



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

Film "De Rode Draad" menceritakan mengenai seorang nenek bernama Nja'i yang mengunjungi cucunya, Jan, untuk mengucapkan selamat tinggal. Film ini merupakan film animasi pendek berdurasi sekitar 4-5 menit tanpa dialog sehingga setiap pergerakan tokoh harus jelas agar penonton mengerti maksud pergerakan tersebut. Film berlatar belakang di Jakarta yang masih bernama Batavia pada tahun 1900-an. Penulis membahas adegan dimana Jan akhirnya memiliki kesempatan untuk menjahit lini hidup Nja'i. Namun ternyata Jan tidak dapat melakukannya dimana jarum dan benang yang ia gunakan untuk menjahit benang tersebut menembus lini hidup Nja'i. Hal ini dikarenakan sebenarnya Nja'i sendiri telah merelakan hidupnya dan merasa telah cukup dalam menjalani hidup.

Secara umum terdapat perbedaan ciri-ciri gerakan antara kedua tokoh yaitu Jan dan Nja'i, yaitu gerakan Jan yang lebih tidak terburu-buru dan terkesan minimalis dibandingkan dengan Nja'i yang lebih bervariasi bersemangat. Hal ini berdasarkan kepada karakter tokoh yang bertolak belakang. Gaya animasi dalam film ini menggunakan gaya semi-realis dimana gerakan mereferensi kepada pergerakan natural di dunia nyata dengan beberapa tambahan gerakan yang dilebih-lebihkan. Sebagai animator dalam pembuatan film tersebut penulis menggunakan metode penelitian sebagai berikut:

1. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dari teori-teori yang telah ada sebelumnya sebagai dasar pengerjaan Tugas Akhir. Teori-teori tersebut meliputi teori-teori mengenai dasar-dasar dan teknik animasi dan akting, khususnya akting dalam animasi. Teori-teori mengenai animasi yang dipakai antara lain mengenai prinsip-prinsip fundamental animasi, mekanisme pergerakan tubuh, dan sebagainya. Sedangkan teori akting yang dipakai antara lain mengenai perbedaan akting secara umum dan dalam animasi, teknik akting, bahasa tubuh, dan karakter. Teori-teori tersebut berasal dari buku, *e-books*, artikel, dan/atau jurnal ilmiah.

2. Observasi

Observasi dilakukan dengan menganalisa referensi-referensi yang berhubungan dengan topik Tugas Akhir berupa video, video tutorial, gambar, film animasi yang telah ada sebelumnya sesuai dengan teori-teori yang telah dipelajari melalui studi pustaka. Video yang dijadikan referensi merupakan video yang memiliki informasi mengenai pergerakan objek-objek yang ada dalam *shot* seperti kebiasaan-kebiasaan yang dilakukan seorang penjahit, cara seseorang berjalan, dan sebagainya. Penulis juga menganalisa film-film animasi lain yang tidak menggunakan dialog dalam adegan-adegannya serta membandingkan adegan akting yang dilakukan dalam film *live-action* dan film animasi. Film-film tersebut antara lain "Blik" dan "Paperman". Film "Selamat Siang, Risa", dan "Toy Story 2", "Toy Story", "Time Travel Mater", dan "Sonic Boom" dipakai sebagai referensi pergerakan adegan. Selain itu penulis juga

menganalisa metode atau cara yang dipakai oleh animator lain dalam pembuatan animasi film yang telah ada sebelumnya. Film yang dianalisa adalah "Epic". Analisa dilakukan melalui video akting dalam pembuatan animasi tersebut dan perbandingannya dengan hasil akhir animasi.

3. Eksperimental

Metode eksperimental melalui akting dalam pembuatan video referensi pribadi yang disesuaikan dengan *shot* dan adegan film yang akan dibuat untuk diimplementasikan dalam animasi karakter. Teknik pembuatan video referensi didasarkan kepada teori-teori yang didapat dari studi pustaka dan hasil analisa video referensi. Pembuatan video referensi akan dilakukan oleh penulis sebagai animator dan akan digunakan sebagai acuan pembuatan animasi tokoh.

3.1.1. Sinopsis

Film "De Rode Draad" menceritakan mengenai Nja'i yang merupakan seorang keturunan pribumi Indonesia dan cucunya Jan. Keduanya memiliki kemampuan untuk melihat lini kehidupan manusia. Keduanya dapat menyambung lini tersebut dengan cara menjahitnya, tetapi mereka tidak bisa menjahit lini hidup mereka sendiri. Jan memiliki sebuah toko "jahit" yang merupakan warisan neneknya, Nja'i, setelah ia memutuskan untuk pensiun dan tinggal di pedalaman. Nja'i yang menyadari bahwa sisa waktu hidupnya sudah tidak lama, memutuskan untuk mengunjungi cucunya untuk mengucapkan selamat tinggal.

3.1.2. Posisi penulis

Posisi penulis dalam kelompok produksi adalah sebagai animator. Selain sebagai animator, penulis juga bertugas membuat aset *environment* dan *layout* film. Sebagai

animator penulis bertugas untuk menganimasikan tokoh sesuai dengan jalan cerita dan karakter tokoh dalam *shots* tertentu. Penulis juga bertugas untuk menggerakkan aset primer atau aset yang berinteraksi dengan tokoh.

