

2.5.3. Secondary Action

Secondary Action adalah gerakan yang ditambah setelah gerakan utama di dalam sebuah aksi agar terlihat lebih ekspresif. Contohnya ketika satu tokoh sedang berjalan maka gerakan utamanya berpusat di kaki dan gerakan pendukungnya adalah anggota tubuh lainnya (Thomas & Johnston, 1981).

2.6. Antropomorfis

Antropomorfis adalah pemberian karakteristik dari manusia kepada satu entitas yang bukan merupakan manusia. Antropomorfis dalam penerapannya ke dalam sebuah tokoh akan membantu menciptakan tokoh yang lebih menarik dan unik. Antropomorfis memberikan emosional yang lebih pada tokoh saat membawakan perannya dan menyampaikan isi pesan sebuah cerita. Penambahan elemen antropomorfis ke dalam perancangan emosi dan psikologi akan membantu tokoh lebih terkoneksi dengan penonton (Purwaningsih & Ruswandi, 2021).

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

White Letter adalah film animasi 2D & 3D berdurasi 5-6 menit dengan genre drama dan fantasi. Animasi *White Letter* dikerjakan secara tim dengan jumlah anggota 4 orang. Animasi ini menceritakan seorang arwah anak bernama Ran berwujud kucing berwarna kuning (8) yang ingin mengirimkan surat terakhirnya ke biarawati Abigail (65), dengan bantuan Kain entitas astral yang berwujud kucing berwarna hitam sebagai mediator antara kehidupan dunia dan kehidupan akhirat.

Konsep Karya

White Letter adalah animasi pendek tanpa dialog yang mempunyai dua tokoh utama antropomorfis. Berlokasi di sebuah pulau kecil dengan referensi pulau asli dari provinsi Riau bernama pulau mengkait. Animasi *White Letter* mempunyai tema “*finding closure*”, berawal dari kesalahpahaman yang menyebabkan terjadinya tragedy dan menyisakan sebuah penyesalan.

Perasaan kehilangan terhadap seseorang yang sudah menjadi bagian dalam kehidupan kita bukan satu hal yang mudah untuk diterima secara langsung. Akan tetapi dengan berjalannya waktu manusia harus belajar menerima kenyataan dan berusaha menemukan kedamaian dikehidupannya. Film animasi ini menerapkan animasi 2D pada tokoh utamanya dan *background* menggunakan animasi 3D. Untuk referensi visual animasi *White Letter* terinspirasi dari series *Adventure time* (2010), *Tom and Jerry* (1940), *The Cat Returns* (2002). Konsep cerita salah satunya terinspirasi dari animasi *Spirited Away* (2001).



