

merupakan emosi yang terbentuk karena adanya peristiwa yang menyakitkan atau mengecewakan. Pada karya yang dibuat oleh Penulis, kesedihan diperlihatkan dengan representasi air sebagai rasa kesedihan.

2.4. EKSPRESI WAJAH

Menurut Carol Wade & Carol Tavris (2007), pengertian ekspresi adalah berhubungan dengan gerak tubuh seseorang dan bisa disampaikan melalui bahasa. Berdasarkan pengertian menurut ahli dapat disimpulkan bahwa ekspresi merupakan salah satu cara manusia mengungkapkan suatu perasaan. Menurut Paul Ukman (2003), ada bermacam macam ekspresi, diantaranya yaitu ekspresi (1) marah, (2) sedih, (3) senang, (4) penghinaan, (5) jijik, (6) takut, dan (7) kaget.

Dalam ekspresi wajah, ada beberapa bagian tubuh yang penting dalam menyampaikan perasaan atau apa yang sedang dirasakan oleh manusia. Perasaan manusia dapat dilihat dari gerakan matanya. Mata merupakan jendela hati dari perasaan seseorang. Contohnya seperti ketika orang yang sedang cemas, maka matanya akan cenderung melihat kesana kemari. Lalu, bagian lainnya adalah bibir. Jika orang yang sedang khawatir atau cemas maka cenderung orang tersebut akan menggigit bibir bawahnya. Jika bibir turun ke bawah maka itu menunjukkan bahwa orang tersebut sedang sedih. Bagian terakhir adalah alis. Perasaan manusia dapat dibaca dari gerakan alis. Contohnya jika alis mengerut kebawah, berarti orang tersebut sedang marah atau kesal. Sebaliknya, jika alis naik ke atas berarti orang tersebut sedang sedih atau merasa khawatir.

Dari ketiga bahasa tubuh ini menjadi kunci penting dalam ekspresi wajah karena ketiganya memiliki fungsi penting dalam mendukung perasaan manusia.

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Animasi *Hybrid* 2D dan 3D dari *music video* “*To The Prettiest Girl*” menceritakan tentang emosional dari karakter Matthew selama ia sedang patah hati. Perancangan

animasi menggunakan aplikasi *Toonboom Harmony* dengan 24 *fps* dan juga menggunakan metode animasi *on twos*.

Animasi "*To the Prettiest Girl*" bertema patah hati dan kesedihan. Penulis mengambil tema tersebut karena Penulis ingin memperlihatkan kepada penonton perjalanan emosional dari karakter Matthew yang pada awalnya terjebak pada masa lalu hingga ia dapat bebas dari belenggu masa lalunya bersama perempuan yang ia sayangi. Musik Video "*To the Prettiest girl*" ber-genre drama dan berdurasi 3 menit 24 detik.