3.2. Tahapan Kerja

Tahapan kerja animasi dimulai dari cerita yang telah dibuat. Dari cerita tersebut penulis memilih 1 adegan yang akan dianimasikan. Dari cerita dapat dilihat tujuan tokoh dan konflik apa yang timbul. Adegan yang dipilih adalah adegan ketika Jan akhirnya mendapat kesempatan untuk menjahit lini hidup Nja'i tetapi ternyata ia tidak dapat melakukannya. Adegan ini dianggap memberi tekanan yang cukup kepada tokoh melalui konflik yang terjadi untuk membuat tokoh menunjukkan karakter dan sifat yang dimiliki melalui reaksi dan pergerakannya. Penulis juga mengetahui karakter tokoh dari naskah dan menganalisa latar belakang karakter tersebut dari sudut pandang 3 dimensional karakter yang telah dibuat agar reaksi dan gerakan yang ditunjukkan tokoh dalam menghadapi konflik tersebut sesuai dengan karakter dan sifat tokoh. Dari cerita tersebut dibuat storyboard dan dilanjutkan dengan pembuatan layout. Dari storyboard dan layout penulis mengetahui pergerakan seperti apa yang harus dilakukan oleh tokoh. Penulis juga mempelajari mengenai besar ruangan yang dimiliki untuk pergerakan tokoh, serta banyak waktu yang dimiliki untuk tokoh melakukan pergerakan tersebut dalam tiap shot. Setelah mempelajari hal-hal tersebut penulis merencanakan pergerakan tokoh sesuai dengan karakter dan kondisi adegan.

Selanjutnya penulis meneliti video yang digunakan sebagai referensi untuk pembuatan video referensi akting yang akan digunakan sebagai acuan pembuatan

animasi. Video yang digunakan sebagai video referensi pembuatan referensi adalah video-video yang menunjukkan bagaimana sebuah aksi dilakukan, baik dari kehidupan nyata maupun film. Akhirnya, penulis membuat beberapa alternatif video akting yang akan dipilih baik salah satu ataupun dalam bentuk kombinasi beberapa gerakan yang dianggap paling sesuai dengan adegan. Dari adegan referensi dibuat akting yang disesuaikan kembali dengan karakter tokoh dan adegan tokoh. Dari video referensi tersebut dibuat animasi mengikuti video tersebut sebagai acuan dengan beberapa penyesuaian.

3.3. Acuan

Tokoh Jan memiliki karakter yang mengacu kepada tokoh Carl dalam film "Up", sedangkan tokoh Nja'i mengacu kepada karakter tokoh nenek dari film "Mulan". Sebagai acuan pembuatan video referensi, penulis menggunakan film animasi 3 dimensi berjudul "Blik", "Paperman", dan "Epic", serta video-video yang menunjukkan aksi-aksi nyata pergerakan manusia sesuai dengan gerakan-gerakan yang akan dibuat dalam adegan seperti gerakan memasukkan benang ke dalam jarum, menjahit, dan sebagainya. Selain video-video tersebut penulis juga menganalisa adegan memasukan benang ke dalam jarum dalam film *live-action* dan dalam film animasi sebagai perbandingan perbedaan gerakan akting yang dilakukan dalam *live-action* dan dalam animasi. Film animasi yang dipakai adalah adengan film "Toy Story 2" ketika salah satu tokoh utamanya, *Woody* sedang diperbaiki dengan cara dijahit, sedangkan film "Selamat Siang, Risa" dengan adegan ketika Ibu Risa sedang memasukan benang untuk menjahit. Penulis juga memakai acuan salah satu adegan film "Interstellar" ketika tokoh Murphy bertemu kembali dengan

ayahnya di rumah sakit tempat ia berbaring tak berdaya. Selain dari film-film tersebut penulis memakai film "Toy Story" dan "Sonic Boom" sebagai referensi gerakan seperti gerakan berlutut gerakan mata, dan gerakan berbaring.

Film "Blik", "Paperman", dan "Epic" dianggap memiliki adegan-adegan akting yang cukup bervariasi dan memiliki beberapa kesamaan dengan film "De Rode Draad". Dari film "Epic", animator membuat video referensi yang digunakan sebagai acuan pembuatan animasi. Penulis memfokuskan analisa kepada akting yang dilakukan animator serta menganalisa teknis animator berakting dan teknis pembuatan video referensi tersebut dari segi *staging*, peletakan, dan pergerakan kamera. Sedangkan film "Blik" dan "Paperman" dipilih sebagai acuan karena kedua film tersebut merupakan film tanpa dialog seperti "De Rode Draad". Analisa kedua film tersebut difokuskan kepada analisa akting, bukan dari segi teknis seperti prinsip animasi atau mekanisme pergerakan. Sebagai tambahan, penulis memakai referensi gerakan pupil mata yang membesar dari film pendek berjudul "Time Travel Mater". Penulis juga memakai beberapa literatur yang menjelaskan mengenai mengenai mekanisme pergerakan manusia.

