



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 Tugas Akhir ini, penulis dan tim membuat film animasi pendek 3D bergenre *post apocalypse* yang berjudul “Jakarta Terakhir”. Film ini diperankan oleh dua tokoh yaitu Bapak yang bernama Tjahyadi, dan Anaknya yang bernama Kirana. Bapak dan Anak ini mempunyai perbedaan sikap dan keadaan mental saat menghadapi situasi tertentu, yaitu bencana yang terjadi. Bapak yang tetap percaya diri, sedangkan anaknya merasa cemas. Oleh karena itu pada penelitian ini, penulis sebagai animator merancang gerakan Bapak dan Anak dengan dua metode, yaitu metode observasi dan eksperimen serta didukung dengan teori Tinjauan Pustaka. Pada penelitian ini penulis mengambil 4 *shot*, yaitu *scene 1 shot 2* dan 6 pada saat Bapak dan Anak makan, dan *scene 3 shot 2* dan 3 pada saat Bapak dan Anak mencuri pakaian.

3.1.1. Sinopsis

Sebuah bencana telah melanda Jakarta. Sepasang Bapak dan Anak mengeksplorasi mall yang telah ditinggalkan, mewujudkan mimpi mereka untuk hidup mewah. Semua itu berhenti ketika bantuan datang. Bapak dan Anak harus memilih untuk tetap tinggal diantara ketidakpastian, atau pergi kembali ke kehidupan mereka sebelumnya. Pada akhirnya, sang Bapak memilih menetap dalam *mall* untuk mencapai mimpinya yaitu kehidupan mewah, sedangkan Anak memilih untuk pergi mencari bantuan.

3.1.2. Posisi Penulis

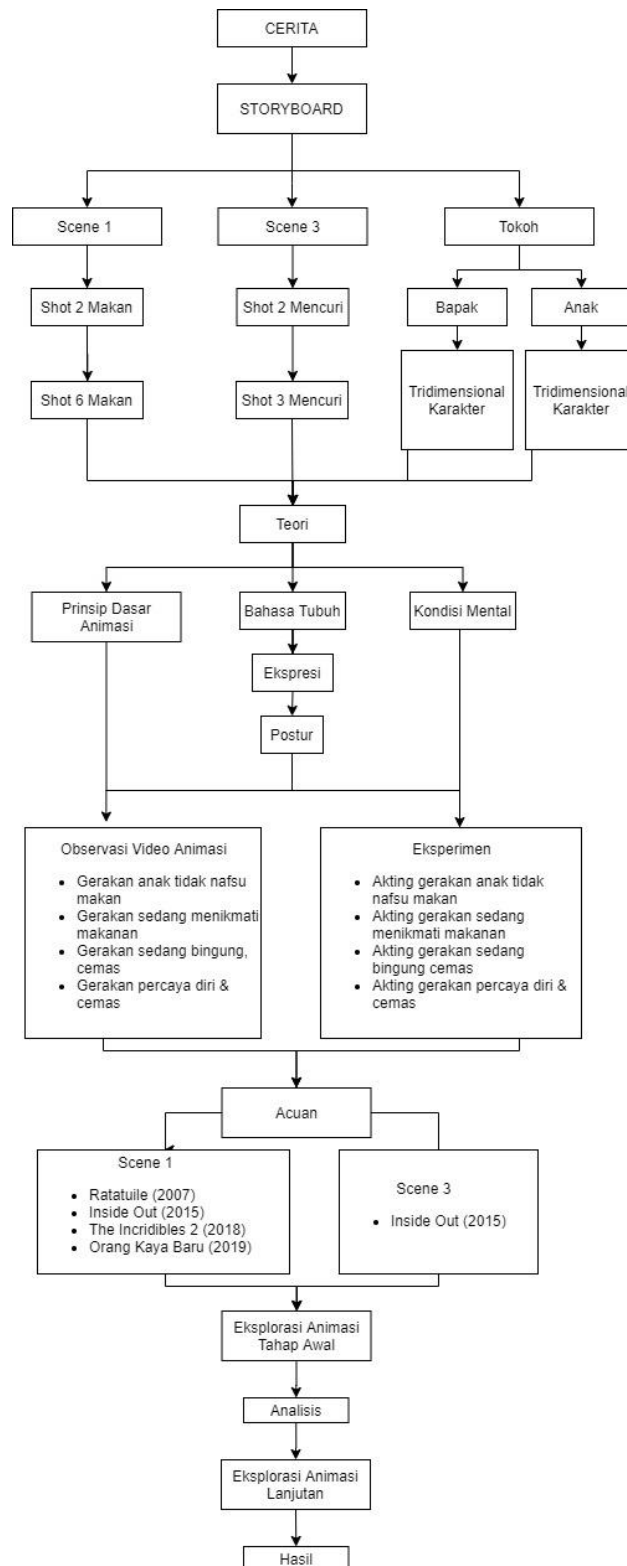
Pada pembuatan film animasi 3D “Jakarta Terakhir” yang dikerjakan secara berkelompok. Penulis bertugas sebagai *lead animator* yang membuat gerakan tokoh Bapak Tjahyadi dan Anaknya Kirana. Penulis bertanggung jawab merancang dan mengevaluasi hasil animasi. Penulis juga bertugas sebagai *3D modeler* untuk *asset*, dan editor.

3.2. Metode Penelitian

Pada penelitian karya Tugas Akhir ini penulis melakukan dua metode penelitian yaitu metode observasi dan eksperimen. Pada metode observasi, penulis melakukan analisa pada beberapa adegan yang digunakan sebagai acuan dari film-film animasi yang sudah ada. Pada metode eksperimen, penulis melakukan akting di depan kamera memperagakan adegan yang dibahas, digunakan sebagai referensi.

3.3. Tahapan Kerja

Tahapan kerja yang penulis lakukan pada penelitian ini pertama-tama melakukan *breakdown* cerita melalui *storyboard*, memilih shot pembahasan dan *3D dimensional character* lalu menentukan gerakan yang memperlihatkan perbedaan sikap antara Bapak Tjahyadi dan Anaknya Kirana. Selanjutnya melakukan studi literatur tentang prinsip-prinsip animasi, bahasa tubuh, dan kondisi mental, dan disesuaikan dengan tahapan observasi dengan video acuan sebagai referensi dan juga bereksperimen dengan berakting yang digunakan sebagai referensi. Terakhir mengaplikasikannya pada perancangan animasi 3D Jakarta Terakhir pada tahap eksplorasi dan dianalisis.



