

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

“Sayangi Lambungmu” merupakan animasi bergenre komedi *slapstick* dengan teknik hybrid antara 2D dan 3D dengan berdurasi 2 menit yang dibuat sebagai karya tugas akhir. Animasi “Sayangi Lambungmu” berkisah seorang mahasiswa Gen-Z bernama Kevin yang memprioritaskan kebutuhan tersier yaitu *merchandise* dari idola kesukaannya daripada menjaga kebutuhan gizi makanannya. Tokoh Lambung terus memperingati dan melawan kehendak Kevin dengan sepenuh tenaganya namun tetap tidak berdaya terhadap pemilik tubuh tersebut. Hingga suatu saat, Kevin harus menanggung akibat dari keputusannya sendiri.

Konsep Karya

Animasi “Sayangi Lambungmu” diproduksi dengan teknik 3D pada bagian *environment*, teknik *cut-out* dan *frame by frame* untuk tokoh animasi dengan *software* Toon Boom Harmony. Teknik *cut-out* dikhususkan pada tubuh utama tokoh animasi dengan minim modifikasi, *frame by frame* pada pergerakan tangan tokoh dan pada *scene* tokoh yang menggunakan referensi *meme*.

Konsep gerakan pada animasi terinspirasi dari animasi TV series Cartoon Network yang berjudul “The Amazing World of Gumball” yang dipilih memiliki tokoh kekanak-kanakan dan berbentuk aneh dengan kekonyolan tertentu, serta *meme* Gen-Z yang mengantisipasi komedi singkat. Gerak tokoh ikan emas yang bernama Darwin Raglan, *meme Zero Two Dance*, *meme Boku no Hero Academia* menjadi sumber inspirasi dalam merancang gerakan tokoh Lambung. Animasi “The Amazing World of Gumball” memiliki gerakan yang spontan, *dramatic slow*, dan *smooth bounce* untuk menekankan efek dramatis dan komedi yang tidak terduga.



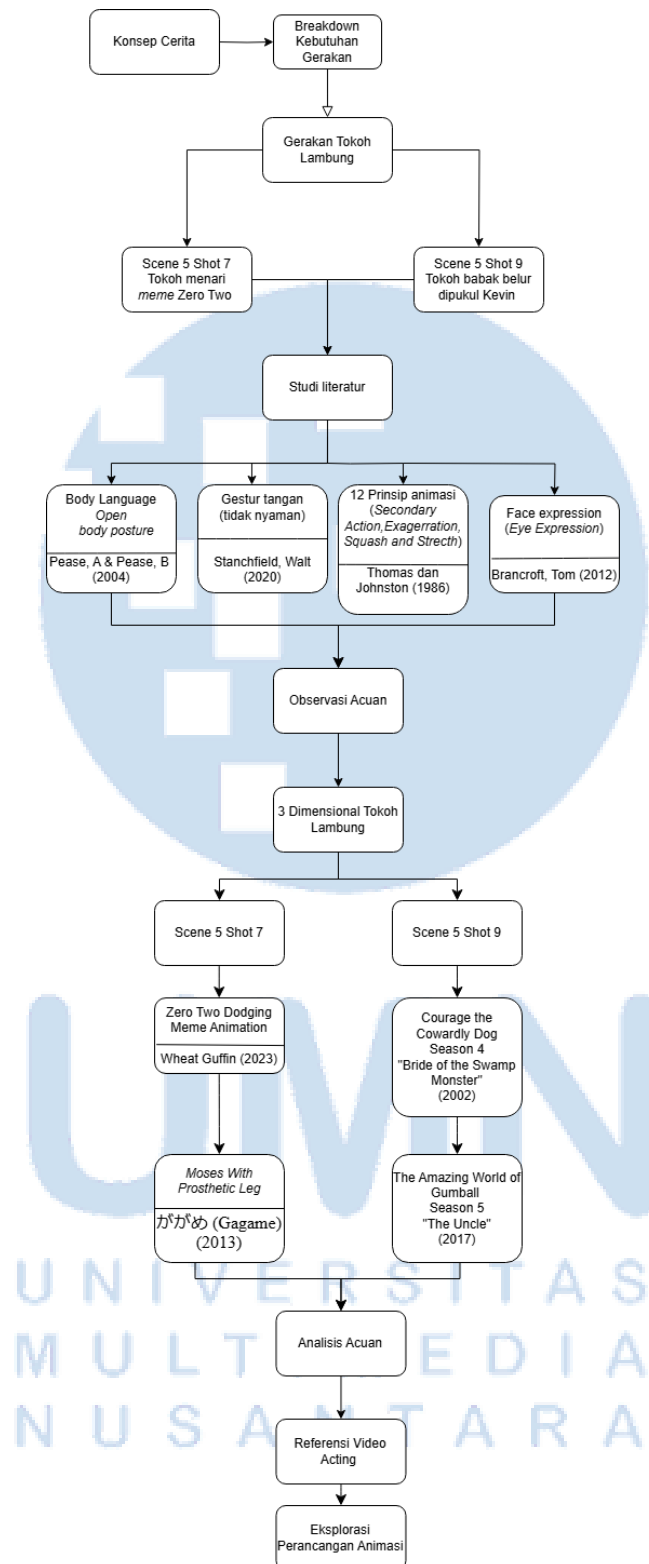
Gambar 3.1. The Amazing World of Gumball
(Cartoon Network, 2023)