3.4. Temuan

Berdasarkan kepada acuan yang telah disebutkan sebelumnya, penulis menemukan beberapa hal yang penting yaitu mengenai pergerakan Jan dan Nja'i, hasil analisa perbandingan akting dalam film *live-action* dan animasi, cara penggunaan bahasa tubuh dan ekspresi sebagai pengganti dialog, serta mengenai pembuatan video referensi yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan animasi. Penulis juga

menemukan video adegan yang dipakai sebagai referensi pembuatan eksperimen video.

3.4.1. Jan

Berikut ini adalah tabel analisa tiga dimensional karakter dari tokoh Jan:

Tabel 3.1. Three Dimensional Character Jan

Fisiologi	Sosiologi	Psikologi
Umur 32 tahun	Merupakan keturunan campuran Tionghoa (ayah) dan Belanda- Pribumi Indonesia (Ibu)	Introvert
Laki-laki	Terbiasa hidup sendiri	Dominan temperamen melankolis
Tubuh kurus dan tegak	Menjahit lini hidup	Merasa diri lebih hebat
	orang lain selama bertahun-tahun	daripada orang lain
Tinggi 175 cm	Tidak punya teman,	Kurang menghargai
0 0 1	hanya pelanggan	kehidupan
Memakai kacamata	Tinggal di daerah	Lebih sering berpikir
untuk membantu	pertokoan yang cukup	sendiri dan tidak
pengelihatan	ramai	meminta pendapat orang
		lain

Selalu berpakaian rapi	Memiliki seorang nenek	Kaku dan keras kepala
dan formal		
Memiliki mata berwarna	Dihormati pelanggannya	Arogan, selalu berusaha
merah		untuk tetap tenang
Mampu menggunakan	Acuh tak acuh terhadap	Dominan otak kiri
kedua tangan sama	sekitarnya	(berpikir dan logika)
baiknya (ambidextrous)		

Berdasarkan latar belakang 3 dimensional karakternya, Jan merupakan orang yang kaku dan tertutup. Seperti karakter tokoh Carl dalam film "Up" yang setelah kematian istrinya, Carl yang tadinya memiliki karakter penyayang dan lembut berubah menjadi tertutup dan penyendiri. Ia menolak semua orang yang berusaha mendekatinya. Setiap pergerakannya seakan-akan terpaksa dan tidak bersemangat. Ekspresinya selalu menggerutu dan tubuhnya terlihat membungkuk.



Gambar 3.1. Bahasa Tubuh dan Ekspresi Carl Setelah Istrinya Meninggal dan Sebelum Bertemu dengan Russel

(Docter, 1998)

Setelah bertemu dengan tokoh Russel dan berpetualang bersama, bahasa tubuh Carl berubah kembali menjadi lebih terbuka dan bersemangat, seperti sebelum istrinya meninggal. Ekspresi wajah yang lebih bervariasi dan *gesture* tubuh lebih terbuka.

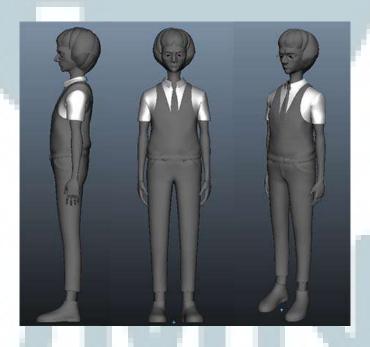


Gambar 3.2. Bahasa Tubuh Carl Sebelum Istrinya Meninggal dan Setelah Berpetualang dengan Russel

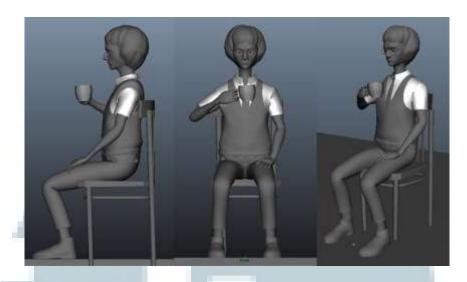
(Docter, 1998)

Sebenarnya Jan sendiri juga memiliki sifat yang penyayang dan melankolis. Terlihat dari foto-foto yang ada di kamarnya, Jan kecil terlihat lebih terbuka dan ingin tahu. Namun, seiring dengan pekerjaan yang telah ia lakukan selama bertahun-tahun, pola pikirnya berubah menjadi kaku dan terlalu fokus pada pekerjaannya. Perginya Nja'i untuk tinggal di pedalaman juga membuat Jan kehilangan orang yang menjadi zona nyamannya. Selain itu karena kemampuannya dalam menjahit lini hidup manusia, ia merasa bahwa dirinya lebih hebat dan lebih baik dari orang lain. Ia telah menjahit banyak sekali lini hidup orang sehingga menyebabkan dirinya kehilangan makna dari hidup yang sebenarnya. Ia juga menjadi acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitarnya. Pengalaman menjahit yang ia miliki membuatnya menjahit lini hidup dengan cepat dan mudah. Pergerakannya secara umum efisien. Ia tidak mau membuang-buang tenaga dan waktu untuk hal-hal yang tidak memberi keuntungan bagi dirinya sehingga secondary action yang

