



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 TUGAS AKHIR

3.1. Gambaran Umum Penelitian

3.1.1. Deskripsi Proyek

Film animasi “Hunter and Dragon” memiliki durasi sekitar 2.10 menit dan di dalamnya terdapat 2 tokoh yang terdiri dari pemeran utama yaitu Hunter dan seekor naga yang bernama Dragon. Cerita dimulai ketika seorang pemburu yaitu Hunter sedang berjalan-jalan di daerah bukit padang pasir, kemudian ketika sedang berjalan Hunter melewati sebuah papan yang berisikan misi-misi.

bagi siapapun yang ingin menjalani misi dari papan tersebut dan dapat menyelesaikannya dengan sukses akan menerima hadiah berupa uang yang jumlahnya cukup menggiurkan. Hunter kemudian menerima misi tersebut dan menjelajahi padang pasir hingga akhirnya bertemu dengan Dragon yang tertidur sambil memeluk telur naga miliknya dan Hunter harus berhadapan dengan Dragon untuk mendapatkan telur tersebut.

Dalam pembuatan tugas akhir ini, penulis berperan sebagai animator. Penulis mengerjakan seluruh pergerakan animasi dari karakter “Hunter” yang ada dalam “Hunter and Dragon”, yaitu seorang pemburu hadiah yang merupakan karakter utama dan satu-satunya karakter manusia. Melalui animasi karakter Hunter pada film animasi pendek ini, penulis ingin menunjukkan watak dan sifat dari tokoh Hunter dimana Hunter adalah seorang laki-laki yang memiliki jiwa petualang dan bersifat terbuka (ekstrovert), serba ingin tahu, percaya diri karena

selalu berusaha memberanikan diri meskipun sebenarnya seringkali merasa takut namun ditutup-tutupi dan berwatak hangat (*warm behaviour*).

penulis memilih tiga adegan pada tokoh Hunter yang menunjukkan peran penting dari bahasa tubuh. Adegan tersebut adalah saat dimana hunter jalan mengendap-endap, ketahuan mengendap-endap oleh Dragon, dan ketika Hunter akan mengembalikan telur milik Dragon. Dalam proses pembuatan karya tugas akhir “Hunter and Dragon”, Penulis melakukan beberapa penelitian, diantaranya observasi dan eksperimen. Penulis melakukan kembali peninjauan terhadap teori-teori yang tertulis dalam tinjauan pustaka. Untuk mengamati bahasa tubuh yang ditunjukkan dalam gerakan, Penulis melakukan pengamatan dan menganalisa dari film-film yang sudah ada.

Film-film yang penulis amati merupakan film yang sudah banyak dikenal oleh masyarakat dan mempunyai tema yang mendekati tema dari “Hunter and Dragon”, tidak hanya film 3D yang diamati, tapi juga film *live actions* sebagai referensi dari gerakan-gerakan yang realis. Film-film yang diamati oleh penulis adalah, *How to Train Your Dragon (DreamWorks Animation)*, *Jurassic Park 3D (Amblin Studio, Universal Pictures)*, dan *Brave (Pixar Animation Studios, dan Walt Disney Pictures)*, *Grotesque (United Filmmakers, 1988)*, *Snow White and The Huntsman (Universal Pictures)*, serta video dari *youtube* yang berjudul *Sneak Walk Reference*.

Melalui film-film tersebut, penulis menganalisis adegan, atau *scene-scene* yang mendekati atau dapat dijadikan referensi untuk adegan dalam “Hunter and Dragon”. Selain itu penulis juga mengamati bagaimana bahasa tubuh serta akting

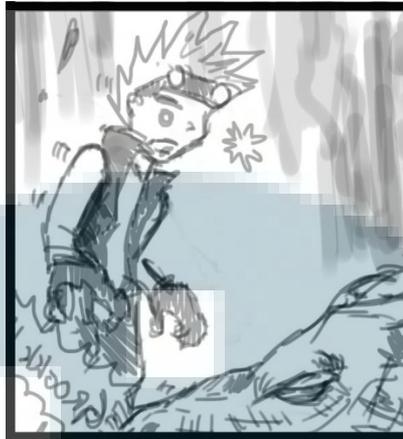
yang ada di dalam film tersebut apakah sesuai dengan bahasa tubuh serta akting yang dibutuhkan dalam adegan “Hunter and Dragon”. Penulis mempelajari bagaimana animator maupun aktor memberikan akting dan bahasa tubuh terhadap karakter yang ada di dalam film tersebut. Selain itu penulis mempelajari juga bagaimana gerakan-gerakan yang ada dalam adegan pada film tersebut, bagaimana prinsip-prinsip animasi diaplikasikan ke dalam adegan tersebut.