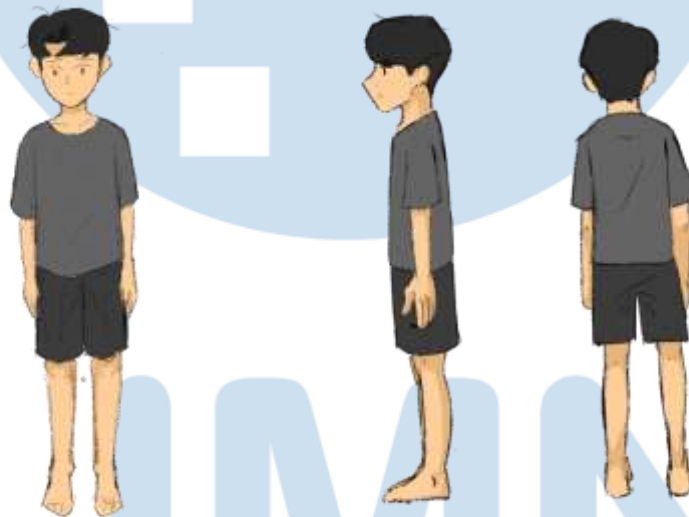
Konsep Karya

Animasi musik video (MV) dari "*To the Prettiest Girl*" menceritakan seorang lelaki bernama Matthew yang sedang patah hati dengan seorang perempuan. Dalam MV tersebut, terlihat Matthew yang sedang memandang fotonya dengan perempuan tersebut yang memunculkan memori dari masa lalunya. Saat mengingat betapa sedih hatinya akan perempuan tersebut, perlahan air muncul lalu menjadi semakin banyak hingga ia tenggelam. Matthew tidak dapat keluar dari lautan air tersebut karena tertarik dengan bayangan tangan yang mengikatnya sehingga ia terjerumus semakin dalam. Namun tiba-tiba, di tengah kesulitannya, ada tangan yang mencoba untuk menolong Matthew dari atas permukaan air yang memberikan sebuah harapan untuk menyelamatkan diri. Akhirnya ia pun ditarik keluar oleh tangan tersebut yang tanpa ia sadari adalah tangannya sendiri. Ternyata, ia menyelamatkan dirinya sendiri. Matthew pun tersadar dan mendapati bahwa ia masih berada di kamar, namun dengan *mood* dan raut muka yang berbeda. Wajah Matthew memberikan kesan bahwa ia sudah kembali bahagia karena berhasil merelakan masa lalunya.

Pada animasi tersebut, terlihat bahwa benda-benda yang berhubungan dengan memori akan perempuan yang membuat Matthew sedih berubah menjadi air yang kian lama kian memenuhi kamar. Air merupakan representasi dari kesedihan dari karakter Matthew. Semua benda yang berhubungan dengan memori dengan perempuan tersebut berubah menjadi air sebagai bentuk dari emosi sedih

karakter Matthew. Ketika ia semakin sedih, air ini menjadi semakin banyak dan meluap, sejalan dengan perasaan yang dirasakannya, kemudian semakin lama kesedihannya semakin tidak terbendung dan menenggelamkan dirinya. Pada saat karakter Matthew tenggelam, muncul bayangan tangan yang mengikat Matthew dan menariknya semakin dalam. Bayangan tangan tersebut menjadi representasi dari masa lalunya.

Karakter Matthew dirancang laki-laki dengan fisik tipe mesomorph, memiliki rambut berwarna hitam, bertinggi sekitar 168cm, dan berpakaian sederhana selayaknya saat di rumah. Berikut adalah gambaran dari karakter Matthew yang dirancang.