dilakukan pun merupakan sesuatu yang mendukung hal yang sedang dilakukannya. Dalam menghadapi suatu konflik biasanya ia tidak membicarakannya dengan orang lain. Ia lebih banyak memikirkannya sendiri dan berusaha untuk memecahkannya tanpa meminta pertolongan orang lain. Ia juga menganggap dirinya selalu benar. Ketika melakukan suatu pergerakan Jan cenderung memaksakan tubuhnya untuk tetap tegak, seperti ketika melihat ke suatu arah maka gerakan dilakukan dengan kepala saja dan pergerakan tubuh yang seminimal mungkin. Jan jarang tersenyum dan selalu berekspresi serius atau tidak berekspresi. Hal ini berhubungan dengan kesulitannya untuk mengekspresikan emosi yang dirasakan. Berikut ini adalah beberapa gambar pergerakan tubuh Jan sebelum kedatangan Nja'i:



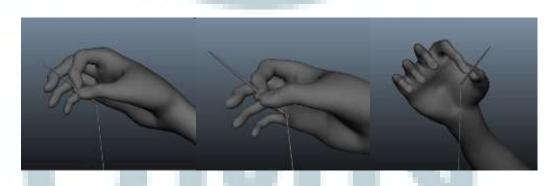
Gambar 3.3. Gerakan Berdiri



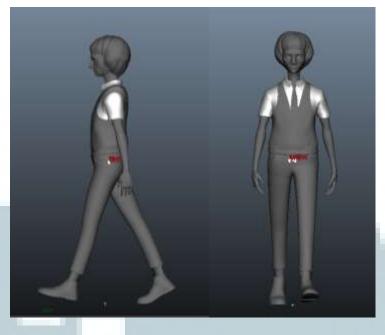
Gambar 3.4. Gerakan Duduk dan Memegang Cangkir



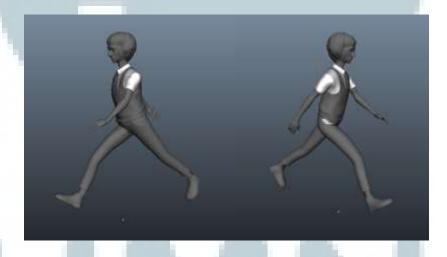
Gambar 3.5. Gerakan Menaikkan Kacamata



Gambar 3.6. Gerakan Memegang Jarum



Gambar 3.7. Gerakan Berjalan



Gambar 3.8. Gerakan Berlari



Gambar 3.9. Cara Jan Menggerakkan Kepala

3.4.2. Nja'i

Berikut ini merupakan analisa tiga dimensional karakter Nja'i:

Tabel 3.2. Three Dimensional Character Nja'i

Fisiologi	Sosiologi	Psikologi
Umur 72 tahun	Keturunan pribumi asli	Bersemangat
-	Indonesia	
Perempuan	Pernah menjadi selir	Dominan Sanguinis
	seorang laki-laki	
0 0 (Belanda	h 0
Tinggi 145 cm	Mempunyai seorang	Memiliki banyak
	anak perempuan	pengalaman dalam hidup
Tubuh sedikit gempal	Karena ditinggal pergi	Menghargai waktu hidup
dan bungkuk, maka	oleh sang suami maka ia	yang dimiliki, selalu
seringkali harus	berusaha bertahan	berusaha menikmati
		setiap saat

mendongak ke atas saat	dengan membuka toko	
melihat orang lain	jahit	
Memakai pakaian	Tinggal di pedalaman	Optimis
sederhana	setelah pensiun	
Memiliki tahi lalat di	Dihormati pelanggannya	Ramah
kanan bawah bibir		
Memiliki mata berwarna	Memiliki cucu laki-laki	Pekerja keras
merah		
Matanya menyipit saat	Pernah tinggal di daerah	Rendah hati, keras
tersenyum	pertokoan di kota	kepala, dan bijaksana
Dominan menggunakan		Dominan otak kanan
tangan kanan		(perasaan)

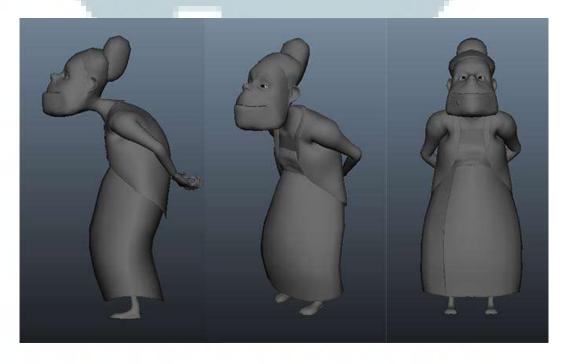
Sifat Nja'i bertolak belakang dengan Jan. Karakter Nja'i mirip dengan tokoh nenek dalam film animasi "Mulan". Meskipun sudah tua, ia merupakan orang yang ceria, bersemangat, dan optimis. Ia lebih terbuka dan dari pengalaman hidupnya yang sangat banyak, ia mengetahui mengenai arti kehidupan yang sesungguhnya dimana hidup tidak boleh disia-siakan dan harus dirasakan setiap saat. Nja'i disukai banyak orang. Ia tidak menganggap bahwa kemampuan yang ia miliki untuk menjahit lini hidup orang membuatnya lebih tinggi daripada orang lain. Ia seorang yang rajin bekerja dan keras kepala. Kedua sifat ini diturunkan kepada cucunya. Selain menjahit kehidupan, ia juga mampu menjahit pakaian. Hal inilah yang ingin ia ajarkan kepada cucunya sebelum ia meninggal.