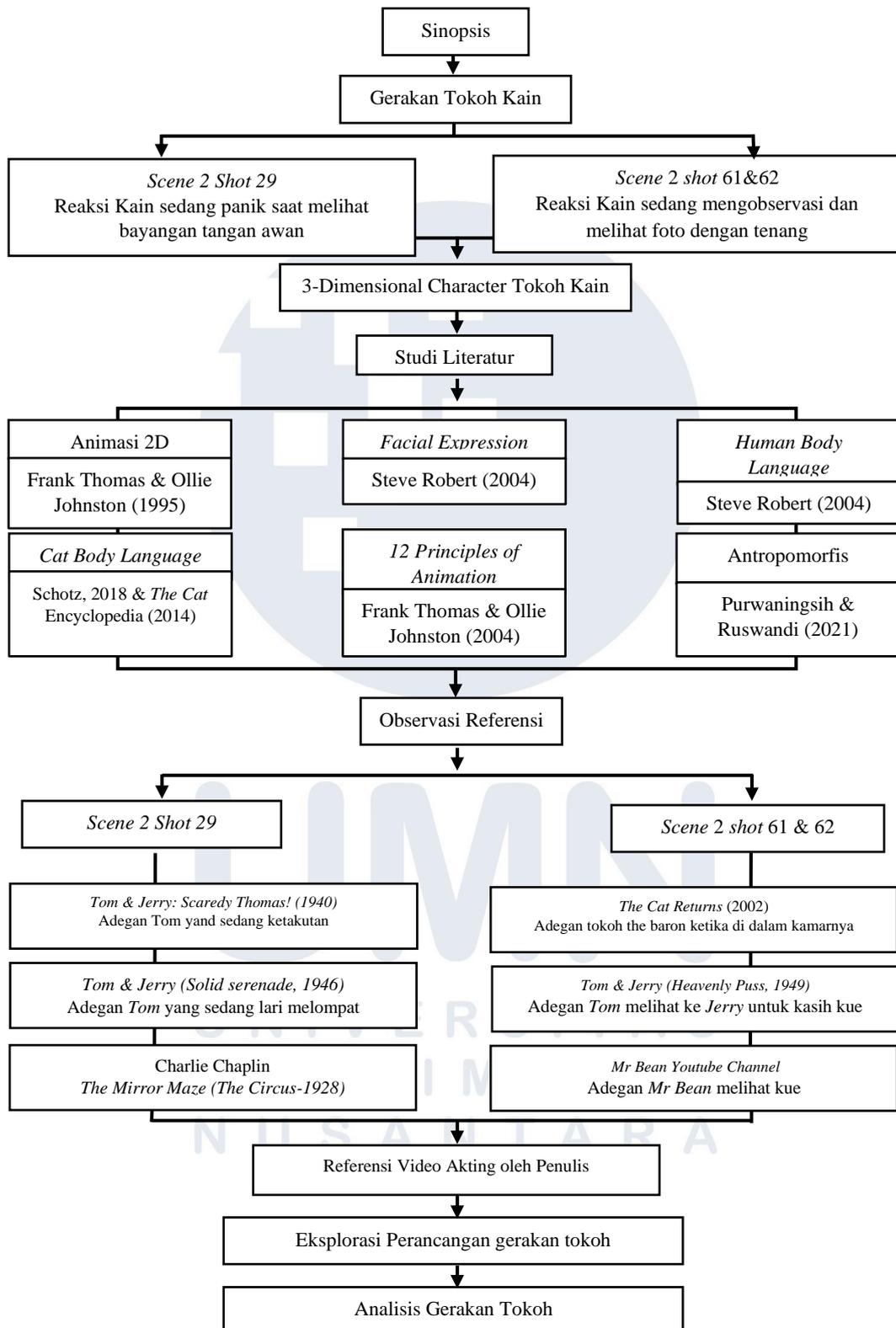
Gambar 11. Referensi cerita untuk animasi
(Sumber: *Spirited Away* (Studio Ghibli.inc))



Gambar 12. Referensi visual untuk animasi
(Sumber: *Adventure Time* (Cartoon Network))

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Tahapan Kerja



Gambar 13. Bagan Skematika Penelitian (Dokumentasi Penulis)

a. Sinopsis

Di dalam cerita *White Letter*, Kain merupakan tokoh pendukung yang akan membantu Ran untuk mengirimkan suratnya ke Abigail (Pengasuh Ran selama di panti asuhan). Sebagai entitas astral, tokoh Kain berwujud manusia kucing hitam berkemampuan menjelajah kehidupan dunia dan kehidupan akhirat yang membuat dia bisa berkomunikasi dengan arwah. Untuk di kehidupan dunia sendiri tokoh Kain hanya berwujud seekor kucing hitam biasa dan hanya bisa berinteraksi secara fisik dengan manusia.

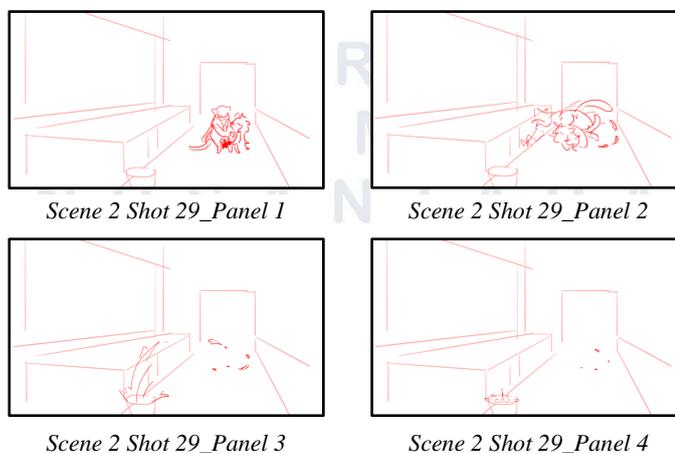
Sepanjang perjalanan Kain akan memandu arwah Ran supaya surat terakhirnya bisa diberikan kepada biarawati Abigail. Berdasarkan naskah yang sudah ada, penulis akan merancang pergerakan mengikuti *3-Dimensional* karakter tokoh Kain supaya terkesan hidup dan mempunyai kepribadian di dalam perannya.