Gambar 3.1. Bagan tahapan kerja

(sumber : dokumentasi pribadi)

3.4. Konsep

Tjahyadi merupakan bapak dari Kirana, mereka mempunyai sikap yang berbeda dan keadaan mental yang berbeda saat menghadapi situasi tertentu. Mereka memasuki *mall* dan ada pada situasi bencana yang telah melanda dan harus bertahan hidup. Tjahyadi yang tetap percaya diri dan merasa tenang berkeinginan untuk tetap tinggal di dalam *mall*. Sementara anaknya Kirana, merasa takut dan cemas saat memasuki *mall*, dan berpikiran untuk melarikan diri dari Tjahyadi untuk mencari bantuan. Pada penelitian ini pembahasan dibatasi pada *scene 1 shot 2* dan *6* yaitu saat sedang makan, perbedaan dapat dilihat dari cara Tjahyadi dan Kirana menikmati makanannya. Tjahyadi yang merasa percaya diri terlihat santai dan menikmati makanannya, sedangkan Kirana yang cemas terlihat tidak menikmati makanannya hanya menunduk lesu dengan tatapan kosong menatap makanannya menunjukkan Kirana tidak tertarik dengan makanannya kemudian menopang kepalanya dengan tangannya menunjukkan Kirana sedang memikirkan sesuatu. Kemudian pada *scene 3 shot 2* dan *3* yaitu pada saat mencuri pakaian di toko, Tjahyadi yang tetap merasa percaya diri dengan santainya memilih pakaian dan terlihat sangat tertarik, sedangkan Kirana saat itu merasa takut dan cemas.

3.4.1. Tridimensional Tjahyadi

FISIOLOGI	SOSIOLOGIS	PSIKOLOGIS
<ul style="list-style-type: none"> • Kulit berwarna sawo matang dan warna mata hitam • Posturnya sedikit bungkuk • Bentuk badan sedang dan buncit • Memiliki perut yang buncit • Berat : 76 kg • Tinggi : 167 cm • Rambut mulai memutih • Bentuk wajah bulat, Hidung lebar sedikit pesek, mata berbentuk almond, alis yang agak tebal, berkumis dan sedikit brewok. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lahir dan tinggal di Jakarta • Kelurunan Jawa • Warga menengah ke bawah • Ibunya ibu rumah tangga dan pekerjaan ayahnya adalah penjual sayur di pasar. • Bekerja sebagai OB • Lulusan SMP • Menikah pada umur 33 • Istrinya meninggal saat melahirkan Kirana • Ia terpaksa harus mengurus anaknya, namun semenjak anaknya SMP, ia mulai kesulitan berkomunikasi dengan Kirana 	<ul style="list-style-type: none"> • Semenjak kepergian istrinya, Tjahyadi terbiasa menjaga anaknya sendiri. • Memiliki rasa percaya diri yang tinggi, egois dan keras kepala • Semenjak kota hancur, tujuannya hanya sekedar mencari tempat untuk istirahat dan bersenang-senang • ia tak mau pikir panjang memikirkan masa depan, yang penting ia bisa hidup untuk sekarang

Gambar 3.2. Tridimensional Tjahyadi

(sumber : dokumentasi pribadi)

Tjahyadi merupakan seorang Bapak *single parent* dengan perawakan bapak-bapak Indonesia bersuku Jawa yang sudah buncit dan sedikit bungkuk. Karena seseorang yang hidup kekurangan, sehingga Tjahyadi memimpikan bisa hidup mewah. Saat Tjahyadi bisa memasuki mall, Tjahyadi yang bersifat egois hanya memikirkan kesenangan sesaat saja dan tetap merasa percaya diri tanpa memikirkan apa yang sedang terjadi. Sedangkan mereka berada pada situasi bencana.

3.4.2. Tridimensional Kirana

FISIOLOGI	SOSIOLOGIS	PSIKOLOGIS
<ul style="list-style-type: none"> • Kulit berwarna sawo matang cerah • Postur tegak • Bentuk badan ramping (dalam masa pubertas) • Berat : 46 kg • Tinggi : 145 cm • Wajah oval, jidat lebar dan hidung pesek. • Rambut lurus sebahu, poninya dijepit ke samping. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lahir dan tinggal di Jakarta • Kelurunan Jawa • Ayahnya yang protektif kerap melarangnya dalam berbagai hal • Ia kesulitan mengutarakan kemauannya karena ayahnya yang keras kepala • Dibesarkan tanpa sosok ibu 	<ul style="list-style-type: none"> • Terbiasa hidup sederhana • Cepat beradaptasi • Pendiam dan sedikit penakut • Semenjak kota hancur bersamaan dengan tahap pubertas, ia mulai berani menolak menurut pada ayahnya dan tak segan mengekspresikan dirinya, ia menjadi semakin berani dan mampu membuat pilihan untuk dirinya sendiri

Gambar 3.3. Tridimensional Kirana

(sumber : dokumentasi pribadi)

Kirana merupakan anak perempuan dari Tjahyadi, dengan perawakan sedikit kurus dan rambut sebahu. Hidup dengan seorang ayah yang keras kepala, membuat Kirana menjadi seseorang yang pendiam dan sedikit penakut. Karena itu pada Kirana merasakan kecemasan saat berada di dalam *mall*.

3.4.3. Konsep Gerakan

1. *Scene 1 shot 2 & 6*



Gambar 3.4. *Storyboard Scene 1 Shot 2*

(sumber : dokumentasi pribadi)

Pada *shot 2* ini menunjukkan adegan di dalam *restaurant*, dengan kamera *medium closeup* menghadap Tjahyadi. Bapak yang sedang menikmati makan terlihat sangat santai, dengan memegang piring ditangan kirinya dan tangan kanannya menyuap makanannya langsung tanpa alat makan. Tjahyadi terlihat sangat menikmati makanannya hingga berekspresi memejamkan kedua matanya kemudian tersenyum. Sedangkan anaknya Kirana berada di depan Tjahyadi hanya memandangi makanannya dan terlihat tidak tertarik dengan apa yang dimakan.



