30. Ketika tokoh Janice yang merasa gelisah dengan sesuatu di belakangnya, Janice langsung menengok ke belakang untuk memastikan kegelisahan yang dirasakannya. Penulis juga menggunakan gerakan yang Janice lakukan sebagai acuan untuk *shot* 30 di mana tokoh Zaki yang merasa gelisah karena diikuti menengok ke belakang.



Gambar 3.5. *Janice Terror*
(*Annabelle 2*, 2017)

Gambar 3.5 adalah dua adegan yang berbeda, namun memiliki tingkatan ketakutan yang sama yaitu teror. Pada adegan yang pertama, Janice yang mencoba untuk kabur menggunakan mesin yang membantu orang pincang menggunakan tangga tidak berfungsi. Membuat Janice kembali ke lantai atas tempat iblis tersebut menunggunya. Janice ketakutan hingga menangis dan pernafasan menjadi tidak teratur. Terlihat ekspresi wajah Janice yang sangat ketakutan namun tidak dapat melakukan apapun. Ekspresi wajah teror ditunjukkan pada alis yang melekuk, kelopak yang terbuka lebar dan mulut yang terbuka karena pernafasan menjadi cepat. Pernafasan yang tergesa-gesa ini penulis jadikan sebagai acuan penulis untuk memaksimalkan ketakutan yang dialami tokoh Zaki.

Gambar kedua, Janice yang sudah mengalami trauma akibat teror yang terjadi dengannya ingin menjauh dari rumah dan beristirahat di luar ditemani oleh suster. Namun, saat suster masuk ke dalam rumah sebentar, tiba-tiba ada sosok yang tidak terlihat mukanya mendorong kursi roda Janice ke dalam gudang. Janice mengira bahwa yang mendorong kursinya adalah suster, namun setelah

Janice melihat ke wajah pendorong tersebut ternyata merupakan wajah iblis tersebut. Janice yang ketakutan berteriak histeris sambil meminta tolong. Pada adegan ini Janice menunjukkan tingkatan ketakutan teror di mana Janice berteriak histeris yang merupakan salah satu contoh orang yang mengalami teror menurut Givens (2002). Diikuti dengan ekspresi teror yang ditunjukkan pada lekukan alis dan mulut yang terbuka lebar. Pada adegan Ketika Janice berteriak ketakutan akan penulis gunakan sebagai referensi untuk *shot* 42 di mana pada *shot* ini tokoh Zaki berteriak histeris dengan munculnya sosok tokoh Ondel Caling.

3.3.3. *La Noria* (2019)

Pada referensi film ketiga penulis masih sama seperti sebelumnya yaitu menggunakan *three dimensional character*. Pada fisiologi kesamaan diambil pada gender yakni laki-laki serta rambut yang sama yaitu rambut hitam. Lalu pada psikologi dapat dilihat pada sifat penakut yang dimiliki dari masing-masing karakter. Sifat penakut tersebut membuat tokoh anak laki-laki pada film *La Noria* mengalami tingkatan ketakutan mulai dari gelisah hingga teror seperti yang sudah dijelaskan pada bab 2.

La Noria merupakan film pendek horror karya studio ALTER yang telah memenangkan banyak *award*. Film ini bercerita tentang seorang anak laki-laki yang sedang membuat mainan kincir ria sembari sedih dan berduka dengan kepergian sang ayah yang selama ini bersamanya membuat kincir tersebut. Ketika kincir ria tersebut rusak, anak laki-laki menemukan sesuatu makhluk hitam berwujud monster yang mengejanya hingga ke gudang ruangan atas. Saat anak laki-laki itu menangis ketakutan, dia sadar bahwa makhluk monster tersebut hanya

mengarahkannya kincir ria yang lebih besar yang mengingatkan memori tentang dia dan sang ayah.



Gambar 3.6. *La Noria*
(*La Noria*, 2019)

Pada gambar 3.6, anak laki-laki tersebut terlihat khawatir dan gelisah dengan menunjukkan ekspresi dan gesturnya. Ekspresi yang terlihat pada dua gambar di atas adalah ekspresi gelisah, bingung, khawatir. Terlihat lekukan jelas pada kedua alisnya, kelopak mata yang terbuka lebar serta mulut yang terlihat tertekan. Lalu pada gambar kedua pada gambar 3.6, tokoh anak tersebut terlihat memeluk boneka yang dipegangnya karena kaget serta bingung dan takut pada barang yang jatuh tanpa sebab. Gerakan memeluk boneka ini penulis jadikan referensi untuk *shot* 30 pada pembahasan penulis di mana tokoh Zaki yang gelisah terhadap tokoh Ondel yang mengikutinya.