b. Gerakan Tokoh Kain

Mengikuti cerita yang ada, penulis melakukan observasi pada pergerakan tokoh Kain di dua situasi yang berbeda yaitu *scene 2 shot 29* dan *scene 2 shot 61 & 62*.

1) *Scene 2 Shot 29 storyboard*

Di dalam *scene 2 shot 29* memperlihatkan tokoh Kain dan tokoh Ran masuk ke dalam sebuah bangunan gereja tua. Ketika mereka baru berjalan beberapa langkah di lorong gereja, awan yang bergerak melewati luar jendela gereja perlahan membentuk sebuah bayangan seperti tangan yang menutupi Kain.



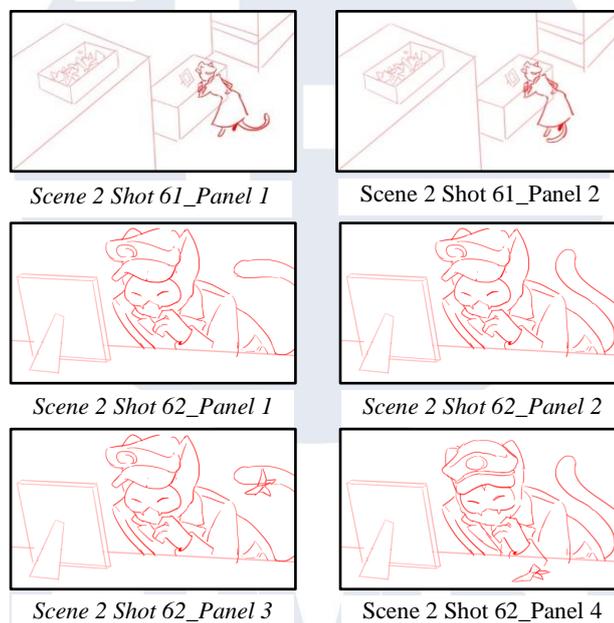
Gambar 14. Storyboard Scene 2 Shot 29

Sumber: Dokumentasi Penulis

Kain yang melihat itu sebagai petanda buruk kemudian merasakan kepanikan dan seketika buru-buru menggendong kain ke ember di dekatnya untuk berpindah tempat.

2) *Scene 2 Shot 61 & 62*

Di dalam *scene 2 Shot 61 & 62* memperlihatkan tokoh Kain sedang berada di dalam kamar Ran dan sedang melihat isi ruangnya. Tidak lama setelah berkeliling Kain ketemu satu foto di atas meja berisi Ran dan sister Abigail yang lagi foto bersama. Kain di *scene 2 shot 61 & 62* terlihat tenang.