Gambar 3.5. *Storyboard Scene 1 Shot 6*

(sumber : dokumentasi pribadi)

Kemudian pada *shot 6*, adegan masih di dalam *restaurant*, kamera *medium closeup* menghadap Kirana memperlihatkan apa yang dilakukan Kirana. Kirana tampak tidak nafsu makan dan hanya mengaduk makanannya dengan tangan kanan menggunakan sendok, kepalanya menunduk dengan ekspresi kosong atau datar menunjukkan kirana tidak menikmati makannya. Kemudian tangan kirinya naik keatas meja untuk menopang kepalanya dan terlihat lesu menunjukkan kirana sedang memikirkan sesuatu. Kirana terus mengaduk makanannya, sesekali mengangkat garpu tetapi tidak berkeinginan untuk menyuapnya dan mengembalikan ke tempat makannya. Sedangkan Tjahyadi hanya terlihat sebagian badannya yang santai dan tidak memperdulikan Kirana.

2. *Scene 3 shot 2 & 3*



Gambar 3.6. *Storyboard Scene 3 Shot 2*

(sumber : dokumentasi pribadi)

Adegan *discene* ini berada di toko pakaian. Pada *shot 2* dengan kamera *closeup* memperlihatkan Kirana yang sedang cemas. Kirana terlihat takut berada di dalam toko tersebut. Kirana berdiri dengan tegang, bahunya sedikit menaik, tangan dan sikunya menutup. Kemudian Kirana melihat ke kiri dan kanannya untuk memastikan keadaan sekitarnya.



Gambar 3.7. *Storyboard Scene 3 Shot 3*

(sumber : dokumentasi pribadi)

Kemudian *shot 3*, masih di dalam toko pakaian, dengan kamera *medium closeup* memperlihatkan Tjahyadi dan Kirana. Tjahyadi terlihat asik sendiri mencari-cari pakaian dengan postur yang membungkuk sedang tertarik dengan apa yang dilakukannya. Sedangkan Kirana terlihat bingung dengan apa yang dilakukan Tjahyadi dan perlahan mendekatinya dengan ketakutan ditunjukkan dengan menutup kedua lengannya kedalam. Kemudian saat Kirana disamping Tjahyadi, Tjahyadi tiba-tiba menyodorkan pakaian untuk dikenakan Kirana. Tetapi reaksi Kirana malah heran dengan pilihan pakaian Tjahyadi. Kirana terpaksa mengambil ditunjukkan dengan badan yang menjauh dari objek yaitu pakaiannya, kemudian Kirana berbalik badan dan mengembalikan pakaian tersebut ke

lemari yang ada didekatnya. Sedangkan Tjahyadi tetap tenang dan asik mencari-cari pakaian lagi dan terlihat acuh dengan Kirana.




3.5. Acuan

Pada penelitian ini penulis mengobservasi beberapa adegan pada beberapa film yang digunakan sebagai acuan untuk referensi pada pembahasan. Dengan melakukan observasi adegan pada beberapa film animasi tersebut, penulis memperhatikan gerakan apa yang dilakukan dan bagaimana pergerakan tersebut dapat menyampaikan suatu pesan dan perasaan.

3.5.1. Acuan *Scene 1 Shot 2*

1. Ratatouille (2007)

Berkisah tentang seekor tikus bernama Remy dan keluarganya yang tinggal dipinggiran Perancis. Kemudian pindah dan berlabuh di kota Paris, dan di kota tersebutlah Remy bisa melihat chef idolanya yaitu Auguste Gusteau. Chef Auguste Gusteau mempunyai restoran yang terkenal di Paris. Singkat cerita, restoran tersebut diberikan kepada manusia bernama Linguini yang berteman dengan Remy. Linguini yang tidak bisa memasak dibantu oleh Remy untuk mengembalikan reputasi restoran tersebut, hingga puncak tantangannya yaitu kedatangan Anton Ego kritikus makanan. Tak disangka mereka bisa memasak semua pesanan dan bisa menyajikan “Ratatouille” makanan yang mengingatkan Anton Ego pada masa kecilnya dan Anton Ego sangat menyukainya.

Referensi	Keterangan
	<p>Ekspresi</p> <p>Perubahan ekspresi yang awalnya terkejut menjadi tersenyum ditambah alisnya mengangkat menunjukkan perasaan yang senang dan menyukai makanannya.</p>
	<p>Postur tubuh</p> <p>menyuap makanannya dengan menunduk condong kedepan mendekati makanannya dengan postur <i>forward body postures</i> yang menunjukkan jika tertarik terhadap makanannya</p>
	<p><i>Exaggeration</i></p> <p>Setelah menyuap Anton berekspresi dengan memejamkan matanya, menarik kepala dan badannya kebelakang, menurunkan bahunya, menunjukkan bahasa tubuh yang rileks dan santai. Dan tersenyum lebih lebar</p>

Tabel 3.1. Acuan *Scene 1 Shot 2*

(Sumber: Ratatouille, 2007)

Pada film “Ratatouille” Penulis memilih Anton Ego sebagai referensi untuk acuan Tjahyadi saat sedang makan. Adegan yang diambil yaitu ketika suapan kedua Anton Ego saat pertama kalinya mencoba Ratatouille buatan Linguini dan Remy. Acuan ekspresi yang diambil yaitu Anton Ego yang awalnya berkespresi terkejut berubah menjadi tersenyum dan alisnya sedikit mengangkat kemudian menatap makanannya, berdasarkan teori ekspresi yang membawa pesan kepada penonton tentang dirinya, perasaannya, dan kepribadiannya. Kemudian menyuap makanannya dengan menunduk condong kedepan mendekati makanannya dengan postur *forward body postures* yang menunjukkan jika tertarik terhadap sesuatu. Kemudian ditambah dengan sambil memejamkan kedua mata menunjukkan ekspresi menyukai makanannya, dan setelah itu sedikit menurunkan bahunya yang menjadikan postur badannya rileks dan santai. Berdasarkan teori prinsip animasi prinsip yang dijadikan referensi yaitu *exaggeration*, yaitu ekspresi dan gerakan setelah menyuap makan yang seolah-olah menggambarkan makanan yang dimakannya terasa sangat enak dengan memejamkan matanya dan menarik tubuh kebelakang.

2. Orang Kaya Baru (2019)

Bercerita tentang sebuah keluarga yang selama mereka hidup dengan pas-pasan, tiba-tiba mendapat harta melimpah oleh Bapaknya yang sudah meninggal. Pada film ini penulis menggunakan acuan Bapak pada film Orang Kaya Baru pada saat sedang makan.