Gambar 3.7. *La Noria*
(*La Noria*, 2019)

Ketiga adegan di atas menunjukkan ekspresi dan gestur orang yang mengalami teror. Anak laki-laki tersebut terus dikejar oleh makhluk-mahluk tersebut hingga menyebabkan ketakutan bagi anak laki-laki itu. Terlihat pada ekspresi wajah anak laki-laki itu, di mana mata yang terbuka lebar menandakan teror mendalam sesuai dengan teori Faigin (1990). Lalu mulut yang terbuka cukup lebar untuk pernafasan lebih, hingga menangis akibat ketakutan.

3.3.4. *I.T.* (2017)

Pada film *I.T.* dapat dilihat kesamaan yang pertama pada fisiologi gender karakter yaitu laki-laki. Lalu pada psikologi sangat terlihat jelas pada sifat penakut yang dimiliki dari masing-masing karakter. Tokoh Eddie yang merupakan karakter paling penakut pada sekelompok pertemanan mereka membuatnya menjadi sesuai untuk dijadikan sebagai referensi bagi tokoh Zaki pada film *Ondel*. Sifat penakut dapat terlihat jelas ketika tokoh Eddie yang berteriak histeris serta ketika lari ketakutan.

Film *I.T.* adalah film yang bercerita tentang sebuah kota kecil di Amerika Serikat bernama Derry, yang mengalami fenomena hilangnya warga di kota tersebut terutama anak-anak. George adik dari karakter utama Bill, juga menghilang setelah bermain kapal kertas pada saat hujan. Bill yang merasa terpuruk dengan kehilangan adiknya, mencoba membangun kelompok dengan teman-temannya yang bernama "*The Lossers*" untuk mencari tahu kemana orang-orang yang hilang. Dalam perjalanan mereka, masing-masing anggota memiliki kejadian teror yang dialami sesuai dengan ketakutan masing-masing. Benang merah yang mengakibatkan ketakutan anak-anak tersebut adalah badut seram bernama Pennywise.



Gambar 3.8. *I.T.*
(*I.T.*, 2017)

Pada dua gambar di atas, anak yang menggunakan baju merah muda adalah Eddie, salah satu dari kelompok "*The Lossers*". Eddie yang saat itu sedang dalam perjalanan pulang ke rumahnya, melewati rumah angker yang menjadi pembicaraan di sekolah. Seketika muncul zombie bermuka jelek yang menjadi ketakutan Eddie dan mengejanya hingga ke dalam halaman rumah angker tersebut. Lalu Eddie yang ketakutan histeris dengan wujudnya, berteriak histeris dan lari dengan cepat meninggalkan tempat tersebut. Terlihat ekspresi Eddie yang

mengalami teror. Penulis menggunakan Eddie yang berteriak ketakutan sebagai acuan pada *shot* 42



Gambar 3.9. Ketakutan Eddie
(*I.T.*, 2017)

Adegan pada gambar 3.9 merupakan adegan yang terjadi sebelum adegan pada gambar pertama 3.8. Eddie yang mengalami asma karena melewati rumah berhantu yang dibicarakan setiap orang, berusaha mengambil obat asma yang ada di dalam tasnya, namun karena merasa panik menyebabkan obatnya jatuh berantakan. Eddie yang berusaha mengumpulkan obatnya yang berserakan di jalan mendadak muncul tangan yang terlihat tua dan menyeramkan mengambil salah satu obat Eddie dan memberikannya kepadanya. Eddie yang sedang setengah berlutut melihat tangan tersebut dari bawah sampai ke atas arah muka makhluk tersebut, terkaget dan jatuh ke belakang lalu berusaha untuk kabur dari sana. Gestur di mana tokoh Eddie yang melihat bentuk makhluk tersebut dari bawah hingga atas akan penulis gunakan sebagai acuan untuk *shot* 42 di mana pada *shot* ini tokoh Zaki juga melihat sosok Caling dari bawah hingga atas.