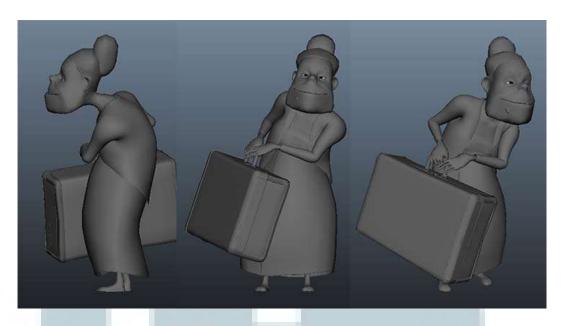
Gambar 3.10. Karakter Nenek Mulan yang Bersemangat dan Optmis

(Bancroft & Cook, 1998)

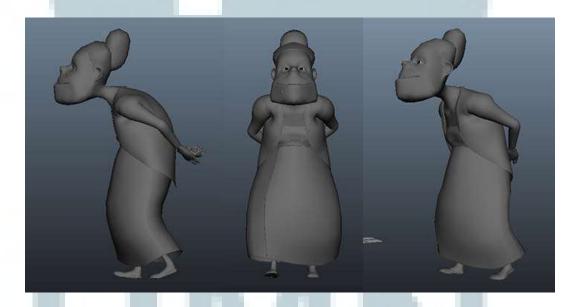
Seperti tokoh nenek Mulan, Nja'i juga selalu tersenyum dan aktif bergerak. Ia menggunakan gerakan-gerakan sebagai pendukung dalam berbicara. Gerakan-gerakan Nja'i secara umum lebih berlebihan dan bervariasi dibanding Jan. Nja'i selalu menggerakkan seluruh bagian tubuhnya. Gerakan-gerakan Nja'i antara lain:



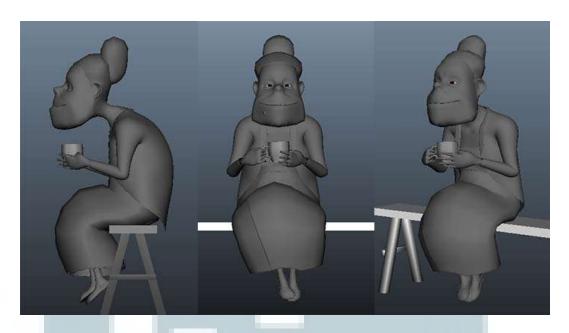
Gambar 3.11. Gerakan Berdiri



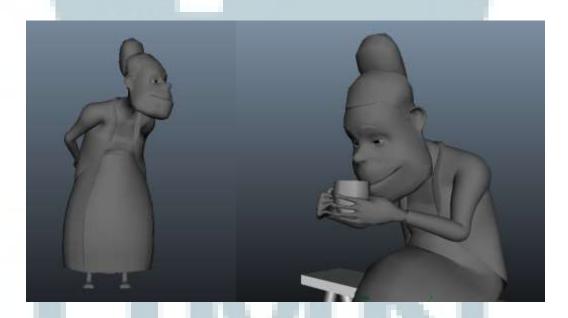
Gambar 3.12. Gerakan Mengangkat Koper



Gambar 3.13. Gerakan Berjalan



Gambar 3.14. Gerakan Duduk dan Memegang Cangkir



Gambar 3.15. Gerakan Meminum Teh dan Melihat ke Arah Kiri

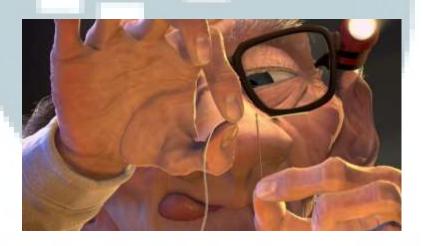
3.4.3. Perbandingan Akting dalam Film Live-Action dan Animasi

Referensi video yang dipakai antara lain mengenai adegan memasukkan benang ke dalam jarum. Referensi adegan memasukkan benang ke dalam jarum diambil dari 2 jenis video yaitu film *live-action* dan film animasi. Kedua film tersebut adalah

"Selamat Siang, Risa" dan "Toy Story 2". Kedua referensi ini dipakai sebagai perbandingan adegan yang dilakukan secara nyata dan secara animasi.



