

Pada eksplorasi kedua, tokoh lambung memiliki gerakan tubuh yang sama persis dengan eksplorasi pertama. Hal yang menjadi perbedaan antara kedua eksplorasi adalah ekspresi wajah tokoh Lambung. Pupil tokoh cenderung menghadap ke depan, alis mata melengkung kedalam, penambahan squash and stretch pada ekspresi wajah mengikuti pergerakan gerak tubuh.

Berlanjut ke Scene 5 Shot 9, tokoh Lambung akhirnya mengalami konsekuensi dari perlawanannya berupa menerima pukulan. Perbedaan utama pada alternatif lambung terletak pada ekspresi wajah dan gestur tangan.



Gambar 3.18. Eksplorasi pertama ekspresi gerakan dan ekspresi tokoh Lambung Scene 5 Shot 9 (Eksplorasi keyframe Canard Prod)

Body Language pada alternatif pertama dan kedua termasuk *Responsive Body Language*, gestur tangan tertutup, *secondary action* pada alis dan mulut tokoh, mata yang membengkok sebelah dengan kelopak mata tertutup pada satu sisi dan setengah tertutup di sisi satunya serta alis yang melengkung ke dalam.

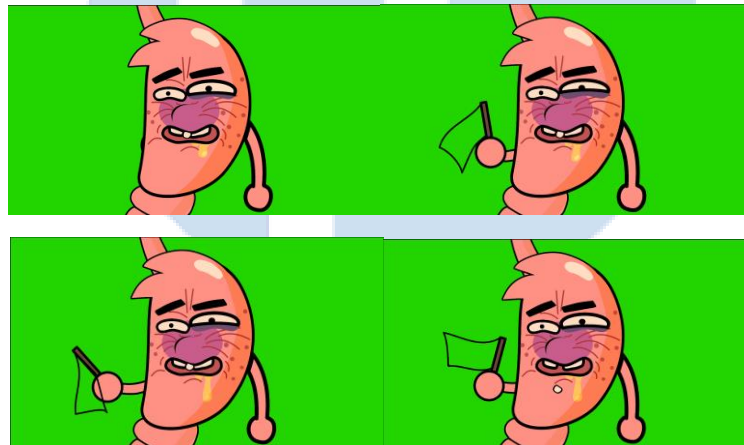
4. ANALISIS

4.1. HASIL KARYA

Berikut merupakan hasil karya dari rancangan gerakan animasi terhadap tokoh Lambung.



Gambar 4.1. Hasil akhir keyframe Scene 5 Shot 7
(Dokumentasi pribadi, 2024)



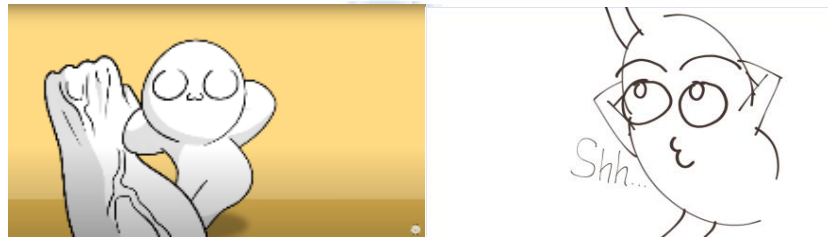
Gambar 4.2. Hasil akhir keyframe Scene 5 Shot 9
(Dokumentasi pribadi, 2024)

4.2. ANALISIS KARYA

4.2.1. Scene 5 Shot 7

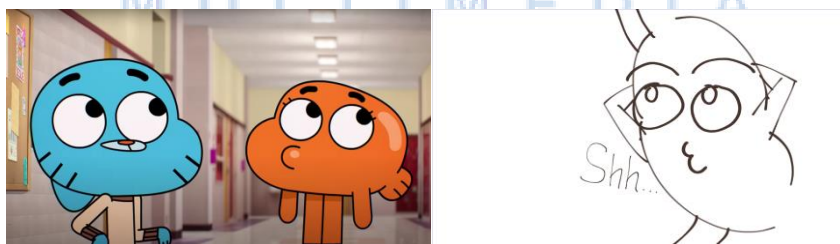
Pada shot ini, tokoh Lambung melakukan tarian untuk menghindari font yang menyuruhnya diam. *Body Language* tokoh didasari teori Steve Roberts (2011) untuk merancang gestur tubuh tokoh. Menurut Robert, *body language* dengan arah gerak tubuh condong terbuka termasuk dalam *open body posture*. Lambung yang menghindari font sambil melakukan tarian cenderung menggunakan postur tubuh yang terbuka sebagai indikasi Lambung tidak peduli dengan bahaya dari himbauan tersebut dan terbuka kepada bahaya yang datang padanya.

Pada animasi acuan Zero Two Dance meme karya Soma Guffin, tokoh meletakkan tangan pada belakang kepala, dimana gestur tangan menunjukkan ketidaknyamanannya terhadap situasi yang dihadapi dan juga sebagai indikasi ketidakpeduliannya kepada situasi.