Kemudian dalam metode selanjutnya, penulis akan melakukan eksperimen dalam program animasi *Autodesk 3ds Max* dengan menyesuaikan *motion* dan *timing* yang merupakan prinsip animasi dalam setiap adegan. Penulis melakukan eksperimen ini dengan tujuan agar dapat menghasilkan gerakan yang tepat dan sesuai agar karakter dari tokoh “Hunter” dapat terlihat.

Eksperimen mengenai gerakan tidak hanya dilakukan pada *Autodesk 3ds Max saja*, akan tetapi penulis juga akan melakukan percobaan dengan membuat video referensi sendiri dimana penulis akan berakting sesuai dengan adegan-adegan yang dilakukan oleh tokoh “Hunter” dan kemudian ditinjau kembali dengan adegan-adegan dari film yang diamati agar mendapatkan gerakan yang sesuai.

3.1.2. Objek Penelitian

Penulis melakukan observasi mengacu kepada bahasa tubuh yang ditunjukkan oleh karakter Hunter dalam suatu adegan yang ada di dalam *storyboard* “Hunter and Dragon”, karena di dalam adegan tersebut Hunter mengalami suatu emosi tertentu. Kemudian adegan tersebut akan diteliti dan dianalisis oleh penulis berdasarkan tinjauan pustaka dan cuplikan-cuplikan film yang diamati.



Gambar 3.1. *Storyboard* “Hunter and Dragon” Kotak Nomor 18

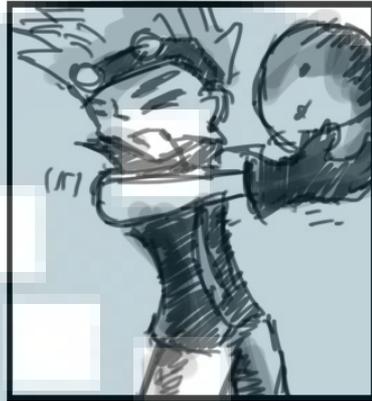
Objek penelitian yang pertama yaitu pada *storyboard scene* 18, Hunter pertama kali bertemu dengan karakter Dragon yang sedang tertidur. Hunter mendapati telur naga yang menjadi target dari misi nya, dan pada adegan ini Hunter merasa sangat kaget serta takjub karena ini pertama kalinya Ia bertemu dengan seekor naga.



Gambar 3.2. *Storyboard* “Hunter and Dragon” Kotak Nomor 22

Selanjutnya pada kotak *storyboard* nomor 22, Dragon terbangun karena gerak-gerik Hunter dan dengan cepat Hunter langsung bersembunyi di balik batu besar. Dalam adegan ini sangat jelas Hunter merasa ketakutan dan panik. Sambil

bersembunyi di balik batu, Hunter melirik sedikit ke arah Dragon dan berharap Dragon tidak menyadari bahwa ia sedang bersembunyi di balik batu tersebut.



Gambar 3.3. *Storyboard* “Hunter and Dragon” Kotak Nomor 41
Adegan terakhir yang akan penulis tinjau mengenai bahasa tubuhnya

adalah pada *scene storyboard* nomor 41 dimana Hunter akhirnya ingin mengembalikan telur naga kepada Dragon karena merasa kasihan terhadap Dragon. Namun karena Hunter telah menjebak Dragon untuk mendapatkan telurnya, Hunter takut Dragon akan marah terhadapnya ketika Hunter akan mengembalikan telur tersebut.

Untuk melakukan observasi , penulis telah mengamati beberapa film dimana di dalam film tersebut terdapat adegan-adegan yang menonjolkan bahasa tubuh terhadap salah satu karakter di dalam film tersebut dan mendekati bahasa tubuh dari Hunter yang menjadi tokoh utama dalam “Hunter and Dragon”.

3.1.2.1. Referensi Cuplikan Film

Cuplikan film pertama yang akan dijadikan objek penelitian oleh penulis adalah salah satu adegan pada film Brave.



Gambar 3.4. Cuplikan Adegan Dari Film Brave
(Pixar Animation Studios, 2012)

Penulis memilih tokoh Merida sebagai objek penelitian karena setelah penulis menonton dan mengamati bagaimana keperibadian dari Merida yang dinilai mirip dengan tokoh Hunter meskipun berbeda gender. Hal ini dapat dibuktikan dari bagaimana Merida selalu merasa yakin bahkan sok merasa bisa dalam menangani masalah dan mengemukakan pendapat pendapatnya dihadapan orang banyak sehingga sangat menggambarkan keperibadian *Warm behavior*.