Gambar 3.16. Adegan dalam Film "Selamat Siang, Risa" (Febriyanti, 2012)



Gambar 3.17. Adegan dalam film "Toy Story 2" (Lasseter, 1999)

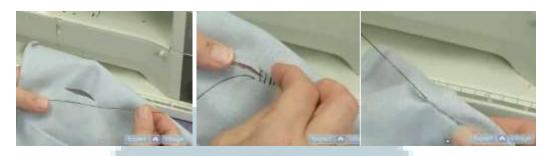
Film "Selamat Siang, Risa" menunjukkan kebiasaan manusia saat memasukkan benang ke dalam jarum dimana tubuh dan tangan juga diusahakan tidak bergerak sama sekali atau seminimal mungkin dengan tujuan agar jarum dan benang tetap diam dan seimbang sehingga benang dapat dimasukan dengan lebih mudah dan cepat. Selain itu ujung benang seringkali dibasahi terlebih dahulu agar menyatu, dan saat akan memasukkan benang tersebut, jari-jari tangan yang

memegang benang seakan-akan turut menahan jarum yang dipegang dengan tangan lainnya seperti pada gambar.

Berbeda dengan film "Selamat Siang, Risa", film "Toy Story 2" menunjukkan adegan yang berbeda dimana sang kakek berusaha memasukkan benang tersebut dengan tangan yang bergetar. Meskipun sangat terlihat pergetaran tersebut, kakek tersebut tetap dengan mudah dapat memasukkan benang tersebut ke dalam jarum. Hal ini merupakan hal yang sulit dilakukan dalam kehidupan nyata. Namun dalam film animasi, gerakan bergetar tersebut seakan-akan disengaja dibuat sedikit berlebihan agar gerakan tersebut dapat dilihat dengan jelas oleh penonton.

3.4.4. Cara Menjahit

Penulis menganalisa video tutorial cara menjahit robekan pakaian tanpa menggunakan mesin jahit. Setelah memasukan benang ke dalam jarum dan membuat simpul pada benang tersebut, penjahit terlebih dahulu memegang kain yang robek dengan tangan yang tidak dominan. Selanjutnya dengan jarum dan benang di tangan dominan, penjahit mulai menusukkan jarum tersebut ke kain. Kain yang akan dijahit tidak dilipat atau ditambal menggunakan kain lain tetapi dipegang secara merata di permukaan tangan. Jahitan pertama-tama dibuat secara longgar dan setelah seluruh bagian robekan selesai dijahit maka benang ditarik sampai permukaan jahitan menempel.



Gambar 3.18. Cara Menjahit Pakaian yang Robek (Weisman, 2008)

3.4.5. Film Interstellar

Adegan film "Interstellar" merupakan adegan interaksi antara 2 tokoh. Kedua tokoh tersebut memiliki ikatan kuat sebagai ayah dan anak. Adegan tersebut menunjukkan kondisi dimana sang ayah menemui anaknya yang hampir meninggal dunia. Sang ayah menunjukkan rasa perhatian dan kasih sayangnya dengan memegang tangan anaknya dan menciumnya. Ia memegang tangan anaknya dengan meletakkan tangan kiri di bawah tangan anaknya dan tangan kanan diatas tangan anaknya. Ia menggunakan jari tangan kanannya untuk mengelus tangan anaknya. Ia juga menyandarkan tubuhnya ke kasur tempat anaknya berbaring dan meletakkan kepalanya di tangan anaknya.



Gambar 3.19. Bahasa Tubuh Tokoh Ayah dalam Film "Interstellar" (Nolan, 2014)

Tokoh anak dari film tersebut berbaring di atas ranjang. Tidak banyak pergerakan tubuh yang dilakukan, hanya merupakan pergerakan dari sedikit tubuh bagian atas dan lebih banyak pergerakan kepala. Gerakan bernapas terlihat dari naik turunnya tubuh bagian atas. Untuk melihat ke arah ayahnya, ia sedikit memiringkan tubuhnya dan menghadapkan kepalanya ke arah lawan bicara.



Gambar 3.20. Bahasa Tubuh Tokoh Anak dalam Film "Interstelar" (Nolan, 2014)

3.4.6. Film "Sonic Boom"

Serial animasi "Sonic Boom" episode 20 yang berjudul "The Hedghog Day" memiliki satu adegan ketika tokoh Knuckles tertawa dan berbicara saat berbaring. Hanya bagian atas tubuh tokoh tersebut yang sedikit bergerak meskipun tokoh tersebut diceritakan adalah tokoh yang kuat. Selain gerakan tersebut, ketika tokoh tersebut merasa bingung ada gerakan mata ke beberapa arah berbeda secara cepat. Perlihat perubahan ekspresi dari tertawa menjadi serius dengan jelas.



Gambar 3.21. Pergerakan saat Berbaring Knuckles dalam Film "Sonic Boom"

(Raut-Sieuzac, 2015)

3.4.7. Film "Blik" dan "Paperman"

Film "Blik" dan "Paperman" merupakan 2 film animasi pendek tanpa dialog. Film "Paperman" menggunakan ekspresi wajah sedangkan film "Blik" tidak menggunakan ekspresi wajah sama sekali sehingga penyampaian cerita kepada penonton hanya melalui gerak tubuh, yaitu bahasa tubuh.