3.4. Proses Perancangan

Table 3.4. Tridimensional Tokoh Zaki

Fisiologis	Psikologis	Sosiologis
Anak laki-laki berumur 11 tahun dan keturunan Betawi	Bersikap sok berani di depan teman-temannya, namun sesungguhnya adalah penakut	Cenderung gelisah dengan lingkungan sekitar
	Peka terhadap kesalahan yang diperbuatnya dan mau untuk memperbaiki	Takut dengan sosok Ondel-Ondel

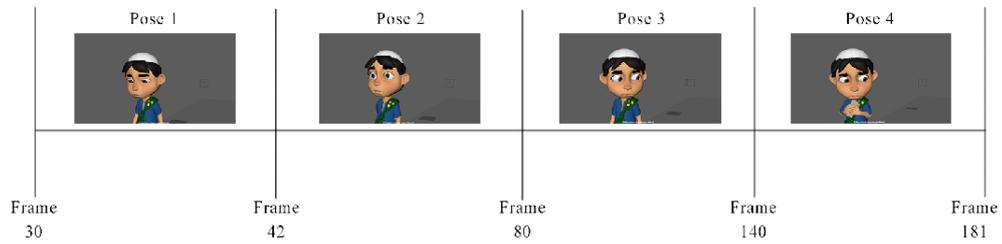
Penulis akan menjelaskan proses perancangan untuk *shot* 30 dan *shot* 42. Kedua *shot* tersebut mewakili batasan masalah penulis pada Bab 1. Pada tahap pertama, penulis membuat eksplorasi sketsa tokoh utama Zaki. Setelah itu ada pembuatan *storyboard* dan *animatic* untuk mencapai kejelasan pergerakan karakter. Lalu semua itu akan diaplikasikan ke dalam bentuk 3D. Semua pengaplikasian ini didasarkan dari teori-teori yang didapat pada Bab 2 serta acuan referensi dari film yang dipilih.

3.4.1. Scene 2 Shot 30

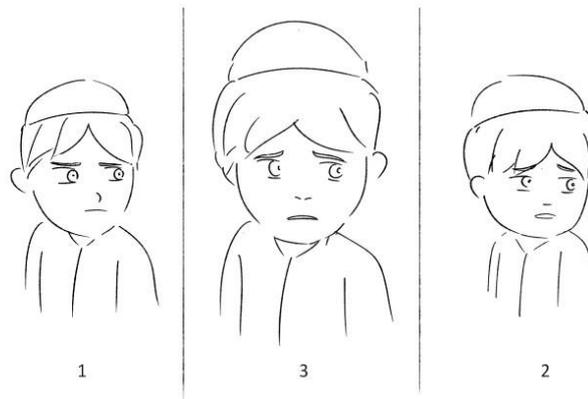


Gambar 3.10. Scene 2 Shot 30
(Dokumentasi Kelompok)

Pada *shot* 30, tokoh utama Zaki yang sedang dalam perjalanan pulang merasakan sesuatu. Zaki merasa ada yang mengikutinya dari belakang. Zaki yang merasa gelisah mencoba untuk menengok, namun tidak ada siapapun. Lalu Zaki kembali menoleh ke depan dan didapati ada sosok Ondel-ondel yang diiringi musik mendekat ke arah Zaki. Zaki menunjukkan ekspresi gelisah akan sesuatu yang mengikutinya. Ia juga merasa bahwa rasa gelisah dan takut yang dirasakan saat ini adalah akibat dari perbuatan sebelumnya. Penulis membahas adegan ini karena adegan ini cocok untuk membahas tentang kegelisahan/*anxiety* dari karakter. Pada pengaplikasian *shot* 30 ini ke dalam bentuk 3D, penulis pertama-tama membuat sketsa kasar ekspresi gelisah dari tokoh Zaki. Berikut pada gambar 3.11 merupakan garis kontinum antar pose dalam menunjukkan kegelisahan tokoh Zaki.