Pada adegan ini, karakter Merida seperti sedang dituntun oleh bola bercahaya misterius ke tengah hutan untuk diperlihatkan sesuatu. Terlihat merida takut sambil berjalan mengikuti bola cahaya misterius itu namun dibalik rasa takutnya, Merida juga merasa penasaran dan tertarik untuk mengikuti bola cahaya tersebut. Gerakan bahasa tubuh Merida pada

scene ini sangat mendekati atau mewakili gerakan dari Hunter pada kotak nomor 18 dimana Hunter takut karena bertemu dengan Dragon tetapi sekaligus tertarik dan kagum sehingga ingin mendekati Dragon.



Gambar 3.5. Cuplikan Adegan dari Video “Sneak Walk Reference”
(Youtube, 2010)

Selain adegan Merida pada film *Brave*, penulis juga menggunakan adegan pada video sneaky walk reference sebagai referensi langkah dari Hunter. Penulis menggunakan video ini sebagai referensi karena gerakan jalan mengendap-endap yang dipraktikkan oleh para aktor cocok dengan adegan yang akan dilakukan oleh Hunter. Pada video ini terdapat adegan beberapa orang yang berakting jalan mengendap-endap sebagai bahan untuk referensi gerakan pada animasi.



Gambar 3.6. Cuplikan Adegan Dari Film Jurassic Park
(Universal Studio, 1993)

Selanjutnya penulis meneliti salah satu adegan dari film Jurassic Park.

Dalam cuplikan di atas, terlihat tokoh Tim Murphy terjebak di dalam sebuah dapur dimana terdapat dua dinosaurus yang mengancam nyawanya. Pada adegan ini, terlihat perilaku bahasa tubuh dari Tim Murphy yang menggambarkan bahwa dia sedang sangat ketakutan dan panik karena dia tahu di balik meja tempatnya bersembunyi terdapat dua dinosaurus yang siap memangsanya. Setelah mengamati dan menonton film ini, penulis mendapati kemiripan keperibadian antara Hunter dengan Tim Murphy, karena Tim terlihat memiliki keperibadian yang hangat, mudah tersenyum, rasa ingin tahu yang tinggi dan tidak dingin. Dimana menandakan keperibadian yang *Warm behavior* menurut Poh-Su (2007).

Adegan pada cuplikan ini mewakili adegan pada *storyboard* "Hunter and Dragon" *scene* nomor 22. Kemudian cuplikan video film Jurassic Park yang penulis teliti adalah film Jurassic Park yang

ditayangkan pada tahun 1993 dimana pada tahun 2013 ini film Jurassic Park I sudah di remake menjadi Jurassic Park 3D.



Gambar 3.7. Cuplikan Adegan Dari Film Grottesque (United Filmmakers, 1988)

Penulis juga meneliti cuplikan adegan dari film Grottesque sebagai referensi untuk gerakan pada adegan Hunter di *scene 22*. Pada film ini terdapat adegan dimana tokoh Lisa sedang dikejar oleh para gangster dan dia terlihat sedang panik dan bersembunyi di balik pohon agar tidak tertangkap oleh anggota gangster yang mengejarnya. Penulis menjadikan gerakan akting dan bahasa tubuh yang ditunjukkan oleh tokoh Lisa sebagai referensi gerakan Hunter. Penulis menggunakan adegan Lisa sebagai referensi gerakan karena setelah menonton adegan ini, penulis merasa situasi yang sedang dialami oleh tokoh Lisa sangat mirip dengan situasi yang dialami oleh Hunter dalam adegan bersembunyi dari Dragon.



Gambar 3.8. Cuplikan Adegan Dari Film How To Train Your Dragon (Dream Works Animation, 2010)

Referensi selanjutnya yang diamati penulis adalah cuplikan dari film “How to Train Your Dragon” dimana pada cuplikan tersebut terdapat adegan tokoh Hiccup baru berkenalan dengan seekor naga yang diberi nama olehnya “Toothless”, dan Hiccup pertama kali ingin menyentuh Toothless sambil ketakutan. Namun karena Hiccup telah menyelamatkan Toothless yang terjatuh akibat terkena serangan, Toothless menjadi baik terhadap Hiccup dan membiarkan Hiccup menyentuh wajahnya.