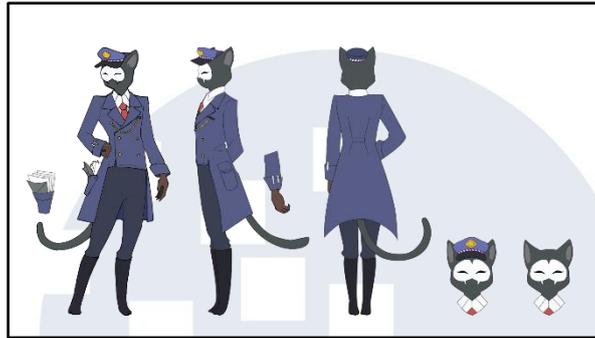


Gambar 15. *Scene 2 Shot 61&62*
Sumber: Dokumentasi Penulis

c. *3-Dimensional Character* Tokoh Kain

- 1) Fisiologi: *Male*, tinggi (± 185 cm/ 70 kg), penampilan seperti seekor bipedal kucing hitam, mengenakan topeng tengkorak, berpakaian seragam tukang pos (topi, jas dan dasi).
- 2) Sosiologi: Sebuah entitas astral yang bekerja sebagai tukang pos penghubung antara dunia asli dan dunia akhirat. Dalam dunia kehidupan, Kain dipandang dalam wujud kucing hitam biasa.
- 3) Psikologi: Memiliki kepribadian ESFP (ceria, ramah, suka bercanda), sangat suka dengan pekerjaannya dalam mengirim surat, tidak menyukai

alur pekerjaannya terganggu. Memiliki kemampuan untuk memandu arwah dalam jalur yang benar namun terbatas karena tidak bisa secara langsung ikut campur dengan aliran hidup dan kematian. Sangat menyukai makhluk hidup (terutama manusia).



Gambar 16. *Character Sheet* Tokoh Kain
Sumber: Dokumentasi Penulis

d. Studi Literatur

Berikut adalah tabel pemilihan teori yang digunakan untuk penerapannya dalam gerakan tokoh Kain.

Tabel 1. Keterkaitan Antar Teori

Sumber: Dokumentasi penulis

Penulis	Teori	Penggunaan Teori
Simon, 2003	Animasi 2D	Memahami proses produksi dalam animasi dari <i>keyframe</i> , <i>in-betweens</i> , dan <i>clean up</i> .
Roberts, 2004	<i>Facial Expression</i>	Mengenali jenis emosi dan bentuk gerakan pada fitur wajah dalam mengekspresikan emosinya.
Roberts, 2004	<i>Human Body Language</i>	Mempelajari gerakan bahasa tubuh manusia dan pemahaman tentang <i>open body gestures</i> , <i>closed body gesture</i> , <i>forward body gestures</i> , dan <i>back body gestures</i> .
Schotz, 2018		

The Cat Encyclopedia (2014)	<i>Cat Body Language</i>	Mempelajari bahasa visual kucing dalam mengkomunikasikan emosi lewat bahasa tubuh seperti telinga, mata, postur tubuh, dan gerakan pada ekor.
Thomas & Johnston, 1981).	<i>12 Principles Animation</i>	Memahami prinsip animasi untuk membantu agar hasil pergerakan animasi lebih menarik dan terlihat realistis.
Purwaningsih & Ruswandi, 2021	Antropomorfis	Memahami konsep penggunaan istilah antropomorfis pada desain tokoh.

e. Observasi Referensi

1) *Scene 2 Shot 29*

a) *Tom & Jerry: Scaredy Thomas!* (1940)

Dalam merancang gerakan tokoh kain di *scene 2 Shot 29*, penulis menggunakan referensi adegan dari film animasi *Tom & Jerry* sebagai acuan dalam menentukan gerakan Kain.



Gambar 17. Adegan *Tom* ketika panik dan ketakutan.
Sumber: *Tom & Jerry* (1940)

Gesture tubuh *Tom* di dalam film animasi *Tom & Jerry* di adegan ini terlihat sedang panik mendengar suara dari *vacuum cleaner*. Posisi tubuh kucing yang tegap ke atas menunjukkan kepanikan kemudian membungkuk

ketakutan dengan posisi telinga mengarah ke arah samping luar dan posisi datar sedikit ke belakang. Bagian ekor kucing akan menekuk ke dalam tubuhnya saat merasakan ketakutan atau kecemasan (Schotz, 2018).

Referensi ekspresi wajah tokoh *Tom* ketika panik, bagian matanya akan membesar dengan alis mata melengkung ke atas memperlihatkan perasaan takut yang muncul.

b) *Tom & Jerry (Solid Serenade, 1946)*

Di dalam adegan *Tom & Jerry* Penulis mengambil adegan saat *Tom* sedang berlari melompat menjauh sebagai referensi untuk Kain saat melompat ke dalam ember.

Sebelum melompat, kucing melakukan gerakan *anticipation* dengan menekuk tubuh dan kemudian melakukan lompatan sebagai gerakan utama. Bagian Kaki depan menyentuh permukaan terlebih dahulu, yang diikuti oleh *secondary action* pada kaki belakang dan ekor.