Dalam film "Blik" penulis menemukan bahwa dengan gerakan tubuh sederhana yang ditunjukkan oleh sang tokoh, animator tetap dapat menunjukkan maksud dan kepribadian dari tokoh tersebut. Bahasa tubuh itu merupakan reaksi yang dilakukan tokoh atas aksi atau informasi yang diterima. Postur bahasa tubuh juga harus dilakukan dengan jelas dan signifikan agar terlihat oleh penonton dan didukung dengan *gesture* yang dilakukan baik dari tangan, kaki, dan kepala. Dari ketiga tokoh yang ada dalam film "Blik" dapat disimpulkan mengenai perbedaan karakter melalui pergerakan-pergerakan yang dilakukan. Tokoh anak laki-laki bergerak dengan lebih bervariasi dan memiliki gerakan yang besar dan cepat menunjukkan gerakan-gerakan bersemangat. Sedangkan tokoh orang dewasa terlihat bergerak dengan pergerakan lebih kecil dan lambat atau terlihat santai dan

natural. Pose-pose bahasa tubuh yang terlihat dengan jelas dalam film antara lain adalah sebagai berikut.



Gambar 3.22. Pose Responsif
(Schravendeel, 2010)

Gambar di atas menunjukkan pose kombinasi *open-forward* atau yang biasa disebut sebagai pose responsif yang menggambarkan reaksi tertarik dan aktif dari kedua karakter. Pose tersebut terlihat dari cara kedua karakter saling mencondongkan tubuh ke arah satu sama lain. Pose tersebut juga didukung dengan *gesture* kepala laki-laki yang sedikit dimiringkan ke kiri dan tangan kanan yang memeluk tubuh sang wanita.



Gambar 3.23. Pose *Combative* dan Reflektif (Schravendeel, 2010)

Selanjutnya dari gambar di atas terlihat interaksi antara seorang anak laki-laki dengan dua orang dewasa. Pose *combative*, atau melawan yang ditunjukkan karakter anak-laki-laki dengan kombinasi postur *close-forward*, dan diikuti dengan pose reflektif sebagai reaksi dua orang dewasa terhadap pose anak laki-laki tersebut. Pose reflektif dapat berarti bahwa tokoh merasa bingung dan ditunjukkan dengan kombinasi postur *open-back*. Namun seringkali terlihat dalam pose reflektif tokoh akan memberikan postur atau *gesture* yang berlawanan seperti yang dilakukan tokoh laki-laki dewasa dengan tangan yang terangkat.



Gambar 3.24. Pose Responsif (Schravendeel, 2010)

Wanita dewasa dalam gambar diatas memuat pose responsif atau tertarik seara aktif terhadap anak laki-laki tersebut. Anak laki-laki tersebut juga menunjukkan pose responsif dengan antusias. Tokoh yang antusias atau bersemangat akan menunjukkan pose responsif dengan *gesture* tangan di depan tubuh, dengan kecenderungan memegang benda di dekatnya. Kepala tokoh akan diarahkan ke depan dan bahu yang diangkat.



Gambar 3.25. Pose *Fugitive* (Schravendeel, 2010)

Tokoh anak-anak di atas menunjukkan pose *fugitive* dimana ia merasa kecewa atau sedih. Hal tersebut terlihat dari tubuhnya yang dicondongkan ke belakang dan terlihat lemas dengan bahu yang turun. Lengan terjuntai ke bawah dan kaki yang sedikit ditekuk.

Sedangkan film "Paperman" yang menggunakan ekspresi wajah memilihi beberapa elemen tambahan yang mendukung penyampaian cerita. Namun bahasa tubuh dan *gesture* juga tetap harus terlihat dengan jelas dan setiap pergerakan juga harus dilakukan dengan signifikan. Ekspresi wajah dapat menunjukkan pergantian emosi secara bertahap sebagai reaksi tokoh akan aksi atau informasi yang diterima. Pergantian ekspresi yang ditunjukkan dari gambar di bawah dilakukan secara bertahap dan bergantian. Ekspresi tokoh terlihat mulai dari malu, lalu tokoh menyadari sesuatu, merasa bingung, dan diakhiri dengan senyum dan tertawa.



Gambar 3.26. Rangkaian Perubahan Ekspresi
(Kahrs, 2012)



Gambar 3.27. Penggunaan Bahasa Tubuh *Combative* yang Didukung Ekspresi Marah dalam Film "Paperman"

(Kahrs, 2012)

Berdasarkan teori bahasa tubuh Roberts (2004), gambar di atas menunjukkan bahasa tubuh *combative* dari pose tubuh yang dicondongkan ke depan dan postur tubuh tertutup. Pose ini didukung dengan ekspresi marah dari tokoh. Kombinasi bahasa tubuh dan ekspresi tersebut menunjukkan tokoh yang merasa marah.



Gambar 3.28. Bahasa Tubuh *Combative* yang Didukung dengan Ekspresi Marah dan Bahasa Tubuh Reflektif dengan Ekspresi Bingung

(Kahrs, 2012)

Kedua tokoh dalam gambar di atas menunjukkan 2 pose bahasa tubuh yang berlawanan dimana tokoh berkacamata melakukan pose *combative* sedangkan tokoh lainnya melakukan pose reflektif. Pose *combative* didukung gerakan tangan yang diangkat dan ekspresi marah. Sedangkan pose reflektif didukung dengan ekspresi kaget dan gerakan tangan yang terangkat.