Dalam adegan ini terlihat perilaku tokoh Hiccup yang berusaha memberanikan diri untuk menyentuh wajah Toothless sehingga Adegan pada cuplikan di atas mendekati adegan pada *storyboard* “Hunter and Dragon” kotak nomor 41 dimana Hunter memberanikan diri mengembalikan telur milik Dragon. Penulis menggunakan gerakan tokoh Hiccup sebagai referensi karena tokoh hiccup sangat mendekati Hunter, baik sisi fisik maupun keperibadiannya. Keperibadian Hiccup yang

terbuka atau ekstrovert dan wataknya yang hangat mirip sekali dengan desain dari Hunter.



Gambar 3.9. Cuplikan Adegan Dari Film Snow White And The Huntsman (Universal Pictures, 2012)

Setelah itu penulis mengamati adegan dari film Snow White and The Huntsman sebagai referensi terakhir yang diamati untuk gerakan Hunter ketika sedang akan mengembalikan telur milik Dragon. Pada adegan ini terlihat tokoh Snow White ingin menyentuh rusa putih namun Snow White takut dan berusaha memberanikan diri untuk tetap menyentuhnya. Rasa penasaran dan rasa memberanikan diri yang dialami oleh Snow White pada adegan ini sangat mendekati apa yang juga dirasakan oleh Hunter ketika akan mengembalikan Telur milik Dragon.

3.1.2.2. Video Referensi Eksperimen

Setelah penulis melakukan observasi dengan mengamati dan meninjau studi pustaka serta video-video referensi dari film. Penulis melakukan eksperimen berupa video referensi buatan sendiri untuk menciptakan gerakan pada tokoh utama Hunter yang orisinal dengan menarik

kesimpulan dari hasil peninjauan gerakan bahasa tubuh apa *saja* yang sesuai untuk diaplikasikan pada Hunter dalam film “Hunter and Dragon”.



Gambar 3.10. Video Referensi Eksperimen Adegan *Storyboard*

Gambar 3.10 di atas merupakan eksperimen kedua yang dibuat oleh penulis, terlihat pada *frame* pertama dan kedua pergerakannya sangat jauh berbeda. Hal ini menunjukkan gerakan yang sangat cepat karena panik dan terburu-buru untuk bersembunyi sehingga langsung menjatuhkan badannya.

UMMN



Gambar 3.11. Video Referensi Eksperimen Adegan *Storyboard* Kotak Nomor 41.

Selanjutnya video eksperimen kedua yang dibuat oleh Penulis merupakan adegan pada *scene* 41, dimana Hunter merasa kasihan setelah mengambil telur naga dari Dragon dan akhirnya Hunter memberanikan diri untuk mengembalikan telur tersebut kepada Dragon. Video eksperimen ini akan digunakan oleh penulis sebagai gerakan referensi orisinil dari Hunter untuk *scene* ke 41.

3.1.3. Metodologi Penelitian

Dalam melakukan Penelitian, penulis akan mengamati seluruh gerakan pada adegan yang ada di dalam cuplikan referensi dari film dan meninjau kembali teori melalui studi pustaka mengenai gerakan dan bahasa tubuh yang sesuai dengan sifat dan kepribadian dari Hunter. kemudian diterapkan pada animasi gerakan karakter Hunter. Untuk menciptakan gerakan yang orisinil dari Hunter, Penulis

membuat video akting dalam eksperimen sebagai dasar pose-pose gerakan dalam animasi karakter Hunter.

Untuk adegan pada *scene* ketika Hunter mengendap-endap untuk mendekati telur milik Dragon, Penulis mengamati bagaimana bahasa tubuh pada adegan Merida dalam film Brave, Bagaimana gerakan tubuh Merida khususnya pada tubuh bagian atas dan bagaimana gerakan tanganya agar nantinya gerakan Hunter dapat menunjukkan rasa penasaran ketika Hunter sedang berjalan mendekati telur Dragon. Kemudian untuk gerakan langkah dari Hunter, penulis mengamati bagaimana *timing* dari langkah mengendap-endap yang ditunjukkan dari video *Sneak Walk Reference* . Kemudian setelah mendapatkan gerakan mengendap-endap yang sesuai untuk Hunter, penulis menggabungkan bahasa tubuh bagian atas sampai ke tangan dari Merida dengan gerakan langkah Mengendap-endap tersebut agar menciptakan gerakan yang orisinal untuk Hunter.