Tokoh Lambung yang tidak menghiraukan himbauan dari Kevin terlihat dari meningkatnya sifat agresif Lambung saat memilih makanan. Protes Lambung diperlihatkan ketika Kevin memutuskan untuk membeli kombo makanan super pelit pada hari pertama di minggunya dan bertengkar dengan Kevin. Setelah memperlihatkan protes dari Lambung, ketidakberdayaan Lambung diperlihatkan dari kebabakbeluran tokoh Lambung.

Tahapan Kerja

Proses pembuatan karya memerlukan sistem yang sistematis yang membantu penulis dalam memperdalam konsep dan persiapan yang tepat dalam pembuatan karya. Berikut skemtika perancangan yang penulis buat dalam tahap pengerjaan karya.





Gambar 3.2. Skematika Penelitian

(Dokumentasi pribadi, 2024)

A. Konsep Cerita:

“Sayangi Lambungmu” merupakan animasi singkat bergenre komedi yang berfokus kepada komedi slapstick dan *silence dialogue*. Jenis komedi yang digunakan menggunakan komedi lokal. Style animasi dibawa dengan gaya simple dan penggunaan referensi meme animasi sebagai gambaran seberapa kekanak-kanakannya dan konyolnya animasi ini. Animasi meliputi tokoh utama yakni Kevin dan tokoh *anthropomorphic* Lambung yang sering memperingatkan Kevin terhadap keputusannya.

B. *Breakdown* Kebutuhan Gerakan:

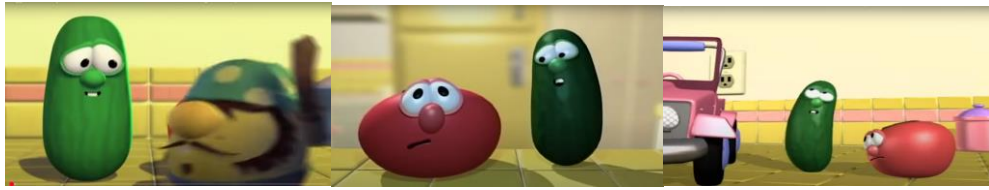
Tokoh lambung memiliki beberapa fitur tubuh tambahan seperti tangan, jari, mata, mulut, kelopak mata, dan alis. Tokoh lambung akan membutuhkan pergerakan tubuh tokoh yang berbentuk lonjong, pergerakan mata dan alis, serta pergerakan tangan.

C. Gerakan Tokoh Lambung:

Pada bagian ini, penulis akan membahas analisis gerakan dari secara umum, pergerakan pada Scene 5 Shot 7 yang berisi tokoh Lambung menari tarian *zero two dance* dalam menghindari himbauan dari Kevin dan Scene 5 Shot 9 yang berisi tokoh Lambung menjadi babak belur akibat dipukul oleh tokoh Kevin. *Zero two dance* merupakan animasi *meme* yg populer pada tahun 2023 berisikan tokoh Zero Two menarikan tarian pinggul mengikuti irama lagu *Reverb - Forget* karya Pogo.