Gambar 3.8. Bapak pada film OKB
(Sumber: Orang Kaya Baru, 2019)

Tokoh bapak digunakan sebagai acuan karena tokoh bapak pada film ini terlihat percaya diri dilihat bahasa tubuhnya yang santai dan juga rileks pada saat makan dan juga tersenyum, padahal pada saat itu keluarganya membicarakan bagaimana kalau mereka hidup berkecukupan. Penulis juga menggunakan acuan Bapak saat sedang makan yang menggunakan tangan, yang biasanya hanya dilakukan oleh orang menengah kebawah sama seperti keadaan Tjahyadi.

3. Video Akting

Pada video akting dibawah mencoba memperagakan gerakan orang yang sedang makan dan menyukai makanannya. Gerakan diawali dengan berekspresi senang melihat makanan didepannya, ekspresi tersebut menandakan bahwa tokoh tertarik dengan sesuatu didepannya yaitu makanan. Kemudian saat tokoh ingin menyuap makanannya, gerakannya sedikit menunduk condong kedepan mendatangi makanannya membentuk

postur tubuh *forward body postures*. Dan terakhir berekspresi dengan *diexagerate* menunjukkan seolah-olah makanan yang dimakan terasa sangat enak.

Referensi	Keterangan
	<p>Ekspresi</p> <p>Ekspresi Bapak yang terlihat tertarik dengan makanannya, alisnya mengangkat dan menatap senang kearah makanannya.</p>
	<p>Postur</p> <p>Kemudian menyuapnya dengan menunduk mendekati makanannya dengan postur <i>forward body postures</i> menunjukkan ketertarikan.</p>
	<p>Exaggeration</p> <p>Setelah menyuap berekspresi dengan memejamkan matanya, menarik kepala dan badannya kebelakang, menurunkan bahunya, menunjukkan bahasa tubuh yang rileks dan santai. Dan tersenyum lebih lebar.</p>

Tabel 3.2. Table Akting Tjahyadi Sedang Makan

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.5.2. Acuan Scene 1 Shot 6

1. Inside Out (2015)

Film “Inside Out” bercerita tentang perjalanan anak perempuan bernama Riley yang berumur 11 tahun. Pada Tokoh Riley yaitu di dalam pikirannya terwujud sifat-sifat, yaitu gembira *Joy*, kesedihan *Sadness*, ketakutan *Fear*, Marah *Anger*, dan jijik *Disgust*. sifat tersebut yang mengatur Riley menggunakan meja kontrol yang menciptakan bola Kristal ‘Ingatan’. Awalnya semua bahagia, tetapi semua berubah saat mereka pindah ke rumah baru. Dan semua menjadi lebih kacau saat *Sadness* menguasai meja kontrol. *Sadness* menyentuh bola Kristal dan membuat kenangan yang menyedihkan. Kemudian *Joy* berusaha memperbaiki keadaan, tetapi yang terjadi adalah kekacauan. Bola Kristal lainnya yang disimpan malah berjatuh ke *Dump Memory*, yang merupakan sebuah jurang yang membuat kenangan terlupakan. Kemudian *Joy* dan *Sadness* melakukan perjalanan untuk memperbaiki semuanya, dan sisanya mengendalikan emosi Riley.

Referensi	Keterangan
	Ekspresi Riley mengaduk-aduk makanannya, dengan emosi dan ekspresi yang terlihat datar menggambarkan bahasa tubuh yang sedang tidak nafsu makan.

	<p>Keadaan mental “Berpikir”</p> <p>Riley mengangkat makanannya kemudian menjatuhkannya.</p> <p>Memperlihatkan Riley yang sedang memikirkan sesuatu.</p>
---	--

Tabel 3.3. Acuan 1, *Scene 1 Shot 6*



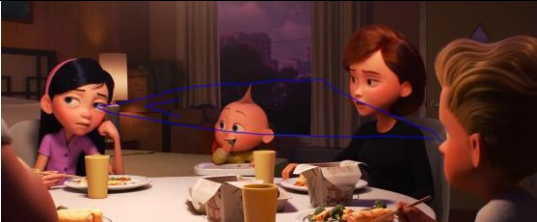
(Sumber: Inside Out, 2015)

Pada film “Inside Out” ini acuan yang diambil sebagai referensi adalah Tokoh Riley yang digunakan untuk acuan Kirana. Ketika adegan Ayah, Ibu, dan Riley sedang dimeja makan. Dalam adegan tersebut Ayah dan Ibu terlihat sedang berbincang, sementara riley terlihat sedih dan memikirkan sesuatu. Gerakan yang digunakan sebagai acuan yaitu pada saat Riley melakukan mengaduk makanannya dan sesekali terlihat mengambil makanannya tetapi hanya dilihat saja, menggambarkan bahasa tubuh yang sedang terlihat tidak nafsu saat makan. Kemudian acuan ekspresinya yang datar karena menggambarkan emosi Riley yang sedang sedih, bahasa tubuh yang tidak nyaman, dan kondisi mentalnya yang berpikir seperti sedang memikirkan sesuatu. Ekspresi juga membantu menguatkan penggambaran sedih pada Tokoh Riley tersebut.

2. The Incredibles 2 (2018)

Film “Incredibles 2” merupakan film lanjutan film sebelumnya dengan judul yang sama. Bercerita tentang lanjutan keluarga super dari Bob Parr yang mencoba hidup normal tanpa menjadi *superhero* disaat beban keluarganya semakin bertambah. Tetapi berbanding terbalik dengan istri Bob yaitu

Helen Parr, yang berkeinginan tetap memberantas kejahatan sehingga mereka berkonflik. Ketika Bob yang kewalahan mengurus anak-anaknya, sementara itu Helen tetap berjuang memberantas kejahatan dengan penjahat-penjahat baru yang bermunculan yang membuat keluarga *The Incredibles* harus bersatu untuk mengalahkan musuh-musuh tersebut.