Sedangkan untuk *scene* dimana Hunter sedang panik untuk bersembunyi di balik batu, penulis meneliti cuplikan film Jurassic Park yaitu pada adegan ketika Tim Murphy sedang bersembunyi di balik meja dapur untuk menghindari serangan dari para raptor. Pada adegan ini, penulis meneliti gerakannya dari tokoh Tim Murphy untuk mendapatkan data-data mengenai bahasa tubuh dan yang digunakan oleh Tim, Kemudian penulis meneliti akting dari tokoh Lisa pada film *Grotesque* untuk mendapatkan data mengenai gestur dan gerakan tambahan apa saja yang dibutuhkan agar memperkuat rasa panik yang ditunjukkan oleh Hunter.

Untuk gerakan awal animasi Hunter pada *scene* 22 ini, Hunter akan langsung menjatuhkan diri dan terduduk ketika sampai berlari kebalik batu dikarenakan panik. Untuk gerakan menjatuhkan diri pada Hunter ini, penulis akan menggunakan video eksperimen akting sendiri sebagai referensi.



Gambar 3.12. Potongan 3 Shoot Gerakan Awal Video Eksperimen *Scene* 22.

Selain sebagai pose gerakan ketika menjatuhkan diri, penulis juga membuat gerakan animasi orisinal untuk karakter Hunter pada adegan dimana saat Hunter bersembunyi dapat benar-benar terlihat panik. melalui akting dalam video eksperimen.

Selanjutnya untuk *scene* disaat Hunter akan mengembalikan telur naga kepada Dragon, metode yang akan digunakan oleh penulis adalah meneliti pada gerakan tangan saat mengangkat telur dan mendekatkan telur tersebut ke wajah Dragon. Bagaimana *timing* serta bahasa tubuh apa saja yang di timbulkan.

Untuk mendapatkan data tersebut, penulis menggunakan referensi yaitu cuplikan adegan dari film *How to Train your dragon* dimana pada adegan Hiccup akan menyentuh wajah Toothless dengan ketakutan, Hiccup memperlihatkan beberapa perilaku bahasa tubuh dan *timing* pada gerakan tangan yang sesuai untuk adegan Hunter di *scene* mengembalikan telur. Setelah itu Penulis juga mengamati

bagaimana gerakan tangan dari Snow White pada film *Snow White and the Huntsman* ketika akan menyentuh rusa putih yang kemudian akan dibandingkan dengan gerakan tangan Hiccup agar penulis dapat mengetahui gerakan tangan siapa yang lebih cocok jika diaplikasikan pada Hunter. Sedangkan untuk membuat gerakan orisinal untuk Hunter berupa video eksperimen akting yang telah dibuat oleh Penulis.

3.2. Hasil Penelitian

Setelah penulis melakukan penelitian sesuai dengan metodologi, penulis mendapat data dari hasil penelitian untuk membuat gerakan animasi dari karakter Hunter di setiap *scene* yang menjadi objek penelitian. Penulis mendapati tiga persamaan pada masing-masing *scene* yang diteliti yaitu Hunter sama-sama merasa takut dan memperlihatkan perilaku bahasa tubuh yang bersifat defensif, akan tetapi tetap menggambarkan kepribadian dan sifat Hunter yang terbuka dan *warm behaviour*. Kemudian dalam setiap *scene* yang diteliti ada emosi tambahan pada Hunter dan dirasakan bersamaan dengan rasa takut seperti penasaran, panik, serta berusaha memberanikan diri sehingga bahasa tubuh yang diperlihatkan oleh Hunter menjadi unik.

3.2.1. Scene Hunter Mendekati Telur



Gambar 3.13. *Storyboard* “Hunter And Dragon” Kotak Ke 18 Pada adegan mendekati telur, Penulis ingin menciptakan emosi perpaduan antara takut dan penasaran akan sesuatu pada karakter Hunter. Penulis pada awalnya merancang gerakan untuk Hunter pada adegan ini yaitu berupa gerakan jatuh karena tersandung batu ketika berlari tergesa-gesa untuk segera mengambil telur Dragon dan kemudian bersembunyi. Pada *scene* ini penulis ingin membuat rancangan gerakan yang pada akhir adeganya Hunter tanpa sengaja ketahuan oleh Dragon bahwa akan mencuri Telur milik Dragon.