Gambar 18. Gerakan melompat kucing
Sumber: *Tom & Jerry (Solid Serenade, 1946)*

c) *Charlie Chaplin – The Mirror Maze (The Circus, 1928)*

Penulis memilih Charlie Chaplin sebagai referensi gerakan tokoh karena Charlie Chaplin mempunyai gerakan tubuh yang ekspresif dalam mengomunikasikan emosinya ke penonton. Posisi tubuh Charlie Chaplin di adegan rumah kaca menerapkan *back body posture* memperlihatkan tokoh sedang panik dan ingin keluar dari situasi tidak nyaman. Ekspresi wajah Charlie Chaplin memperlihatkan mata terbuka besar berfokus ke pandangan

depan. *Secondary action* pada *gesture* kedua lengan dan telapak tangan terbuka menghadap ke bawah tubuh menambahkan unsur *exaggeration* pada emosi tokoh.



Gambar 19. Gerakan Panik Charlie Chaplin
Sumber: Charlie chaplin (*The Circus*, 1928)

2) *Scene 2 Shot 61&62*

a. *The Cat Returns* (2002)

Dalam scene 2 shot 62, penulis menggunakan referensi adegan dari sebuah film animasi berjudul *The Cat Returns* (2002). Di adegan ini tokoh kucing posisi berdiri sambil berpikir dengan *gesture* tangan berada di dagu. Bagian ekor pada tokoh saat berpikir atau menganalisa sesuatu terlihat melengkung ke atas dengan sedikit lekukan diujungnya.



Gambar 20. Adegan The Baron berdiskusi sama rekannya
Sumber: *The Cat Returns* (2002)

b. *Tom and Jerry*-(*Heavenly Puss*, 1949)

Dalam adegan ini tokoh *Tom* melihat ke arah *Jerry* untuk memberikan kue dengan menunjukkan ketertarikan pada reaksi *Jerry* melalui *body language* yang mengarah ke depan.

Ketika tokoh mempunyai reaksi responsif dengan posisi *open* dan *forward postures* maka ini menandakan sikap bahagia, tertarik, dan ingin berinteraksi dengan sesuatu yang menarik perhatian ke tokoh (Roberts, 2004).



Gambar 21. Adegan Tom melihat ke Jerry untuk kasih kue
Sumber: Tom and Jerry-(Heavenly Puss, 1949)

c. *Cat Body Language Explained* (2023)

Untuk referensi *Cat Body Language*, penulis mengambil video dari *youtube channel Animology* yang berjudul *Cat Body Language Explained*. Ketika kucing ingin mengamati atau penasaran terhadap sesuatu yang baru, ekornya akan melengkung ke atas dengan sedikit gerakan mengayun.



Gambar 22. Kegiatan kucing sedang mengobservasi
Sumber: Animology (Youtube Channel)

f. Referensi Video Akting Oleh Penulis

Berdasarkan hasil observasi referensi dan pemahaman tentang teori *human body language*, *cat body language*, *12 principles of animation*, dan *facial expression*,

penulis mencoba merekam referensi video untuk mendapatkan beberapa gerakan spesifik yang akan membantu perancangan gerakan Kain.

1) *Scene 2 shot 29*

Penulis melakukan perekaman observasi dari kamera ponsel mencoba menangkap reaksi Kain di situasi paniknya saat melihat tanda bayangan tangan yang terbentuk dari awan.



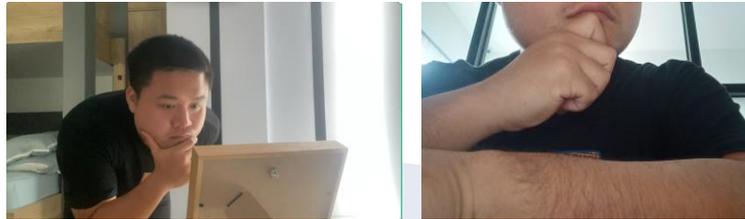
Gambar 23. Referensi video akting oleh penulis
Sumber: Dokumentasi penulis

Pengambilan dari keempat posisi gerakan menyesuaikan perkiraan posisi kamera awal proses pembuatan *animatic storyboard*. Karena tokoh yang difokuskan hanya Kain maka tokoh Ran di sini digantikan dengan objek lain berupa galon air yang tinggi badannya kurang lebih mirip dengan tinggi badannya Ran. Pada foto no.1 menentukan gerakan *anticipation* pada tokoh Kain. Posisi badan menggabungkan *back body postures* dan *closed body postures* untuk menandakan perasaan panik dan ketidaknyamanan pada tokoh Kain (Roberts, 2004).