Gambar 3.11. Garis Kontinum Gelisah
(Dokumentasi Pribadi)



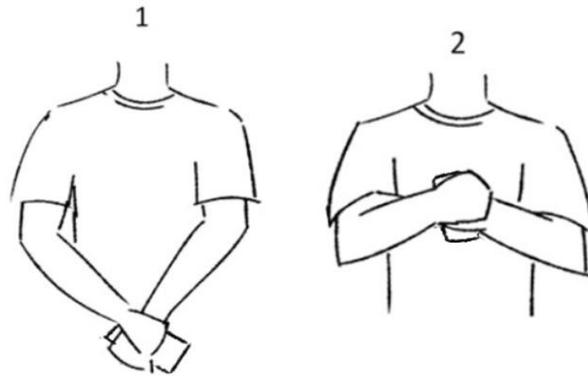
Gambar 3.10. Eksplorasi Sketsa Ekspresi
(Dokumen Pribadi)

Penulis dalam pembuatan eksplorasi sketsa karakter di atas didasarkan pada acuan dari referensi film pada sub bab di atas. Pada ekspresi pertama di gambar 3.11, ekspresi wajah Zaki belum terlihat sempurna menggambarkan kegelisahan. Kelopak mata yang terbuka sudah cocok, namun alis dan mulut belum sesuai. Alis orang yang mengalami gelisah ketakutan akan membentuk lekukan seperti yang dijabarkan Faigin (1990). Mulut orang yang mengalami

gelisah cenderung terbuka sedikit dikarenakan pernafasan sudah perlahan mulai cepat.

Pada hasil percobaan sketsa kedua, disimpulkan bahwa ketiga komponen penting yaitu mata, alis dan mulut terlalu berlebihan dan belum sesuai. Daerah bawah kelopak mata terlihat terbuka dengan membuat bola mata melayang di bagian atas kelopak mata. Ini menunjukkan bahwa tokoh Zaki sudah ketakutan, bukan lagi gelisah. Lalu pada bagian mulut terlihat bahwa mulut tokoh Zaki sudah terbuka cukup lebar dibandingkan dengan percobaan pertama. Ini menunjukkan bahwa pernafasan dari tokoh Zaki sudah sangat cepat dan tidak teratur. Fase ini lebih tepatnya berada pada tingkatan ketakutan teror. Sedangkan untuk alis mata pada gambar kedua sudah membentuk lekukan yang sesuai, namun penempatan posisi alis tersebut belum sesuai karena terlalu tinggi dari kelopak atas mata.

Ditetapkan bahwa gambar ketiga pada gambar 3.11 merupakan ekspresi gelisah yang sesuai. Ketiga komponen penentu ekspresi sudah sesuai menunjukkan kegelisahan tokoh Zaki. Kelopak mata yang tidak meninggalkan bola mata terlalu jauh membuat seakan tokoh Zaki belum mengalami teror. Alis mata yang membentuk lekukan yang sesuai dengan teori dari Faigin (1990) sudah cocok untuk menggambarkan kegelisahan akan sesuatu. Lalu pada bagian mulut, terlihat mulut terbuka sedikit yang menandakan bahwa pernafasan sudah mulai memasuki kecepatan yang tidak teratur. Diikuti juga dengan bentuk mulut yang terlihat menekuk ke bawah sesuai dengan acuan yang didapat.



Gambar 3.11. Eksplorasi Sketsa Gestur
(Dokumentasi Pribadi)

Selain membuat eksplorasi sketsa dari ekspresi, penulis juga membuat sketsa eksplorasi pada gestur tokoh Zaki untuk memperlihatkan kegelisahan yang dirasakan. Penulis membuat tiga eksplorasi gestur tokoh Zaki. Pada eksplorasi sketsa pertama pada gambar 3.12, terlihat bentuk gestur yang penulis gambar membentuk *partial-arm-crossed* berdasarkan teori dari Pease & Pease (2006). Berdasarkan teori tersebut, gestur *partial-arm-crossed* bermakna memberikan pelukan bagi diri agar mengurangi rasa khawatir. Penulis mencoba untuk membuat eksplorasi kedua yang di mana eksplorasi tersebut didasari pada film 'La Noria'. Terlihat pada bagian acuan gambar 3.6 di mana tokoh anak laki-laki membentuk gestur memeluk diri sendiri seperti yang penulis sketsakan pada gambar 3.12 yang dimana bentuk dari gestur anak laki-laki tersebut sesuai dengan teori dari Pease & Pease (2006) *partial-arm-crossed*. Penulis melihat bahwa eksplorasi sketsa gestur kedua sudah sempurna dan sesuai untuk dijadikan pilihan sketsa final yang berdasarkan referensi dari gestur film 'La Noria'.