Gambar 3.14. Rancangan Awal Gerakan Hunter Mengambil Telur

Setelah Penulis membuat gerakan rancangan awal tersebut, Penulis mendapati ketidakcocokan pada keadaan *Terain* yang merupakan padang pasir yang tidak memungkinkan untuk berlari menghampiri telur dengan cepat karena langkah yang berat. Selain itu tujuan utama penulis adalah ingin menciptakan

emosi ketakutan dipadu dengan penasaran pada Hunter, sehingga akhirnya penulis memilih jalan mengendap-endap lebih cocok pada *scene* ini. Pada gambar berupa *image sequence* dari adegan Merida ketika menghampiri bola roh biru, Penulis melihat bahasa tubuh yang ditimbulkan oleh Merida yang agak membungkuk ketika berjalan untuk memberikan kesan takut dan ragu-ragu dalam langkahnya. Kemudian Bahu naik dan tangan kaku juga merupakan perilaku bahasa tubuh ketika sedang merasa takut.



Gambar 3.15. Image Sequence Cuplikan Adegan Merida Mengejar Roh Biru

Akan tetapi jika adegan tersebut diamati kembali, dapat terlihat emosi Merida yang merasa penasaran akan apa yang ada di hadapannya. Sehingga penulis melihat beberapa gestur yang ditunjukkan ketika seseorang merasa tertarik akan sesuatu seperti telapak tangan menekuk naik sambil berjalan dan telapak tangan

terbuka, kedua hal ini menyatakan bahasa tubuh ketika seseorang sedang merasa tertarik. Seseorang yang merasa penasaran secara tidak sadar ingin menyentuh atau merasa terbuka dengan apa yang ada di hadapannya, sehingga telapak tangan terbuka selagi berjalan menghampiri sesuatu.

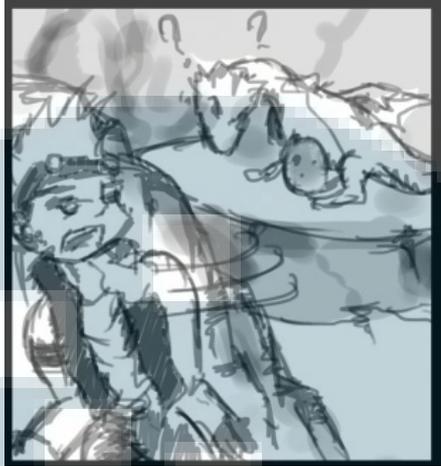
Kemudian selain postur dan gestur bahasa tubuh dari Merida, Penulis juga meneliti bagaimana cara jalan dari Merida. Menurut M Suyanto dalam buku berjudul “Merancang Film Kartun Kelas Dunia”, salah satu prinsip animasi yaitu *Timing* dapat memberikan mood pada karakter animasi, seperti contohnya gaya berjalan yang cepat akan menunjukkan bahwa karakter tersebut sedang gembira. Oleh karena itu Penulis juga meneliti bagaimana *timing* pada langkah dari para aktor yang ada didalam video *Sneaky Walk Reference*.



Gambar 3.16. Cuplikan Adegan Dari Video “Sneak Walk Reference”
(Youtube, 2010)

Pada cuplikan video di atas, aktor menunjukkan bagaimana pose berjalan gaya mengendap-endap. *Timing* dalam gerakan langkah mengendap-endap tidak berbeda jauh dari berjalan santai pada setiap langkahnya, namun pada bagian kaki yang akan menapak ke tanah setiap langkahnya akan diperlambat, dan pada setiap langkahnya kaki diangkat cenderung lebih tinggi daripada gaya berjalan biasa.

3.2.2. Scene Hunter Bersembunyi



Gambar 3.17. *Storyboard* “Hunter And Dragon” Kotak Nomor 22
Pada adegan Hunter bersembunyi ini, awalnya penulis merancang adegan dimana setelah Hunter bersembunyi dibalik batu, Hunter kemudian langsung segera memikirkan jebakan untuk Dragon agar perhatian Dragon teralihkan. Akan tetapi Penulis merasa kurang cocok karena dengan demikian Hunter tidak terlihat seperti ketakutan. Penulis ingin menunjukkan bahwa Hunter benar-benar merasa panik dan sangat takut.



Gambar 3.18. Rancangan Awal Gerakan Hunter Bersembunyi
Oleh karena itu, untuk menciptakan gerakan yang menunjukkan bahwa Hunter benar-benar ketakutan, penulis mempelajari bagaimana postur dan gestur dari tokoh Tim Murphy pada film Jurassic Park, yaitu melalui adegan ketika Tim sedang bersembunyi dari para raptor di balik meja dapur.