Referensi	Keterangan
	<p>Ekspresi</p> <p>Violet yang menatap kosong menggambarkan ekspresinya yang datar menunjukkan ketidaktertarikan.</p>
	<p>Keadaan mental “berpikir”</p> <p>Kemudian Violet menopang kepalanya dengan tangan membuat kesan ia berada pada kondisi mental yang sedang berpikir.</p>
	<p>Anticipation</p> <p>mengangkat tangan kirinya dan sedikit memundurkan badannya kemudian menopang kepalanya.</p>

Tabel 3.4. Acuan 2, Scene 3 Shot 2

(Sumber: The Incredibles 2, 2018)

Pada film ini Adegan yang diambil sebagai acuan adalah ketika keluarga *The Incredibles* sedang makan dan berbincang dengan panas. Penulis memilih Violet sebagai acuan karena pada saat itu Violet terlihat tidak senang dengan obrolan tersebut. Adegan yang diambil adalah ketika Violet tertunduk dan hanya menatap kosong makanan di depannya menunjukkan ia tidak tertarik makan dan sedang berpikir, kemudian menopang kepala dengan tangannya. Adegan tersebut penulis pilih karena menggambarkan keadaan mental Violet yang sedang memikirkan sesuatu, dan sedang tidak tertarik dengan makanannya.

3. Orang Kaya Baru (2019)





Gambar 3.9. Dodi pada film OKB
(Sumber: Orang Kaya Baru, 2019)

Bercerita tentang sebuah keluarga yang selama mereka hidup dengan pas-pasan, tiba-tiba mendapat harta melimpah oleh Bapaknya yang sudah meninggal. Pada film ini penulis juga menggunakan acuan Dodi pada film Orang Kaya Baru pada saat sedang makan satu adegan dengan acuan Tjahyadi sebelumnya. Penulis menggunakan acuan Dodi yang terlihat murung saat sedang dimeja makan. Dodi terlihat tidak menikmati makanannya dan juga seperti memikirkan sesuatu yaitu berkeinginan untuk hidup berkecukupan seperti orang kaya. Ditambah dengan ekspresi Dodi yang datar dan terfokus pada satu tujuan kebawah. Penulis juga menggunakan acuan tersebut pada Kirana saat sedang makan Kirana hanya menunduk kebawah melihat makanannya agar Kirana terlihat seperti merenungkan sesuatu yaitu ingin menyelamatkan dirinya.

4. Video Akting

Video akting dibawah memperagakan Kirana yang sedang makan tetapi tidak menyukai makanannya. Gerakan awal hanya menatap makanannya dengan ekspresi datar. Kemudian dibarengi dengan mengaduk makanannya. Dan sesekali mengangkat garpu keatas melihat makanannya tetapi tidak dimakan.

Video	Keterangan
	<p>Ekspresi Tatapannya yang kosong terhadap makanan, dengan ekspresi yang datar menunjukkan</p>

	ketidaktertarikan terhadap makanannya
	Keadaan Mental “berpikir” Ekspresinya datar dan hanya mengaduk makanannya menunjukkan berada pada kondisi mental sedang berpikir

Tabel 3.5. Aktng Kirana Sedang Makan




(Sumber: Dokumentasi Pribadi)


3.5.3. Acuan Scene 3 Shot 2

1. Inside Out (2015)

Film “Inside Out” bercerita tentang perjalanan anak perempuan bernama Riley yang berumur 11 tahun. Pada Tokoh Riley yaitu di dalam pikirannya terwujud sifat-sifat, yaitu gembira *Joy*, kesedihan *Sadness*, ketakutan *Fear*, Marah *Anger*, dan jijik *Disgust*. sifat tersebut yang mengatur Riley menggunakan meja kontrol yang menciptakan bola Kristal ‘Ingatan’. Awalnya semua bahagia, tetapi semua berubah saat mereka pindah ke rumah baru. Dan semua menjadi lebih kacau saat *Sadness* menguasai meja kontrol. *Sadness* menyentuh bola Kristal dan membuat kenangan yang menyedihkan. Kemudian *Joy* berusaha memperbaiki keadaan, tetapi yang terjadi adalah kekacauan. Bola Kristal lainnya yang disimpan malah berjatuh ke *Dump Memory*, yang merupakan sebuah jurang yang

membuat kenangan terlupakan. Kemudian Joy dan Sadness melakukan perjalanan untuk memperbaiki semuanya, dan sisanya mengendalikan emosi Riley.

Referensi	Keterangan
	<p>Bahasa Tubuh</p> <p>Riley berjalan dengan lambat dan bahasa tubuhnya terlihat tidak nyaman atau kebingungan</p>
 	<p>Ekspresi</p> <p>Perubahan ekspresi yang berawal dari seperti terkejut heran dengan menaikkan alisnya matanya membesar dan mulut yang sedikit terbuka, kemudian berubah menjadi menaikkan bibir tengah dan menurunkan bibir sampingnya kemudian mengerutkan alisnya menunjukkan ekspresi tidak tertarik atau kecewa.</p>

	<p>Arcs</p> <p>Prinsip <i>arcs</i> saat kepala riley melihat kekanan dan kekiri.</p> <p><i>follow thought & overlapping action</i></p> <p>dari kepala Riley yang bergerak terlebih dahulu kemudian rambut badannya menyusul.</p>
---	--




Tabel 3.6. Acuan *Scene 3 Shot 2*.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada film “Inside Out” ini acuan yang diambil sebagai referensi adalah Tokoh Riley yang digunakan untuk acuan Kirana. Adegan yang diambil adalah ketika Riley memasuki rumah barunya, Riley berjalan lambat dan melihat sekitar rumahnya. Bahasa tubuhnya terlihat tidak nyaman atau merasa kecewa. Ditambah dengan ekspresinya yang awalnya terkejut kemudian berubah kecewa atau tidak tertarik. Kemudian prinsip animasi yaitu prinsip *arcs* saat kepala riley melihat kekanan dan kekiri, *follow thought & overlapping action* dari kepala Riley kebadannya.

2. Video Akting

Video akting dibawah memperagakan gerakan Kirana yang sedang kebingungan dan merasa cemas berada di toko pakaian. Gerakan yang dilakukan yaitu memperhatikan sekitar dengan ekspresi cemas. Kemudian ditambah dengan gerakan tangan yang menutup badan.