3.4.8. Film "Toy Story"

Dalam film "Toy Story", terdapat adegan ketika tokoh Woody merasa kecewa ketika ia gagal menyalakan api roket dengan korek api yang ia miliki. Woody yang kecewa berlutut sambil mencondongkan tubuhnya ke belakang. Setelah itu tokoh Woody menelungkupkan tubuhnya ke depan. Selain itu juga terdapat adegan ketika ia mengakui bahwa ia membutuhkan bantuan dari tokoh Buzz. Ia merasa bersalah dan berlutut di dalam keranjang tempatnya dikurung.



Gambar 3.29. Adegan Berlutut dalam Film "Toy Story" (Lasseter, 1995)

Meskipun kedua adegan di atas menunjukkan dua pose berlutut yang berbeda, keduanya menunjukkan pose *fugitive*. Pose *fugitive* tersebut disertai dengan *gesture* yang berbeda dan menimbulkan kesan yang berbeda. Pose pertama dengan posisi kepala menghadap ke atas dan bahu yang turun dengan tangan yang terjuntai ke belakang menimbulkan kesan kecewa. Sedangkan pose *fugitive* yang disertai posisi kepala ke depan dan bahu yang juga turun, serta gerakan tangan yang menyangga tubuh agar tidak terjatuh menimbulkan kesan bahwa tokoh merasa bersalah.

3.4.9. Film "Epic"

Dalam film "Epic", animator membuat video referensi yang digunakan sebagai acuan pembuatan animasi. Pembuatan video referensi juga disesuaikan dengan *staging* dan kamera yang dipakai dalam animasi. Gerakan-gerakan yang dilakukan natural seperti gerakan yang dilakukan sehari-hari dengan didramatisasi, tidak dari segi *timing*, namun dari segi besar pergerakan. Animator dalam film tersebut juga

memakai referensi video lain sebagai acuan pembuatan video referensi maupun sebagai acuan gerakan animasi secara langsung.



Gambar 3.30. Pengambilan Gambar dengan Sudut Kamera Semirim Mungkin dengan Pembuatan Animasi

(Gabor, 2014)

Video referensi yang digunakan sebagai acuan gerakan animasi secara langsung lebih mengarah kepada gerakan-gerakan aksi yang tidak dapat dilakukan semua orang, gerakan binatang, ataupun gerakan yang tidak bisa dilakukan oleh manusia. Untuk mendukung pembuatan referensi, animator juga menggunakan properti-properti pendukung sesuai dengan adegan yang dibuat.



Gambar 3.31. Penggunaan Referensi Binatang Asli untuk Mendapatkan Kesan Alami (Gabor, 2014)

Animator menggunakan referensi tikus asli dalam adegan di atas untuk mendapatkan kesan natural pergerakan tikus. Namun, animator juga melakukan gerakan akting sebagai tikus tersebut untuk menambahkan kepribadian dan akting kepada binatang tersebut. Hasil animasi merupakan kombinasi dari kedua referensi tersebut. Selain itu dari gambar di bawah juga terlihat bahwa animator mengombinasikan video asli orang yang terjatuh dengan video akting sebagai acuan animasi agar terlihat lebih natural.



Gambar 3.32. Penggunaan Tambahan Referensi Aksi Asli sebagai Bantuan Agar Gerakan Terlihat Lebih Alami

(Gabor, 2014)



Gambar 3.33. Pembuatan Animasi dari Gabungan Beberapa Video Referensi sebagai Acuan dan Penggunaan Properti untuk Memaksimalkan Gerakan

(Gabor, 2014)

Hasil akting dalam video referensi yang telah dibuat tidak harus hanya diambil salah satunya, tetapi apabila animator merasa bahwa hasil akting memiliki kelebihan masing-masing sebagai acuan gerakan animasi maka animator dapat menggunakan lebih dari 1 referensi yang telah dibuat sebagai acuan. Contohnya adalah adegan di atas yang menggunakan 2 referensi yang dikombinasikan dalam pergerakan animasi.

Apabila dalam satu adegan memiliki beberapa tokoh yang berinteraksi atau melakukan gerakan secara bersamaan, animator dapat melakukan akting bersama dengan orang lain sebagai bantuan ataupun melakukan akting secara terpisah untuk mendapatkan kesan yang diinginkan. Video yang direkam secara terpisah tersebut disunting sedemikian rupa sebagai penyesuaian acuan dan mempermudah pembuatan animasi. Animator juga menempatkan diri sebagai tokoh yang diperankan dengan latar belakang 3 dimensional yang berbeda-beda. Animator yang merupakan seorang laki-laki berakting menjadi tokoh perempuan dalam film.



Gambar 3.34. Menggabungkan 2 Video Terpisah dalam Adegan 2 Tokoh yang Berinteraksi

(Gabor, 2014)



Gambar 3.35. Penggabungan 2 Video untuk Mendapatkan Kesan Sudut Kamera dan Kedalaman

(Gabor, 2014)