1) Gerakan pada umumnya:

Gerakan lambung pada umumnya menggunakan referensi dari animasi *Veggie Tales Official* pada tokoh Larry yang merupakan tokoh mentimun. Berdasarkan analisis tokoh mentimun, dapat terlihat bahwa tokoh Larry tidak memiliki lengan dan kaki sehingga menyebabkan terfokusnya pergerakan pada pergerakan tubuh dan mata tokoh.

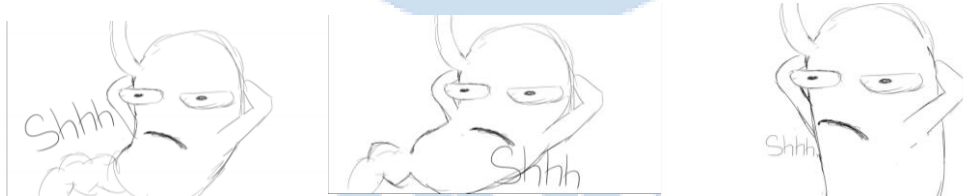


Gambar 3.3. *Larry the Cucumber and Bob the Tomato*
(Veggie Tales - <https://www.youtube.com/watch?v=lgZe5IxPXWY>)

Pada analisis tokoh Larry, tokoh memiliki 2 bagian tubuh, yakni bagian tengah ke atas dan bagian tengah ke bawah. Apabila tokoh Larry berekspresi/berbincang mayoritas pergerakan tubuh terletak pada bagian tengah ke atas. Jika tokoh melakukan perpindahan posisi maka bagian tengah ke bawah akan bergerak dengan sedikit loncat.

2) Scene 5 Shot 7:

Pada Scene 5 Shot 7, tokoh Lambung melakukan gerakan tarian meme dari *Zero Two Dance*. Adegan ini menunjukkan tokoh Lambung yang diperingati oleh Kevin untuk diam namun Lambung tidak menghiraukan peringatan Kevin.

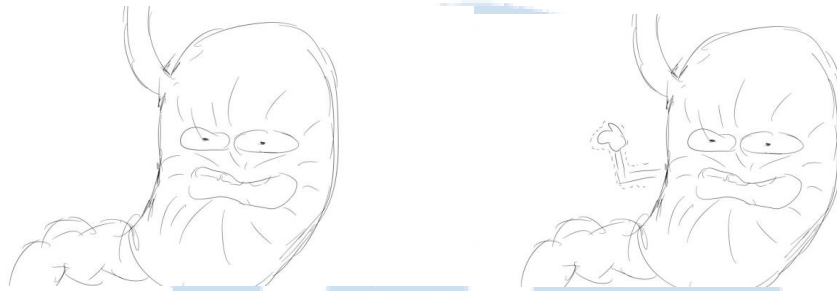


Gambar 3.4. Panel Storyboard untuk Scene 5 Shot 7
(Animatic Storyboard Canard Prod.)

Lambung yang tidak memiliki telinga membuat tokoh tidak bisa di animasikan sedang mendengar atau mengabaikan. Pergerakan tubuh Lambung juga terbatas karena memiliki saluran yang tersambung dengan organ lainnya. Oleh karena itu gerakan tubuh Lambung menjadi kunci utama dalam memvisualisasikan penolakan lambung terhadap himbauan yang berupa suara, sehingga jadilah tokoh lambung melakukan gerakan tarian yang menghindari font suara yang menyuruhnya diam. Lambung diputuskan diberikan beberapa bagian tambahan seperti memiliki wajah dan tangan untuk menggambarkan ekspresinya.

3) Scene 5 Shot 9:

Pada adegan ini, lambung ditinju oleh Kevin karena tidak menghiraukan peringatannya mengakibatkan lambung menjadi rusak wajahnya. Pada adegan ini tokoh lambung difokuskan pada ekspresi dan *secondary action* di tangannya.



Gambar 3.5. Panel Storyboard untuk Scene 5 Shot 9
(Animatic Storyboard Canard Prod.)