Gambar 3.19. Cuplikan Adegan Dari Film Jurassic Park (Universal Studio, 1993)

Pada gambar diatas Tim menunjukkan beberapa perilaku bahasa tubuh yaitu pose duduk yang sangat tegak sambil bersandar menandakan ketegangan dan perasaan terancam. Kemudian kepala menengok kearah belakang meja dapur dengan dagu sedikit mendongak seperti mengawasi apakah raptor menyadari kehadirannya atau tidak. Bahu naik dan telapak tangan menapak pada tanah dengan maksud agar tubuhnya berhenti membuat gerakan dan berhenti bergetar supaya tidak menimbulkan suara.

Kemudian penulis mendapatkan gerakan-gerakan tambahan yang penting untuk memperkuat rasa panik yang ditunjukkan oleh Hunter melalui referensi cuplikan film *Grotesque*. Pada cuplikan tersebut terlihat tokoh Lisa sewaktu bersembunyi memperlihatkan banyak gestur atau pergerakan pada bagian kepala. Terlihat kepala dan bahu naik turun dan bergerak secara tidak beraturan. Hal ini menunjukkan rasa gelisah yang dirasakan oleh karakter ketika sedang bersembunyi. Selain itu seringkali berusaha menengok kearah belakang pohon

karena menunjukkan rasa siaga atau berjaga-jaga dari musuh yang mengancamnya.

Setelah mendapatkan data mengenai bahasa tubuh yang sesuai untuk Hunter melalui gambar cuplikan film sebagai referensi, Penulis membuat video akting eksperimen sebagai referensi untuk membuat gerakan yang orisinal.



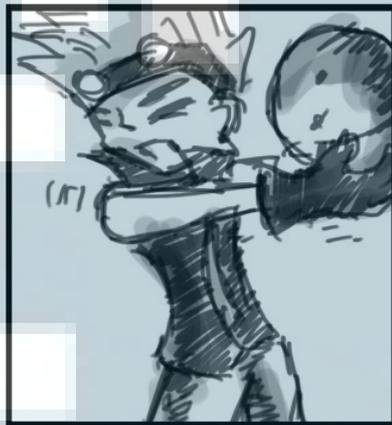
Gambar 3.20. Video Referensi Eksperimen Adegan *Storyboard* Kotak Nomor 22.

Dalam membuat video referensi eksperimen untuk adegan ini, Penulis memperhatikan gerakan awal untuk adegan ini yaitu ketika Hunter menjatuhkan diri ketika sampai dibalik batu besar untuk bersembunyi. Dapat dilihat pada 2 kotak pertama dari image sequence di atas, dalam akting penulis benar-benar menjatuhkan diri dan dari posisi berdiri hingga terduduk ke lantai, waktu yang dilalui oleh penulis hanya kurang dari 1 detik.

Penulis menganggap 2 kotak pertama pada image sequence di atas sebagai pose ekstrim dalam *pose-to-pose action* yang merupakan salah satu prinsip animasi. Gerakan menjatuhkan diri tersebut sangatlah penting karena menunjukkan emosi dari karakter Hunter yang sedang panik dan terburu-buru. Setelah itu

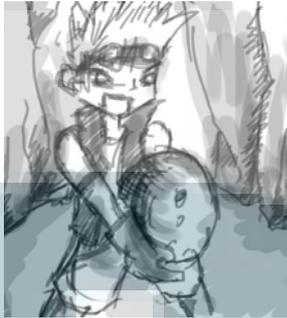
gerakan selanjutnya tidak terlalu banyak perbedaan pose akan tetapi tetap menunjukkan perilaku bahasa tubuh yang sesuai dengan adegan berdasarkan data yang telah didapat oleh penulis melalui penelitian seperti tangan yang menapak erat ke lantai, tangan kaku dan bahu naik. Kemudian menunjukkan sifat defensif yang dominan ketika terancam yaitu kedua lutut yang menutup seperti melindungi bagian penting dari tubuhnya.

3.2.3. Scene Mengembalikan Telur



Gambar 3.21. *Storyboard* “Hunter And Dragon” Kotak Nomor 41

Adegan terakhir yang diteliti oleh penulis adalah ketika Hunter akan mengembalikan telur milik Dragon yang telah dicurinya. Pada awalnya penulis merancang adegan ini dengan Hunter hanya menaruh telur milik Dragon di tengah sarang dengan rasa lega dan kemudian Hunter segera keluar dari goa naga. Akan tetapi penulis ingin menimbulkan emosi pada Hunter dimana Hunter berusaha melawan rasa takutnya dan memberanikan diri mengembalikan telur tersebut kepada Dragon agar kesan dramatis dapat lebih terasa.