Gambar 3.12. Video Akting Ekspresi Gelisah
(Dokumentasi Pribadi)

Penulis membuat video *acting* di atas sebagai acuan dalam menentukan pergerakan *timing* animasi 3D ‘Ondel’. Pada gambar pertama dari atas, terlihat ekspresi penulis yang belum sempurna. Dari ketiga komponen penentu ekspresi hanya mulut yang sudah sesuai dalam menunjukkan kegelisahan sedangkan alis dan mata masi belum sempurna. Alis mata terlalu jauh dari kelopak mata, membuat ekspresi yang ditunjukan cenderung tertuju pada *surprise* bukan *anxiety*. Lalu lekukan pada alis mata yang belum sesuai membuat kegelisahan kurang terlihat. Komponen pada mata yang diperagakan penulis cenderung lebih berani terhadap sesuatu yang berada di belakangnya. Sedangkan ekspresi yang ingin dicapai pada adegan ini adalah menunjukkan tokoh Zaki yang gelisah ke arah takut akan sesuatu di belakangnya.

Pada adegan kedua dari atas, ekspresi yang penulis peragakan masih belum sesuai. Dari ketiga komponen, mata dan alis sudah sesuai, sedangkan mulut belum sesuai. Pada bagian alis, jarak antara alis dan kelopak mata sudah sesuai, walaupun lekukan pada alis mata tersebut kurang sedikit sempurna karena lekukannya kurang terlihat. Pada bagian mulut, orang yang merasa gelisah ke arah takut cenderung membuka sedikit rongga mulut karena pernafasan sudah memasuki awal kecepatan yang tidak teratur. Lalu pada gambar ketiga adalah gambar yang paling sesuai di antara ketiga gambar tersebut. Ketiga komponen yang membentuk ekspresi sudah sesuai dalam menunjukkan ekspresi kegelisahan. Alis yang membentuk lekukan kegelisahan, mata yang terlihat waspada dan gelisah akan sesuatu di belakangnya dan mulut yang terbuka sedikit sebagai masuknya udara. Maka dari itu, penulis menentukan bahwa gambar ke 3 pada gambar 3.13 adalah gambar yang paling menunjukkan ekspresi kegelisahan.



Gambar 3.13. Video Akting Gestur Gelisah
(Dokumentasi Pribadi)

Penulis juga membuat video akting yang meliputi gestur dan ekspresi, namun lebih berfokus kepada gestur *pose to pose* pada gerakan animasi *shot 30*. Pada gambar di atas terlihat pose gestur utama pada *shot 30*. Gestur ini penulis buat berdasarkan referensi dari film *La Noria* yang dapat ditemukan pada bagian acuan di atas dan teori Pease & Pease (2006) *partial-arm-crossed*. Penulis menggunakan gestur ini karena merasa bahwa gestur ini seperti menunjukkan gerakan untuk menenangkan diri dari kegelisahan yang dirasakan dengan membentuk gerakan seakan memeluk diri sendiri.



Gambar 3.14. 3D Animasi Gelisah
(Dokumentasi Pribadi)

Penulis melanjutkan ke tahap berikutnya yaitu membuat 3D animasi kegelisahan tokoh Zaki. Pada tahap ini penulis sudah memadukan dari hasil yang paling menunjukkan kegelisahan pada sketsa dan video *acting* yang telah dibuat. Maka didapatkan kegelisahan yang cocok dan sesuai. Mulai dari alis yang melengkung sesuai dengan acuan serta teori, jarak yang dekat antara alis dengan kelopak mata itu sendiri. Mulut yang terbuka sedikit sebagai jalur pernafasan tambahan. Bersama dengan gestur tangan yang bertemu membentuk kemiripan dengan teori gestur *double arm crossed* dan kesesuaiannya dengan referensi film pendek 'La Noria'.