Wajah tokoh membengkak setelah dipukul oleh Kevin. Sedangkan tangan diangkat sambil bergetar, mengindikasikan bahwa Lambung meminta ampun atau menyerah.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

D. Studi Literatur:

Berikut penjabaran teori yang digunakan dalam penelitian:

Tabel 3.1. Tabel Keterikatan Teori

Teori	Penulis	Penggunaan
Prinsip Animasi	Johnston, Ollie dan Frank Thomas (1986)	Merancang pergerakan tokoh agar sesuai genre
Body Language	Roberts, Steve (2011)	Merancang postur tubuh pada tokoh.
Gestur Tangan	Stanchfield, Walt (2020)	Merancang gestur tangan untuk menambahkan ekspresi tubuh tokoh.
Ekspresi	Brancroft, Tom (2012)	Pembentukan bentuk mata untuk ekspresi.

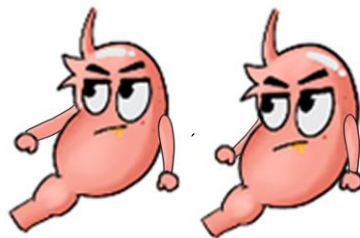
E. Observasi Acuan:

1) 3Dimensional Character

Tokoh yang akan menjadi fokus utama penelitian adalah tokoh Lambung. Tokoh Lambung termasuk tokoh *anthropomorphic*, sehingga memiliki anatomi tubuh yang sedikit berbeda dari anatomi lambung pada umumnya seperti memiliki tangan dan ekspresi muka. 3 dimensional tokoh akan dijelaskan dalam bentuk table:

Tabel 3.2. 3-dimensional character tokoh Lambung.

PSIKOLOGI	SOSIOLOGI	FISIOLOGI
<ul style="list-style-type: none">• Pemarah• Mudah tersulut emosi• Bawel	<ul style="list-style-type: none">• Kontra dengan Kevin• Tidak akur dengan Kevin	<ul style="list-style-type: none">• Genderless• Berwarna pink pucat• Memiliki jambul seperti Kevin.

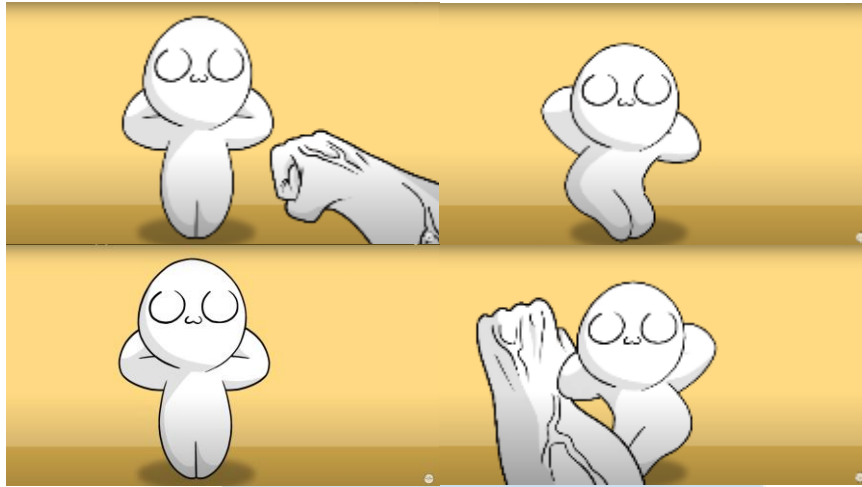


Gambar 3.6. Desain tokoh Lambung
(Character Sheet Canard Prod)

2) Acuan Scene 5 Shot 7

a) Zero Two Dodging Meme:

Penulis melakukan perancangan gerak tokoh Lambung dari referensi Zero Two Dance Meme pada Scene 5 Shot 7. Penulis menggunakan referensi ini karena animasi ini sering digunakan dalam memvisualisasikan menghindari subjek/objek secara efektif.