Gambar 4.3. Perbandingan gestur tokoh *Wheat Guffin* dengan *Lambung* pada shot 7
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

Exaggeration serta *squash and stretch* pada referensi juga diterapkan pada animasi penulis, dimana prinsip *exaggeration* dan *Squash and Stretch* terletak pada pinggul tokoh. *Secondary action* pada referensi animasi juga diterapkan penulis ke hasil karya seperti arah gerak gestur tangan tokoh. Menurut Stanchfield, gestur tangan yang terletak pada bagian tubuh yang rentan seperti pada bagian belakang kepala yang dekat dengan telinga dikatakan sebagai gestur tangan yang merasa tidak nyaman/ tidak percaya terhadap peringatan yang dihindari. Berdasarkan teori Brancroft, apabila tokoh memiliki pupil mata, alis maka tokoh terbilang memiliki ekspresi wajah. Referensi ekspresi dari salah satu tokoh animasi *The Amazing World of Gumball* yang bernama Darwin diterapkan juga kepada ekspresi wajah tokoh *Lambung*. Penulis membuat sedikit perbedaan pada arah pupil mata tokoh yang mengarah keatas drpd ke samping kanan atas.



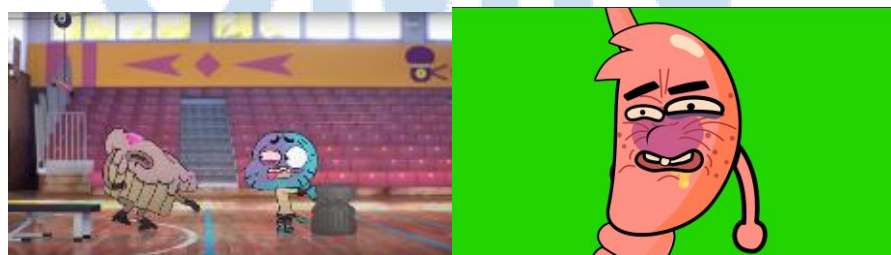
Gambar 4.4. Perbandingan gestur tokoh *Wheat Guffin* dengan *Lambung* pada shot 7
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

4.2.2. Scene 5 Shot 9

Shot 9 menunjukkan tokoh Lambung yang babak belur dan menyerah setelah dipukul oleh tokoh Kevin. *Body Language* tokoh termasuk *open body posture* jika mengikuti teori Steve Roberts (2011). Tokoh setelah mengalami pukulan telak memutuskan untuk menyerah dan tidak memiliki tenaga untuk berdiri tegak.

Gestur tangan tokoh termasuk gestur tangan yang merasa tidak nyaman karena menggerakkan bendera putih yang menyilang kedepan tubuh tokoh dan keluar tubuh tokoh. Bendera putih sendiri sering menjadi penggambaran bahwa tokoh menyerah terhadap situasi yang dihadapi.

Exaggeration tokoh terletak pada ekspresinya yang terlihat lebih babak belur daripada sewajarnya, bahkan sampai membuat tokoh kehilangan giginya serta pada bendera yang dipegang oleh tokoh. *Secondary action* pada tokoh terletak pada kain bendera yang bergoyang kanan kiri serta gigi yang lepas dari mulut tokoh. *Squash and stretch* terletak pada mata tokoh yang *fidgiting* akibat kesakitan setelah dipukul. Tokoh termasuk memiliki ekspresi karena memiliki alis, pupil mata, dan kelopak mata. Pada shot ini ekspresi tokoh direferensikan sebagian besar dari *the Amazing World of Gumball – The Uncle* yaitu ketika tokoh Gumball dipukul oleh tokoh Cupcake.



Gambar 4.5. Perbandingan ekspresi tokoh *Gumball* dengan Lambung pada shot 9

(Dokumentasi Pribadi, 2024)

Beberapa fitur yang diambil dari referensi *Gumball* adalah mata yang membesar pada salah satu sisi karena mengalami pembengkakan, alis yang mengerut, serta bagian tubuh yang berubah warna menjadi lebih keunguan.

Tokoh juga menggunakan gestur tangan menyerah dari *Tom and Jerry* ketika Tom melambaikan bendera putih sebagai lambang penyerahan diri.



Gambar 4.6. Perbandingan gestur tangan *Tom* dengan Lambung pada shot 9
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

5. KESIMPULAN

Perancangan gerakan tokoh Lambung menekankan pada 3 prinsip dari 12 prinsip animasi yakni *exaggeration*, *squash and stretch*, dan *secondary action*. Gestur tubuh juga didukung dengan *body language*, gestur tangan dan ekspresi. Referensi dan studi literatur yang sesuai juga sangat penting untuk mendorong pemahaman penulis terhadap pergerakan tokoh yang sesuai. Setelah observasi, referensi acting dan eksplorasi dilakukan untuk menemukan gestur tubuh karakter yang sesuai. Eksplorasi gestur tubuh dalam rupa *rough keyframe* hingga *inbetween*.

Gestur tubuh tokoh Lambung pada Scene 5 Shot 7, yakni ketika tokoh melakukan tarian untuk menghindari himbauan Kevin yang menyuruhnya diam, memiliki *body language* dalam rupa *open body posture* yakni gestur tubuh yang cenderung terbuka. Gestur tangan lambung terletak pada bagian belakang kepala yang dekat dengan telinga mengindikasikan ketidaknyamanan/ ketidakpercayaan tokoh pada peringatan. *Exaggeration* serta *squash and stretch* terletak pada pinggul dan alis Lambung ketika melakukan tarian. *Secondary action* diterapkan pada gestur tangan tokoh yang cenderung mengikuti arah gerak tubuh. Pada saat font untuk diam berdatangan, tokoh Lambung menghindari font tersebut sebagai tanda ketidakpeduliannya..