Gambar 3.15. Revisi Pertama 3D Animasi Gelisah
(Dokumen Pribadi)

Setelah melalui proses bimbingan untuk mencapai animasi yang sesuai, penulis melakukan proses perancangan kedua berdasarkan revisi dari dosen pembimbing penulis. Penulis melakukan perbaikan animasi pada bagian ketika tokoh Zaki yang menunjukkan ekspresi dan gestur kaget karena mengetahui ada yang mengikutinya dari belakang. Perbaikan yang penulis lakukan adalah dengan memberikan animasi tokoh Zaki lebih *exaggerate* dari sebelumnya ketika kaget. Maka penulis memberikan antisipasi sebelum menunjukkan ekspresi kaget yaitu kepala Zaki menunduk sedikit lalu diikuti dengan pergerakan kepala dan punggung disertai ekspresi.

Lalu penulis juga menambahkan gestur bahu yang terangkat ke atas ketika mengalami gelisah yang merupakan revisi dari dosen pembimbing penulis. Bersama juga dengan pergerakan kepala yang sedikit menunduk dan maju yang disertai juga dengan ekspresi yang lebih di *exaggeration* untuk memberikan kesan gelisah yang lebih sempurna. Gestur ini sangat cocok untuk menggambarkan kegelisahan tokoh diikuti dengan gerakan memeluk diri.

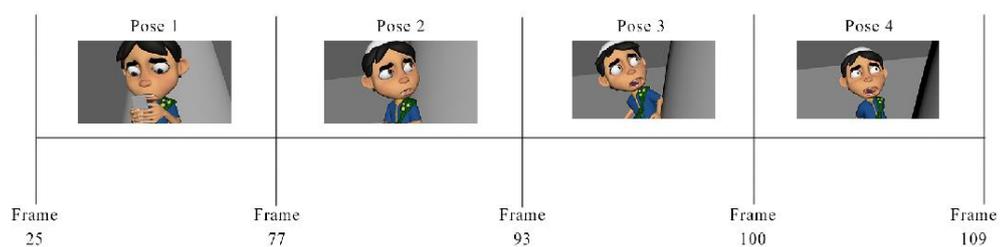
3.4.2. Scene 2 Shot 42



Gambar 3.16. Scene 2 Shot 42

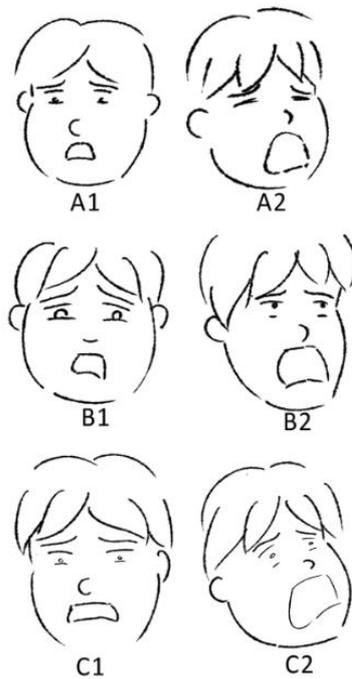
(Dokumentasi Pribadi)

Zaki yang berusaha untuk lari menjauhi Ondel-Ondel, berusaha untuk bersembunyi di balik pohon. Namun, mendadak suara aplikasi pogogo dari *handphone* milik Zaki berbunyi. Zaki yang ketakutan mencoba mematikan suara tersebut dan ketika suara tersebut mati camera depan *handphone* tersebut menyala dan terlihat sosok Ondel-ondel dibelakangnya sedang menatap ke arah Zaki. Saat Zaki melihat layar *handphone* miliknya, Zaki yang sangat ketakutan terkejut dan menoleh ke arah Ondel-Ondel tersebut lalu berteriak histeris ketakutan. Lalu Zaki langsung lari ketakutan menjauhi Ondel-Ondel. Berikut merupakan garis kontinum dari teror yang ditunjukkan tokoh Zaki.