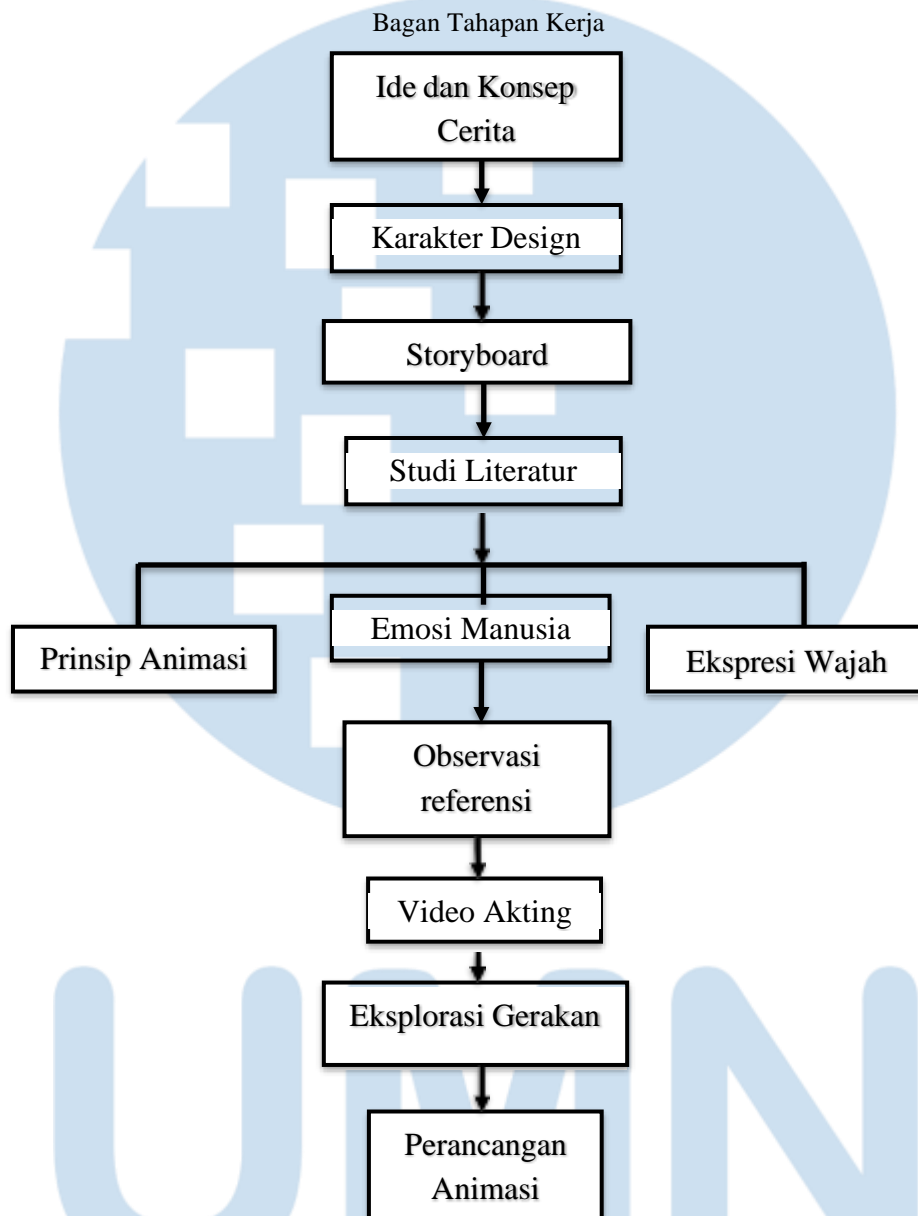


Gambar 3. Karakter Design Matthew

Sumber: Dokumentasi Pribadi

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Tahapan Kerja



U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan

Penulis merancang karya dengan teknik visual *hybrid* 2 Dimensi dengan 3 Dimensi. Pembuatan karakter Matthew menggunakan teknik animasi 2 Dimensi, sedangkan untuk *environment* menggunakan teknik animasi 3 Dimensi. Penulis menciptakan musik video yang menceritakan tentang patah hati seseorang namun emosi sedih dari orang tersebut direpresentasikan dengan air yang meluap.

b. Observasi

Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif yang dimana sumber berasal dari tinjauan pustaka dari internet dan jurnal. Berikut merupakan observasi yang Penulis tinjau.

Scene 1 shot 15

Pada *scene 1 shot 15* diperlihatkan *scene* yang dimana Matthew terkejut dan menahan tangis akibat dari figura yang memperlihatkan fotonya dengan perempuan yang ia sayangi berubah menjadi air dan menghilang. Pada adegan ini, Penulis berusaha untuk menyampaikan emosi dari Matthew lewat ekspresi mukanya yang tampak frustrasi dan menahan tangis. Dalam perancangan gerakan, Penulis menggunakan film "*Clannad After Story*" episode 18 sebagai referensi ekspresi. Pada episode 18, terdapat *scene* yang memperlihatkan Okazaki sedang bercerita kepada anaknya tentang ibunya yang sudah tiada. Pada saat menceritakan, Okazaki teringat kembali kepada istrinya dan ia tidak dapat menahan kesedihannya. Penulis mengambil ekspresi muka Okazaki pada saat ia menahan sedih sebagai referensi dengan menahan tangis.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 4. *Screenshot* ekspresi muka sedih Okazaki
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Scene 2 shot 4