Gambar 3.22. Rancangan Awal Gerakan Hunter



Gambar 3.23. Image Sequence Cuplikan Adegan Hiccup

Untuk menciptakan gerakan Hunter yang berusaha memberanikan diri, Penulis mengambil data dari penelitian yang didapat oleh penulis dengan mengamati bagaimana bahasa tubuh Hiccup terlebih dahulu. Disini Hiccup baru pertama kali mencoba untuk berteman baik dengan Toothless sehingga Hiccup mencoba untuk menyentuh wajah Toothless. Bahasa tubuh yang diperlihatkan oleh Hiccup adalah postur kepala yang menunduk dan bahu tidak terlalu tegang seperti orang takut pada umumnya karena adanya rasa pasrah. Yang membuat bahasa tubuh pada adegan ini berbeda dan unik dari adegan sebelumnya karena Hiccup membuang muka dari Toothless.

Tidak seperti 2 *scene* yang diteliti oleh Penulis sebelumnya dimana referensi menunjukkan karakter yang sedang ketakutan seperti ingin mengawasi atau penasaran apakah acaman sudah dekat atau apa yang dilakukan oleh musuh yang mengancam dirinya sehingga cenderung ingin melihat keadaan musuhnya. Hiccup membuang muka karena dorongan untuk memberanikan diri ditengah ketakutan. Seperti seolah-olah tidak ingin peduli dengan apa yang ada di depannya dan apa yang akan terjadi. Yang ada di pikiran Hiccup hanyalah ingin segera menyentuh wajah Toothless.

Bagian penting yang diteliti selanjutnya oleh penulis adalah bagaimana gerakan tangan Hiccup ketika akan menyentuh Toothless. Gerakan tangan ini akan menjadi referensi dari gerakan tangan Hunter ketika ingin memberikan telur kepada Dragon. Terlihat gerakan tangan Hiccup ketika pertama kali mengangkat tangannya, Ia langsung menarik kembali tangannya. Hal ini merupakan gestur seseorang yang sedang ragu. Kemudian setelah itu barulah dengan lambat Hiccup

melencangkan tanganya ke arah wajah Toothless. Penulis menghitung kecepatan tangan Hiccup sekitar 4 detik untuk sampai ke wajah Toothless. Ini berarti kira-kira dibutuhkan sekitar 80 *frame* untuk gerakan tangan Hunter.



Gambar 3.24. Cuplikan Adegan Dari Film Snow White And The Huntsman (Universal Pictures, 2012)

Selain meneliti gerakan Hiccup, Penulis juga meneliti bagaimanai gerakan tangan Snow White ketika akan menyentuh rusa putih. Dari sini penulis membandingkan gerakan menyentuh Snow White dengan Hiccup, setelah melakukan uji coba, penulis merasa gerakan menyentuh Hiccup lebih sesuai dengan karakter Hunter, hal tersebut disebabkan karena perbedaan sifat antara Hiccup dengan Snow White dimana Hiccup bersifat hangat sedangkan Snow White lebih bersifat dingin serta tegas kemudian *timing* dan posisi tubuh Snow White yang berlawanan dari Hiccup dimana lebih cepat dan tubuh Snow White cenderung condong kedepan sewaktu menyentuh sehingga melambangkan ketegasan . Kemudian persamaan gender antara Hiccup dan Hunter yang sama-sama laki-laki, sehingga gerakan pada Hiccup lebih sesuai bagi Hunter.



Gambar 3.25. Video Referensi Eksperimen Adegan

Untuk membuat gerakan orisinal dari Hunter, Penulis menggunakan referensi berupa video eksperimen akting untuk adegan *scene* 41. Sama seperti referensi yaitu gerakan dari Hiccup, pertama kali mengangkat telur , kemudian Dragon juga sedikit bergerak sehingga Hunter menunjukkan gestur ragu dengan menarik kembali telur tersebut. Kemudian kembali memberikan telur dengan gerakan tangan yang lambat. Pada Image sequence di gambar 3.25 terlihat perbedaan gerakan yang tidak berlebihan, hal ini menandakan gerakan pada adegan Hunter nanti cukup lambat, karena dengan *timing* yang lambat untuk gerakan pada adegan ini juga akan menimbulkan efek dramatis seperti yang di inginkan oleh penulis karena perjuangan Hunter untuk memberanikan diri dapat tergambarkan.