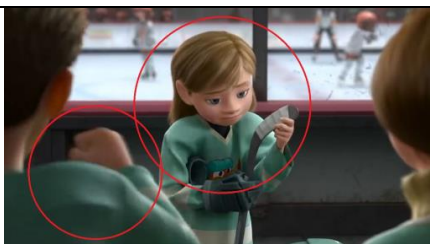
Video	Keterangan
	<p>Bahasa Tubuh</p> <p>Aking kebingungan dan merasa cemas dengan berjalan lambat dan bahasa tubuhnya terlihat tidak nyaman atau kebingungan</p>
	<p>Ekspresi</p> <p>Aking sedang memperhatikan sekitar dengan ekspresi kebingungan, ketakutan, dan cemas,</p>
	<p>Arcs</p> <p>Prinsip <i>arcs</i> saat menggerakkan kepala melihat kekanan dan kekiri.</p> <p><i>follow thought & overlapping action</i></p> <p>pergerakan dari kepala yang bergerak terlebih dahulu kemudian rambut badannya menyusul.</p>

Tabel 3.7. Aking Kirana Sedang Cemas.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.5.4. Acuan Scene 3 Shot 3

1. Film “Inside Out” bercerita tentang perjalanan anak perempuan bernama Riley yang berumur 11 tahun. Pada Tokoh Riley yaitu di dalam pikirannya terwujud sifat-sifat, yaitu gembira *Joy*, kesedihan *Sadness*, ketakutan *Fear*, Marah *Anger*, dan jijik *Disgust*. sifat tersebut yang mengatur Riley menggunakan meja kontrol yang menciptakan bola Kristal ‘Ingatan’. Awalnya semua bahagia, tetapi semua berubah saat mereka pindah ke rumah baru. Dan semua menjadi lebih kacau saat *Sadness* menguasai meja kontrol. *Sadness* menyentuh bola Kristal dan membuat kenangan yang menyedihkan. Kemudian *Joy* berusaha memperbaiki keadaan, tetapi yang terjadi adalah kekacauan. Bola Kristal lainnya yang disimpan malah berjatuh ke *Dump Memory*, yang merupakan sebuah jurang yang membuat kenangan terlupakan. Kemudian *Joy* dan *Sadness* melakukan perjalanan untuk memperbaiki semuanya, dan sisanya mengendalikan emosi Riley.

Video	Keterangan
	<p>Bahasa Tubuh</p> <p>Perbedaan bahasa tubuh Ayah menunjukkan gerakan menyemangati Riley dengan mengepalkan tangannya, sedangkan Riley tertunduk lesu dan menaikkan bahunya</p>

	<p>Ekspresi</p> <p>Perbedaan ekspresi Riley dengan tatapannya yang kosong dan mengerutkan wajahnya sedangkan ayahnya terlihat percaya diri dan semangat ditunjukkan dengan bagian wajahnya yang melebar seperti matanya dan mulutnya, kemudian mengangkat kedua alisnya.</p>
	<p>Bahasa tubuh</p> <p>Setelah berbalik badan Riley menghela nafas kembali dan berjalan dengan menaikkan bahunya</p>
	

Tabel 3.8. Acuan *Scene 3 Shot 6*.


(Sumber: Dokumentasi Pribadi)




Sama dengan *scene* yang lain, yang digunakan sebagai acuan yaitu Tokoh Riley. Adegan yang diambil yaitu pada saat Riley mau bertanding, tetapi ia tidak ingin orang tuanya selalu hadir datang menonton setiap pertandingannya. Saat ayahnya yang sangat percaya diri mendukung Riley ditunjukkan pada saat bahasa tubuh ayahnya yang mengepalkan tangan menyemangati Riley, berbanding terbalik dengan Riley yang bahasa

tubuhnya tertunduk lesu setelah menghela nafas menunjukkan Riley tidak menginginkannya. Kemudian perbedaan ekspresi antara ayahnya yang sangat semangat dengan mata dan mulutnya terbuka lebar, alisnya mengangkat, sedangkan Riley yang tertunduk lesu dengan tatapan kosong kearah bawah dan mengerutkan wajahnya. Kemudian saat berbalik badan Riley menghela nafas lagi dan menaikkan bahunya.

2. Video Akting

Video akting dibawah memperagakan gerakan Tjahyadi dan Kirana yang sedang mencuri pakaian. Perbedaan yang signifikan terlihat dari gerak-gerik mereka, Tjahyadi dengan semangat dan percaya dirinya sedang mencari pakaian, sedangkan Kirana dibelakang merasa takut dan kelihatan cemas

Video	Keterangan
	<p>Bahasa Tubuh dan Postur</p> <p>Tjahyadi yang terlihat santai dan bersemangat mencari pakaian postur tubuhnya <i>forward body postures</i>, sedangkan Kirana terlihat bingung dan merasa cemas</p>

	<p>Ekspresi dan Keadaan Mental</p> <p>Kirana menghampiri Tjahyadi dan menatap dengan ekspresi kebingungan. Sedangkan Tjahyadi tetap tidak peduli dan meneruskan mencari pakaian</p>
	<p>Ekspresi dan Postur</p> <p>Kirana sedikit terkejut dengan ekspresi keheranan saat diberikan pakaian, sedangkan Tjahyadi mendekati pakaian kepada kirana menunjukkan ia memaksa Kirana mengambilnya</p>
	<p>Ekspresi dan Bahas Tubuh</p> <p>Kirana terpaksa mengambil pakaian yang diberikan tetapi dengan ekspresi tidak senang, dan TJahyadi tetap santai dan mencari-cari pakaian lagi</p>

Tabel 3.9. Akting Tjahyadi dan Kirana Sedang Mencuri Pakaian








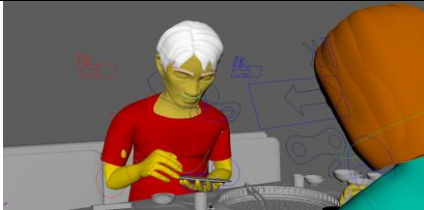
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.6. Proses Perancangan

3.6.1. Scene 1 Shot 2

Pada *shot 2* ini adegan yang dilakukan oleh Tjahyadi adalah sedang makan dengan nikmat dan santai. Penulis melakukan observasi terhadap potongan adegan Anton Ego “Ratatouille” pada saat makan dan menikmati makanannya. Dan juga bereksperimen dengan akting gerakan saat menikmati makanan sebagai referensi.