Gambar 3.7. Zero Two Dance- Soma Guffin
(Youtube, 2023- <https://www.youtube.com/watch?v=8R8ZRvU3wso&t=5s>)

Gerakan meliputi gerakan pinggul yang bergoyang ke kanan dan ke kiri mengikuti irama lagu *Reverb - Forget* karya Pogo. Beberapa hal yang menjadi kunci utama dalam *body language* gerakan adalah kecenderungan berbentuk C dalam menghindari subjek/ objek yang termasuk dalam *open body posture*, Posisi kepala secara horizontal masih dalam posisi yang sama, perubahan posisi hanya secara vertikal, dan posisi tangan pada belakang kepala mengalami perubahan kemiringan sesuai dengan arah gerak tubuh. Gestur tangan diletakkan pada belakang kepala (bagian yang terasa rentan) sebagai bentuk ketidakpeduliannya kepada situasi.

Pergerakan tokoh mengalami *squash and stretch* pada bagian pinggulnya, pinggulnya mengalami *stretch* kearah yang sesuai dengan arah gerak tubuh. Kemudian bagian pinggul yang mengalami *stretch* di- *exaggerate* menjadi lebih lebar. *Secondary action* terdapat pada bagian tangan yang terletak dibelakangnya.

Ekspresi tokoh terbatas pada pupil mata, yang dimana pada animasi ini tokoh memiliki ekspresi yang terbatas dan stagnan, namun mengindikasikan bahwa tokoh sedang merasa senang.

b) *Moses with Prosthetic Leg* (義足のMoses)

Animasi musical pendek karya ががめ (Gagame) menjadi referensi kedua dari perancangan gerakan Lambung yang akan menari. Gerakan yang direferensikan berupa gerak pinggul tokoh hantu yang tidak memiliki kaki dan memutar pinggulnya. Beberapa hal yang bisa dipelajari dari *body language* tokoh hantu adalah gerak pinggul memutar membentuk angka delapan dengan gerakan mengayun ke kanan dan ke kiri, dengan pergerakan pada ujung kaki tetap pada satu pivot. *Body language* termasuk *responsive body language* terlihat dari badannya yang tegak dengan posisi tangan terlihat tertutup di posisi dibelakang tubuh, posisi ini memperlihatkan bahwa tokoh sedang dalam kondisi *relax* dan menikmati tarian. Tangan diletakkan pada belakang tubuh (bukan bagian rentan) mengindikasikan bahwa karakter sedang *relax*.



Gambar 3.8. Hantu menari
(Youtube, 2013- https://www.youtube.com/watch?v=byAfC5yW_hw&t=80s)

Squash and stretch hanya dilakukan sedikit pada tokoh ini, namun dapat terlihat dari lengan pakaian dan pinggul tokoh ketika bergerak. *Exaggeration* dapat dilihat dari pinggul tokoh yang digerakkan lebih jauh daripada gerakan pinggul pada umumnya serta timing gerak yang lebih *ease out*. Tokoh hantu lebih banyak ditekankan pada *secondary action* yang terlihat dari gerakan ujung rambut dan ujung kakinya yang runcing.

Ekspresi tokoh diperlihatkan dari bentuk alis tokoh yang melengkung naik atas dan mata yang menutup dengan santai, mengekspresikan bahwa tokoh sedang merasa *relax* dan senang.

3) Acuan Scene 5 Shot 9

a) *Courage the Cowardly Dog "Bride of the Swamp Monster"*

Referensi animasi ini lebih difokuskan pada ekspresi wajah yang digunakan untuk tokoh Lambung yang babak belur. Pada Animasi ini terdapat adegan dimana Courage sang tokoh utama dari animasi *Courage the Cowardly Dog* mengalami pukulan pintu kamar dari tokoh antagonis *The Swamp Monster*.



Gambar 3.9. Adegan Courage dipukul dengan pintu
(Cartoon Network, 2002- <https://www.youtube.com/watch?v=TuDCWP-lm7M&t=114s>)

Pada adegan ini Courage memiliki wajah babak belur yang ekstrim hingga memiliki beberapa fitur berubah seperti mata sebelah kiri menjadi berwarna ungu/pink serupa dengan warna luka dalam, beberapa bagian gigi menjadi lepas. Banyaknya kerutan wajah mengindikasikan *impact* dari pukulan.

Body language tokoh termasuk *backward body posture* yang mengekspresikan tokoh merasa menyerah dan lelah atas situasi yang menimpanya. Gestur tangan tidak terlalu diperlihatkan pada adegan ini.