Dalam serial anime “*Shingeki no Kyojin*” pada episode 6 *season 2*, terdapat *scene* ketika Bertholt dan Reiner berubah menjadi *titan*. Lalu Eren tertangkap oleh *Armor Titan* dan terlihat dirinya menahan tangis saat digenggam oleh *Armor Titan*. Penulis menjadikan *scene* tersebut sebagai referensi dari ekspresi pada *shot* Matthew yang tenggelam dan berekspresi setelah melihat figura di dalam air.

Gambar 5. *Screenshot* ekspresi muka Eren



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada *scene* awal, Eren terlihat memiliki ekspresi yang terlihat terkejut dan campur aduk. Terlihat dari mulutnya yang condong ke bawah yang dapat diartikan dia menahan sesuatu, matanya yang terlihat berkaca dapat diartikan ada perasaan sakit hati yang tersirat dari matanya, namun alisnya terlihat masih biasa. Ekspresi Eren berubah menjadi menahan tangis yang tak dapat dibendung akibat dari adanya

rasa kekecewaan dan juga merasa terkhanati seperti yang sudah diberikan tanda warna biru. Terlihat dari ekspresi Eren yang menutup mata dan pada mulutnya yang semakin menahan turun ke bawah seperti yang ditandai oleh warna kuning, dan juga alisnya yang semakin mengerut ke bawah bisa dilihat pada hasil *screenshot* yang ditandai dengan warna merah. Hal ini memberikan ekspresi bahwa Eren terlihat putus asa. Matanya yang tertutup dan mengeluarkan sedikit air mata menandakan bahwa ia menahan sedih, mulutnya yang turun ke bawah menandakan bahwa ia menahan rasa sakit, dan juga alis yang mengerut ke bawah menandakan bahwa ada emosi seperti marah. *Scene* Eren ini menjadi referensi pada adegan Matthew yang tenggelam dan melihat figura yang mengapung. Penulis ingin memperlihatkan emosi Matthew yang mencoba untuk menahan rasa sedihnya lewat ekspresinya.

c. Studi Pustaka

Penulis merancang karya dengan memakai beberapa sumber pustaka sebagai dasar dari perancangan. Berikut adalah tabel teori yang Penulis ambil sebagai sebagai dasar karya.

Tabel 1. Tabel Studi Pustaka

No.	Penulis (Tahun)	Teori	Penggunaan Teori
1.	Rijal Rahmat (2017)	Teori animasi 2D	Perancangan animasi Matthew memakai 2D.
2	Goleman (1999)	Teori kesedihan	Karakter matthew mengalami emosi kesedihan.
3	Carol Wade & Carol Tarvis (2007)	Teori ekspresi	Mengaplikasikan ekspresi pada emosi sedih.

d. Eksperimen Bentuk dan Teknis

Dalam perancangan animasi, Penulis bereksperimen pada *storyboard*. Pada perancangan *storyboard*, Penulis membuat *angle shot* dan mencoba untuk