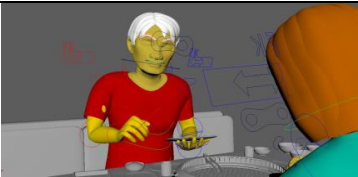

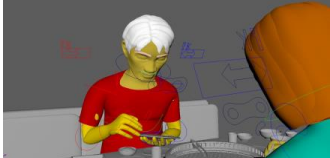
1. Proses Perancangan 1

Frame	Storyboard	3D
1		
60		
110		
130		

Tabel 3.10. Proses Perancangan 1 Scene 1 shot 2

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

2. Proses perancangan 2

Frame	Storyboard	3D
1		
80-95		
110		
130		

Tabel 3.11. Proses Perancangan 2 *Scene 1 shot 2*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)







Berdasarkan teori keadaan mental (Nayak & Turk, 2005) Tjahyadi berada pada kondisi mental yang percaya diri, dapat dilihat dari bahasa tubuhnya yang santai dengan dada yang dibusungkan dan dagu yang sedikit dinaikkan. Ekspresinya yang tenang dan senang karena menyukai makanannya. Padahal Tjahyadi sedang berada disituasi bencana yang mengharuskan Tjahyadi waspada dan ketakutan.

Pada 2 perancangan adegan *shot 2* gerakan dapat *breakdown* sebagai berikut. Pada *frame 1* perancangan 1 Tjahyadi sedang duduk di meja makan dengan posisi tangan kiri memegang piring dan tangan kanan digunakan untuk mengaduk makanannya dengan postur *forward body postures* (Robert, 2011) badan Tjahyadi dibuat sedikit condong kedepan agar terlihat tertarik dengan makanan didepannya. Sedangkan perancangan 2 badannya dibuat lebih tegak dan makanan yang mendekat kebadannya atau diangkat agar Bahasa tubuhnya terlihat santai dan percaya diri dengan dada yang dibusungkan (Nayak & Turk, 2005). Ekspresinya terlihat senang dengan alis yang sedikit terangkat, mata melebar, dan sedikit tersenyum. Kemudian pada perancangan 1 *frame 60*, Tjahyadi menyuap makanannya dengan gerakan badan yang sedikit menunduk mendatangi tangan kanannya yang memegang makanan. Pada *frame* ini postur tubuh tjahyadi *forward body posture* (Robert, 2011) yang sedikit menunduk dan mendatangi objek didepannya menandakan ketertarikan. Sedangkan pada perancangan 2 pada *frame 80-95* gerakannya masih sama tetapi ditambah gerakan mulut mengunyah. Kemudian ekspresinya terlihat senang, dengan kedua mata yang dipejamkan, alis yang sedikit terangkat, dan mulut yang tersenyum. Dan perancangan 1 dan 2 pada *frame 110 dan 130* masih sama. Pada *frame 110* Tjahyadi masih berkekspresi senang menandakan menyukai makanannya, dengan mata yang masih tertutup tetapi senyum yang lebih lebar. Pada *frame 130*, bahunya sedikit diturunkan menandakan bahasa tubuhnya yang santai dan rileks menikmati makanan tersebut tanpa memperdulikan padahal Tjahyadi sedang pada situasi bencana.

3.6.2. Scene 1 Shot 6

Shot 6 ini merupakan kelanjutan dari *shot 2* adegan Tjahyadi, sedangkan *6* merupakan adegan Kirana. Kirana juga sedang makan tetapi terlihat tidak nafsu. Penulis melakukan observasi pada adegan animasi “Inside Out” yaitu tokoh Riley yang tidak nafsu makan, dan pada adegan animasi “The Incredibles” yaitu tokoh Violet yang tidak menyukai makanannya dan terlihat sedang memikirkan sesuatu. Dan dibantu dengan eksperimen yaitu berakting dengan adegan tidak nafsu saat makan.





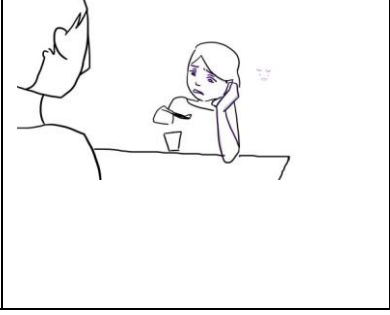
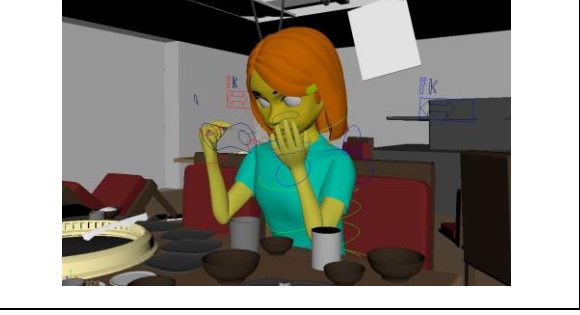
1. Perancangan 1

Frame	Storyboard	3D
150		
205		
245		

Tabel 3.12. Proses Perancangan 1 *Scene 1 shot 6*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

2. Perancangan 2

Frame	Storyboard	3D
160		
215		
245		

Tabel 3.13. Proses Perancangan 2 *Scene 1 shot 6*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)





Kirana yang hanya mengaduk makanannya dan terlihat tidak nafsu makan terlihat mencemaskan sesuatu dan berpikir, karena Kirana hanya berfokus mengaduk makanannya dan tidak memakannya (Nayak & Turk, 2005). Ekspresinya juga datar, dan kemudian menopang kepala dengan tangannya. *Shot 6* gerakan Kirana dapat *breakdown* sebagai berikut. Pada perancangan 1 *frame* 150 Kirana duduk tertunduk didepan Tjahyadi. Tangan kiri nya dilipat, dan tangan kanannya memegang garpu. Ekspresi kirana terlihat datar dan melamun

sambil mengaduk makanannya. Bedanya dengan perancangan 2 hanya diubah ke *frame* 160 dimana kirana lebih menatap kearah makanannya dengan tatapan kosong, badan dan kepalanya dimiringkan kearah kamera agar lebih jelas terlihat. Kemudian Kirana hanya mengaduk-aduk makanannya sampai pada *frame* 205 diperancangan 1 Kirana mengangkat tangan kirinya kemudian menekuk kedalam jarinya atau mengepal dan menopang kepalanya. Sedangkan pada perancangan 2 kirana menopang kepalanya di *frame* 215 dengan posisi tangan yang berbeda yaitu dibuka keluar dan menopang dengan bagian dalam tangannya Ekspresinya tetap datar dan melamun melihat makanannya. Bahasa tubuh Kirana menunjukkan sedang berpikir, layaknya manusia biasa tokoh pada animasi juga dapat terlihat (Nayak & Turk, 2005). Posturnya sedikit menunduk dan melakukan *secondary action* (Thomas & Johnston, 1995) yaitu tangannya menopang kepalanya. Kemudian pada *frame* 245 perancangan 1 dan 2 masih sama, Kirana mengangkat garpunya tetapi hanya melihat makanannya.