Gambar 3.17. Garis Kontinum Teror

(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.18. Eksplorasi Sketsa
(Dokumentasi Pribadi)

Penulis membuat tiga sketsa eksplorasi ekspresi dari tokoh Zaki saat mengalami teror pada *shot* 39. Pada gambar pertama yaitu A1, penulis melihat bahwa ekspresi dari teror sudah cukup terlihat, namun ketika tokoh Zaki teriak pada A2 ekspresi menangis yang ditunjukkan lebih terarah pada menangis bukan berteriak ketakutan. Alis mata pada gambar A2 sudah dapat memberikan kesan ketakutan dengan lekukannya, namun pada bagian mata dan mulut masih belum sempurna. Pada bagian mata seharusnya tidak tertutup seluruhnya dan pada bagian mulut, bentuk mulut yang ditunjukkan tidak terlihat seperti berteriak tetapi menangis yang bukan karena ketakutan.

Pada gambar kedua yakni B1 dan B2, ekspresi teror yang ditunjukkan sudah cukup terlihat. Pada B1 ekspresi ketakutan hingga ingin menangis sudah sangat terlihat. Alis mata dengan lekukannya, kelopak mata yang mendukung

ketakutannya dan bentuk mulut yang menunjukkan ketakutan. Lalu pada gambar B2 yang dihasilkan oleh kombinasi antara ekspresi ketakutan dan ekspresi terkejut. Tetapi ekspresi yang pada sketsa B2 belum terlihat sempurna dan merasa bahwa ekspresi teror dari tokoh Zaki masih bisa dikembangkan lagi. Maka penulis mengeksagarasi ekspresi tokoh dan jadilah sketsa ekspresi C1 dan C2. Penulis menyimpulkan bahwa eksplorasi C1 dan C2 adalah ekspresi yang paling sesuai untuk menunjukkan ekspresi teror yang nantinya akan diaplikasikan ke dalam 3D animasi.



Gambar 3.19. Eksplorasi Video *Acting*
(Dokumentasi Pribadi)

Setelah membuat dan menentukan sketsa yang cocok untuk dijadikan referensi, penulis juga membuat eksplorasi video *acting* sebagai acuan. Penulis membuat dua eksplorasi video *acting* seperti terlihat pada gambar 3.19 yaitu video A dan B. Pada perbandingan antara video A1 dan B1 terlihat *exageration* yang cukup jauh berbeda. Pada video A1 terlihat ekspresi ketakutan dan kaget seperti

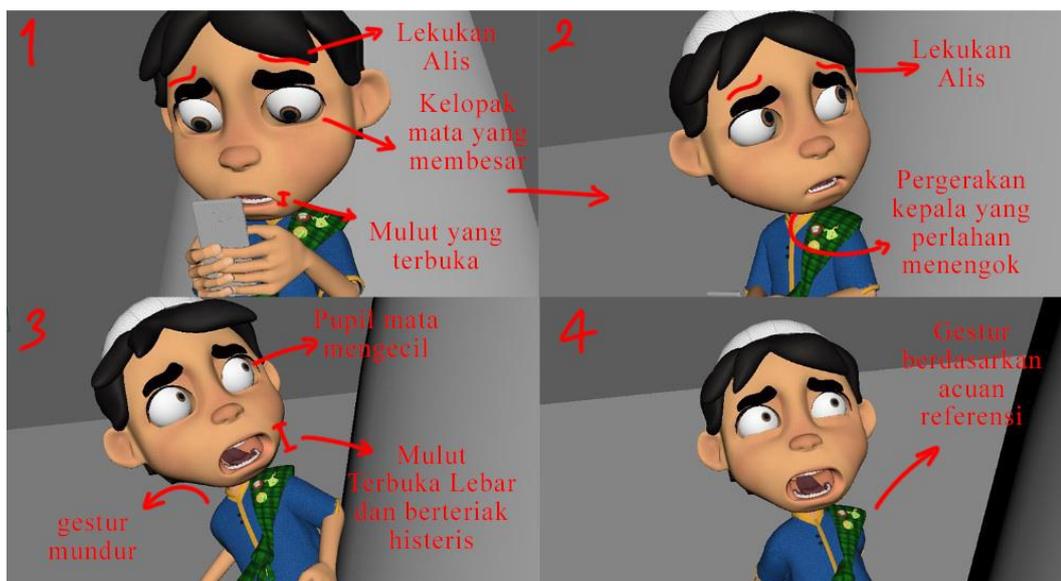
pada umumnya, lalu pada gambar B1 penulis mencoba mengekagarsi ekspresi dari A1 dan jadilah B1. Pada komponen alis dari kedua gambar A1 dan B1 sudah sesuai. Lalu pada bagian mata terlihat pada gambar A1 mata penulis lebih menonjol dan melotot dibandingkan dengan mata pada gambar B1. Ini menunjukkan bahwa mata pada gambar A1 lebih cocok dan sesuai dibandingkan dengan gambar B1. Lalu untuk komponen terakhir yakni mulut, terlihat pada gambar mulut B1 lebih memberi kesan ketakutan dibandingkan dengan A1, kesan tersebut didapat pada intense ukuran mulut tersebut.