Squash and stretch diaplikasikan pada ekspresi tokoh ketika tokoh sedang tertawa dalam menderita. Ketika mulut tokoh ditutup terjadi *squash* dan ketika tokoh tersenyum terjadi *stretch*. Mata sebelah kanan di-*exaggerate* memanjang dari area mata ke luar, dan *secondary action* terletak pada telinga tokoh yang melambai dengan santai.

Ekspresi tokoh terlihat dari kelopak mata tokoh dan alis, dimana mata tokoh tertutup rapat dan alis yang mengerut memperlihatkan kesakitan yang dihadapi oleh tokoh.

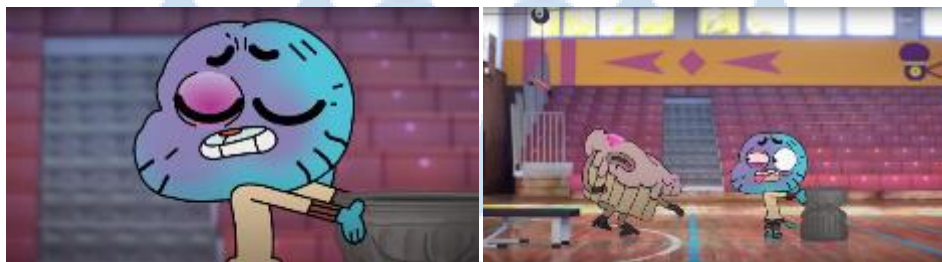


Gambar 3.10. Tokoh Wanita menyerah ketika diculik
(Cartoon Network, 2002 - <https://www.youtube.com/watch?v=TuDCWP-lm7M&t=141s>)

Penulis juga menambahkan referensi dari series yang sama namun berbeda shot sebagai referensi gestur tangan. Pada gestur tangan tokoh wanita, terlihat gestur tangan yang menyerah ketika ditangkap oleh sang monster. Gestur tangan tersebut terbuka namun lemas di samping tubuh.

b) The Uncle-The Amazing World of Gumball

Referensi ini difokuskan kepada ekspresi wajah tokoh Gumball yang mengalami pukulan dari tokoh antagonis bernama Cupcake. Wajahnya mengalami pukulan berkali-kali pada sisi yang sama menyebabkan luka lebam pada satu sisi.



Gambar 3.11. Gumball dipukul hingga babak belur
(Cartoon Network, 2017- <https://www.youtube.com/watch?v=6Ejo7eTfcns&t=44s>)

Body language tokoh termasuk *closed body posture* yang diperlihatkan dari kakinya menutup, mengekspresikan bahwa tokoh merasa takut dan sakit setelah menerima pukulan. *Squash and stretch* diaplikasikan pada bentuk wajah tokoh yang mengalami sedikit *stretch*. *Exaggeration* pada ekspresi alis yang terlalu berkerut, dan *secondary action* pada bagian telinga tokoh.

Gumball memiliki ekspresi wajah yang lengkap seperti alis, kelopak mata dan pupil. Beberapa hal yang dapat dianalisis dari ekspresi wajah Gumball adalah alis tokoh yang mengerut mengindikasikan rasa sakit, mata yang mengalami pukulan mengalami perubahan warna kelopak mata menjadi lebih ungu-pink serta posisi kelopak mata menjadi setengah tertutup, mata yang dipukul mengalami perubahan bentuk dari yang berbentuk bulat menjadi lonjong menyebabkan bentuk mata menjadi asimetris, serta pupil mata yang mengecil menunjukkan rasa kaget tokoh terhadap situasi berikutnya.

Penulis juga menambahkan beberapa referensi dari episode yang sama namun shot yang berbeda sebagai referensi wajah tokoh. Ekspresi tokoh yang diambil dari tokoh Darwin yakni tokoh ikan dengan warna *orange*. Pada ekspresi tokoh Darwim, pupil tokoh menghadap ke atas dengan alis terangkat ke atas dan bola mata terbuka penuh.



Gambar 3.12. Gumball dan Darwin dalam sekolah
(Cartoon Network, 2017- <https://www.youtube.com/watch?v=9DWBXpLI9DQ&t=60s>)

c) Tom and Jerry – The little Orphan (1949)

Referensi ini dijadikan sebagai referensi tambahan yang difokuskan pada pergerakan bendera. Bendera menggunakan gerakan *exaggeration* pada kain bendera.