3.6.3. Scene 3 Shot 2

Pada awal *scene* 3 ini Kirana memasuki toko pakaian. Kirana yang mulai ketakutan terlihat kebingungan dan cemas di dalam toko tersebut. Penulis melakukan observasi pada animasi “Inside Out” yaitu pada adegan saat Riley memasuki rumah barunya tetapi keadaan rumah tersebut tidak sesuai ekspektasi, sehingga Riley berkspresi seperti kebingungan dan kecewa. Penulis juga melakukan eksperimen akting adegan memperhatikan sekitar dengan ekspresi kebingungan lalu cemas, kemudian menutup diri dengan tangannya.




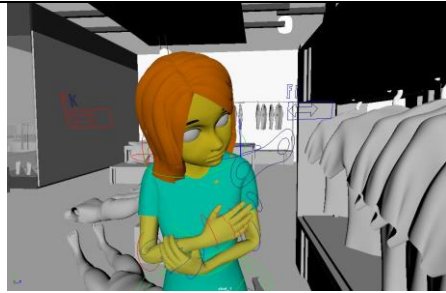
1. Perancangan 1

<i>Frame</i>	<i>Storyboard</i>	<i>3D</i>
20		
60		

Tabel 3.14. Proses Perancangan 1 *Scene 3 shot 2*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

2. Perancangan 2

<i>Frame</i>	<i>Storyboard</i>	<i>3D</i>
20		
60		

Tabel 3.15. Proses Perancangan 2 *Scene 3 shot 2*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Kirana yang terlihat kebingungan kemudian memperhatikan sekitarnya. Kirana berada pada keadaan mental peningkatan kecemasan yang terjadi saat







Kirana mengalami kekhawatiran (Nayak & Turk, 2005). Pada *frame* 20 perancangan 1 Kirana berdiri melihat kesekitar kanan, dengan ekspresi cemas alisnya mengerut dan mulutnya mengecil. Bahasa tubuhnya terlihat tegang dan bahunya menaik (Nayak & Turk, 2005). Pada perancangan 2 perbedaan gerakan perancangan hanya bagian tangan yang gerakannya diperjelas dan kamera yang dimundurkan agar prinsip animasi *staging* lebih memperlihatkan bahasa tubuh Kirana lebih jelas (Thomas dan Johnston, 1995). *Frame* 60 Kirana melihat ke kirinya dengan bahasa tubuh yang masih sama dan ekspresi yang sama, kemudian menyilangkan tangannya yang menandakan bahasa tubuh yang sedang ketakutan atau menutup diri, dan *Arcs* saat pergerakan kepala kirana dari kanan kekiri (Thomas & Johnston,1995).

3.6.4. Scene 3 shot 3

Shot 3 yang merupakan kelanjutan sebelumnya menunjukkan Tjahyadi yang sedang mencari-cari pakaian dan Kirana dibelakangnya melihat kebingungan. Penulis melakukan observasi pada animasi “Inside Out” Dan melakukan eksperimen dengan berakting sedang tertarik kepada sesuatu dan terlihat cemas atau khawatir

1. Perancangan 1



<i>Frame</i>	<i>Storyboard</i>	<i>3D</i>
100		

200		
273		
400		

Tabel 3.16. Proses Perancangan 1 Scene 3 shot 3

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

2. Perancangan 2

<i>Frame</i>	<i>Storyboard</i>	<i>3D</i>
273		

Tabel 3.17. Proses Perancangan 3 Scene 3 shot 3

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Tjahyadi yang terlihat tertarik ditandai dengan postur yang *Forward body posture* (Robert, 2011) yaitu condong kedepan saat memperhatikan objek didepannya. Kemudian bahasa tubuhnya menunjukkan keadaan mental yang tetap percaya diri padahal sedang mencuri disituasi bencana. Sedangkan Kirana dibelakang terlihat kebingungan dan bahasa tubuhnya menunjukkan keadaan mental yang sedang cemas. Pada *Shot 3*, gerakan pada adegan dapat *breakdown* sebagai berikut. Pada *frame 100*, Tjahyadi yang berada lebih depan terlihat sedang asik mencari-cari pakaian, sedangkan kirana berada dibelakangnya. Pada posisi ini Tjahyadi menunjukkan bahasa tubuh yang santai, ditandai dengan bahu yang tidak menegang dan badan rileks, ekspresi terlihat senang dan penasaran. Karena itu Tjahyadi berada pada kondisi mental yang tetap percaya diri dan tertarik (Nayak & Turk, 2005). Sedangkan kirana dibelakangnya terlihat mengalami kecemasan, ditandai dari badannya yang menegang bahunya menaik, ekspresinya ketakutan dan kebingungan. Pada adegan ini Kirana berada pada kondisi mental yang mengalami kecemasan, bahasa tubuhnya khawatir terhadap sekitarnya ditandai dengan tangannya menutup badannya (Nayak & Turk, 2005).

Kemudian *frame 200* Kirana mendatangi Tjahyadi dengan ekspresi kebingungan melihat Tjahyadi. Sedangkan Tjahyadi tidak acuh dan tetap fokus pada ketertarikannya terhadap pakaian yang dicarinya. Pada *Frame 273* dibuat perbedaan perancangan dimana perancangan 1 Kirana menolak dengan mengangkat 2 tangan dan melambaikan tangannya sekaligus menggelengkan kepalanya. Sedangkan perancangan 2 Kirana menolak dengan sedikit memundurkan badannya kemudian hanya mengangkat 1 tangan tanpa

melambaikan dan tidak menggelengkan kepalanya. Tjahyadi dengan semangat berbalik badan dan memberikan pakaian kepada Kirana, tetapi Kirana menatap heran dengan pilihan pakaian Tjahyadi. Badannya sedikit mundur kebelakang dan ekspresinya heran dengan alis mengkerut dan kepala sedikit mundur kebelakang membuat postur *closed body posture* (Robert, 2005). *Frame 400* setelah terpaksa mengambil pakaian yang diberikan Tjahyadi selanjutnya Kirana berbalik badan dan melihat dengan ekspresi heran kepakaian yang ada ditangannya dan tetap dengan postur *closed body postures*. Sedangkan Tjahyadi kembali lagi menghadap rak pakaian didepannya dan melanjutkan mencari pakaian yang lain tanpa memperdulikan Kirana.