Pada gambar A2 dan B2 yang merupakan lanjutan gerakan dari gerakan A1 dan B1, tidak terdapat perbedaan yang signifikan di antara kedua *shot* tersebut. Lalu pada gambar A3 dan B3 adalah ekspresi ketika penulis berteriak ketakutan yang merupakan lanjutan gerakan dari gerakan sebelumnya. Pada gambar A3 dan B3 terlihat bahwa ekspresi ketakutan yang lebih sesuai adalah pada gambar gerakan B3. Terlihat pada gambar gerakan A3 ekspresi yang ditunjukkan terasa tertahan. Itu terlihat pada bagian mulut gambar A3, di mana mulut pada gambar B3 terlihat lebih leluasa dibandingkan dengan mulut pada gambar A3.



Gambar 3.20. Gestur Tervor
(Dokumentasi Pribadi)

Penulis membedakan video akting ekspresi ketakutan dengan gestur. Pada gambar 3.20 dapat dilihat gerakan yang penulis buat didasari pada referensi dari kedua film *live action* 'The Conjuring' dan 'I.T.'. Penulis melihat bahwa pada kedua film tersebut memiliki gerakan ketakutan yang sama dan cocok untuk dijadikan sebagai referensi. Gerakan yang penulis jadikan patokan adalah ketika masing-masing tokoh dari kedua film tersebut yang awalnya berada pada posisi duduk dan berlutut dikagetkan dengan sosok monster pada masing-masing film, lalu gestur mereka berubah menjadi seperti yang penulis peragakan pada gambar 3.20 diikuti dengan berteriak. Penulis melihat bahwa adegan tersebut cocok dan sesuai dengan *shot* 42 yang merupakan bahasan penulis.



Gambar 3.21. 3D Animasi Teror
(Dokumentasi Pribadi)

Penulis masuk ke tahap pembuatan 3D animasi. Pada tahap ini penulis mengombinasikan sketsa dan video akting yang berdasarkan teori dan referensi film sebagai acuan dalam menganimasikan *shot* 42 yang merupakan bahasan

penulis. Penulis sudah menerapkan teori tentang teror dari Faigin (1990) yang di mana menggunakan ketiga komponen pembentuk ekspresi yaitu mata, alis, dan mulut. Lalu penulis menerapkan gestur mundur yang berdasarkan referensi dari kedua film pada acuan di atas.



Gambar 3.22. Revisi Pertama 3D Animasi Teror
(Dokumentasi Pribadi)

Revisi juga didapat pada bahasan *shot* 42. Pertama revisi dilakukan pada bagian alis mata tokoh Zaki. Ketika tokoh Zaki yang kaget dengan sosok Ondel yang berada disampingnya, Zaki melompat mundur ke arah berlawanan dari sosok Ondel-Ondel tersebut. Pada adegan ini pada awalnya penulis membuat alis yang menempel dengan kelopak mata Zaki, lalu Penulis melakukan revisi berdasarkan bimbingan yang di mana revisi tersebut adalah dengan menaikkan alis mata tokoh Zaki ketika kaget dengan sosok Ondel.

Lalu Penulis juga melakukan revisi pada bagian tangan tokoh Zaki ketika memegang *handphone*. Penulis memperagakan bagaimana memegang *handphone* dengan benar dan didapatkan hasil pada gambar pertama pada gambar 3.22 yang di mana menyesuaikan dengan keterbatasan *rigging character*. Kemudian Penulis juga melakukan revisi pada *staging* karakter yang di mana sebelumnya terlihat bila mana tokoh Zaki dijadikan ke dalam siluet, terlihat bahwa postur Zaki tidak

begitu jelas. Maka, penulis melakukan perbaikan pada pergerakan kamera untuk mendapatkan postur yang baik.