membuat ekspresi muka dari karakter Matthew dengan memakai referensi dari tokoh Okazaki dan Eren. Eksperimen dilanjut dengan memakai aplikasi *Toonboom Harmony* sebagai aplikasi pembuatan animasi. Animasi dirancang dengan memakai teknik *Straight ahead and pose to pose*. Animasi yang memakai teknik *straight ahead* adalah seperti rambut dan baju yang bergerak ketika di dalam air, sedangkan animasi *pose to pose* untuk animasi pada gerakan karakter. Penulis mengambil *straight ahead and pose to pose* untuk menggambarkan kesedihan karena prinsip ini berpengaruh terhadap emosi kesedihan. *Straight ahead* berfungsi untuk memberikan konsistensi emosi tokoh, membuat gerakan lebih spontanitas (efektif dalam mengekspresikan emosi kesedihan yang mendalam), dan memberikan detail pada gerakan tokoh seperti gerakan mata pada ekspresi wajah sedih tokoh. *Pose to pose* berfungsi untuk memberikan efek dramatis dan memberikan kejelasan dalam gerakan agar pose bisa terkontrol agar dapat dirancang untuk menonjolkan momen puncak kesedihan. Sedangkan prinsip *anticipation* berfungsi untuk membangun ketegangan emosional dan memperkuat ekspresi emosional.



Gambar 6. Eksperimen gerakan
Sumber: Dokumentasi Pribadi

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Penulis melakukan eksperimen dengan merekam akting diri sendiri sebagai bahan referensi gerakan.



Gambar 7. Referensi akting
Sumber: Dokumentasi Pribadi

e. Ekplorasi Ekspresi

Penulis melakukan eksplorasi pada ekspresi muka Matthew. Pada awalnya, Penulis berniat tidak memakai referensi tersebut dan merancang ekspresi muka dari Matthew tidak mengeluarkan air mata dan terlihat dingin. Hal ini agar memberitahukan kepada penonton bahwa karakter Matthew sudah mati rasa dengan perasaannya. Namun setelah ditelusuri dan memahami tentang ekspresi, Penulis mengubah ekspresi Matthew menjadi terlihat sedih agar dapat menyampaikan penonton tentang perasaannya.



Gambar 8. Sketsa awal ekspresi Matthew
Sumber: Dokumentasi Pribadi

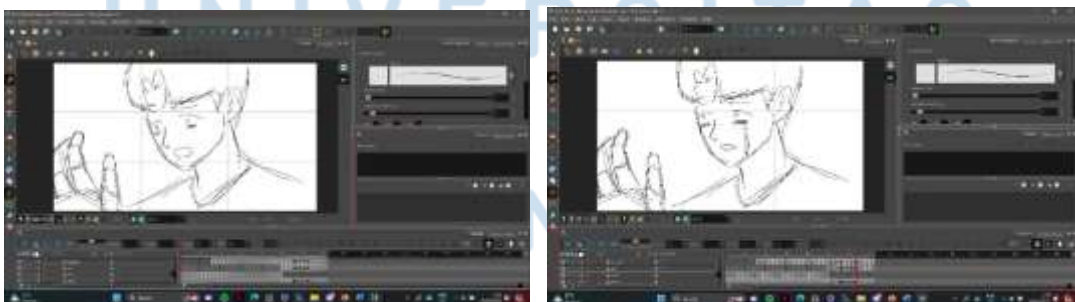
Terlihat pada sketsa ekspresi awal Matthew yang memiliki mata kosong dan juga ekspresi yang kaku menandakan bahwa dirinya sudah mati rasa. Lalu Penulis merancang kembali ekspresi Matthew menjadi lebih ekspresif dan juga menahan air mata namun terjatuh juga seperti pada referensi karakter “*Clannad After Story*”. Untuk mendapatkan ekspresi yang lebih baik, Penulis melakukan akting sebagai referensi ekspresi muka yang lebih natural.

2. Produksi:

Produksi animasi dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Toonboom Harmony*. Pada tahap awal pengerjaan, Penulis merancang *project tracker* sebagai alat untuk meringankan dan produksi karya menjadi lebih terarah. Dalam pengambilan *angle* kamera dan gerakan karakter disesuaikan dengan *storyboard* yang telah dirancang.

Pada pembuatan *scene 1 shot 15* dan *scene 2 shot 4*, Penulis merancang sketsa kasar terlebih dahulu. Setelah mengetahui bagaimana ekspresi yang akan dibuat, Penulis memisahkan *layer* antara pergerakan badan karakter dengan rambut dan juga baju dari karakter. Hal ini dikarenakan Penulis ingin membuat rambut dan juga baju memiliki pergerakan yang lebih halus dibandingkan dengan pergerakan badan karakter.