Gambar.3.13. Tom menggerakkan bendera putih sebagai perlambanan menyerah.
(Warner Bros, 1949- <https://www.youtube.com/watch?v=zXKVgQZFUFa&t=431s>)

F. Referensi Video Akting:

Untuk Scene 5 Shot 7, penulis membuat referensi ekspresi ketika Lambung menghindari font sambil meremehkan himbauan Kevin. Ekspresi yang dibuat menekankan pada pupil mata yang menghadap ke atas, alis yang melengkung ke atas, dan mata yang terbuka lebar.



Gambar 3.14. Referensi video untuk adegan Lambung menari menghindari font
(Video referensi akting pribadi,2024)

Pada referensi ini, penulis berusaha memperlihatkan ekspresi tangan dan wajah. Video acting akan membantu pada Scene 5 Shot 9 pada bagian tokoh kesakitan dan memohon ampun setelah mengalami pukulan.



Gambar 3.15. Referensi video untuk adegan Lambung mengangkat tangan karena kesakitan
(Video referensi akting pribadi,2024)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

G. Eksplorasi Perancangan Animasi

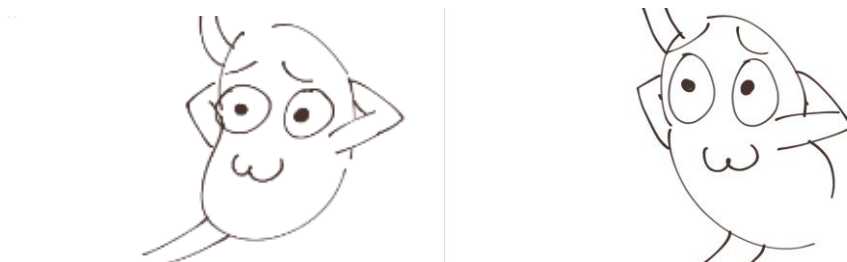
Setelah menganalisis referensi animasi dan referensi acting video, penulis mulai mendapatkan gestur yang sesuai dengan tokoh Lambung. Penulis melakukan beberapa alternatif *keyframe* sebagai eksplorasi perancangan gerak tokoh.

Pada Scene 5 Shot 7, tokoh Lambung menghindari font yang menyuruhnya diam dengan melakukan tarian yang menghindari font tersebut sehingga tarian *Zero Two Meme* menjadi patokan utama dalam gestur tarian tokoh sehingga terjadi beberapa kesamaan dengan referensi seperti pergerakan pinggul tokoh dan gestur tangan. Namun ekspresi tokoh masih belum ada yang sesuai dengan kebutuhan shot, sehingga eksplorasi cenderung berfokus kepada ekspresi tokoh.



Gambar 3.16. Eksplorasi pertama ekspresi gerakan dan ekspresi tokoh Lambung Scene 5 Shot 7 (Eksplorasi keyframe Canard Prod)

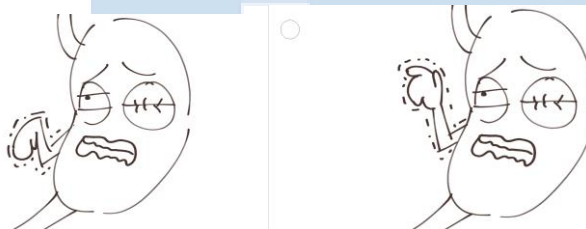
Eksplorasi pertama tokoh Lambung pada Scene 5 Shot 7 memiliki karakteristik *open body posture*, gestur tangan dibelakang kepala mengikuti arah gerak tubuh, arah pupil mata yang cenderung naik ke atas dan alis yang berbentuk melengkung naik ke atas, *squash and stretch* pada mata dan bagian bawah badan lambung, *exaggeration* pada bagian *squash and stretch*, penekanan stretch pada bagian pinggul ketika pinggul bergerak ke samping, dan *secondary action* pada saluran lambung.



Gambar 3.17. Eksplorasi kedua ekspresi gerakan dan ekspresi tokoh Lambung Scene 5 Shot 7 (Eksplorasi keyframe Canard Prod)

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.