Selanjutnya, Penulis merancang animasi dari gerakan badan karakter dengan cara membuat *keyframe* terlebih dahulu. Lalu setelah *keyframe* selesai, Penulis akan melihat kembali apakah pergerakannya sudah seperti apa yang diinginkan dan apakah pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan baik. Selanjutnya, Penulis membuat *in between* pada animasi. Lalu menambahkan air mata yang tertahan lalu jatuh dengan menerapkan teknik *straight ahead*.



Gambar 9. *Screenshot* gerakan dan ekspresi pada *scene 1 shot 15*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Lalu pada perancangan *scene 2 shot 4*, Penulis menerapkan metode yang sama namun ada tambahan gerakan pada baju dan rambut yang diakibatkan karena berada di dalam air. Setelah selesai membuat gerakan pada ekspresi karakter, Penulis selanjutnya merancang pembuatan gerakan pada baju dan rambut. Untuk pergerakan baju dan rambut, Penulis memakai teknik *straight ahead* dengan membuat pergerakan tanpa mengerjakan *keyframe* terlebih dahulu. Penulis merancang pergerakan baju dan rambut yang diinginkan tidak terlalu halus namun bergerak lebih natural. Oleh karena itu, Penulis memakai *on threes* pada baju dan juga rambut.



Gambar 10. *Screenshot scene 2 shot 4*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Penulis ingin memperlihatkan bagaimana perasaan yang campur aduk antara sedih, putus asa dan masih belum menerima kenyataan menjadi satu pada karakter Matthew.

3. Pascaproduksi:

Setelah produksi selesai, Penulis kembali mengamati dari pergerakan yang dibuat apakah sudah sesuai atau belum. Penulis juga menanyakan kepada rekan apakah gerakan yang dibuat sudah sesuai atau belum. Jika gerakan masih belum sesuai

maka Penulis akan kembali revisi gerakan yang harus diperbaiki. Namun jika gerakan tersebut sudah sesuai maka pekerjaan akan diberikan kepada *clean-up artist* dan *color artist*. Setelah *coloring* selesai, proyek diserahkan untuk di *composite*. Setelah *composite* selesai, akan di lihat kembali apakah hasilnya sudah memuaskan atau belum. Jika masih ada yang kurang sesuai, maka pekerjaan akan direvisi kembali dan di teliti kembali apa yang menjadi titik masalah.

4. ANALISIS


4.1. HASIL KARYA

Penulis memiliki tugas dalam pembuatan animasi secara keseluruhan. Namun, pada penelitian ini, Penulis hanya akan berfokus pada *scene 1 shot 15* dan *scene 2 shot 4*. Pada perancangan karya, penulis menggunakan 5 tahapan kesedihan sebagai panduan dasar dalam perancangan kesedihan tokoh.

Hasil Karya 1 *shot 15*

Dalam *scene* ini, tahapan kesedihan yang terjadi adalah pada saat amarah (*anger*). Diperlihatkan karakter Matthew yang terkejut dan sedih karena figura yang ia pegang sekaligus menjadi kenangannya dengan mantan kekasihnya berubah menjadi cair dan menghilang. Lalu pada akhir adegan diperlihatkan karakter Matthew yang melihat ke dinding karena munculnya air dari langit-langit. Pada *scene* ini, penulis ingin memperlihatkan bagaimana karakter Matthew yang merasa kehilangan dan juga tidak menerima bahwa orang yang ia sayang sudah tidak ada lagi.

Tabel 2. Tabel Hasil Karya *scene 1 shot 15*

Scene 1 shot 15	Keterangan
	Pose dan ekspresi pertama dari karakter Matthew setelah melihat figuranya mencair.