2) *Scene 2 Shot 61&62*

Dalam *scene 2 shot 62* pengambilan referensi difokuskan ke pergerakan tangan dan badan yang menekuk ke arah foto Ran di meja. Pengambilan referensi membantu penulis dalam merancang pergerakan *secondary action* pada bagian

tangan Kain. Posisi *forward body postures* memberikan sikap keingintahuan pada tokoh Kain terhadap objek yang ada di depannya.



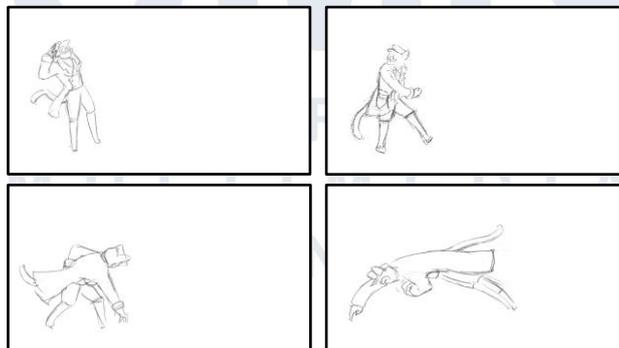
Gambar 24. Referensi video akting oleh penulis
Sumber: Dokumentasi penulis

g. Ekplorasi Perancangan Gerakan Tokoh

Perancangan pergerakan tokoh Kain diawali dengan membuat sketsa *keypose* dari masing-masing *shot* dengan mengikuti *animatic storyboard* yang sudah ada. Sebelum sketsa *keypose* dimulai penulis memastikan terlebih dahulu ke *environment artist* dan *animation director* bahwa posisi kamera sama latar tempat sudah sesuai.

1) *Scene 2 Shot 29*

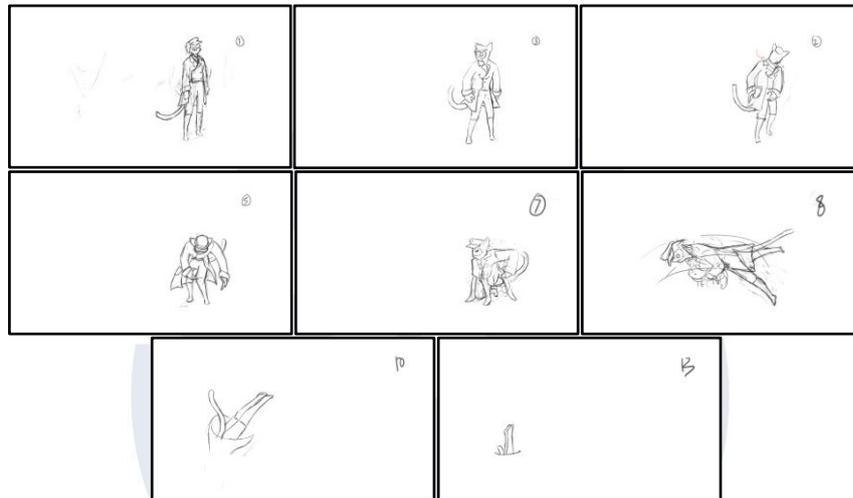
Pada *scene 2 shot 29* ini kain berada di dalam lorong gereja bersama Ran. Kain dengan posisi berdiri menghadap ke arah jendela gereja dan melihat sebuah pantulan bayangan tangan. Penulis ingin memberikan kesan panik digerakan Kain melalui gerakan tubuh dan bantuan fitur kucing di Kain berupa telinga dan ekornya.



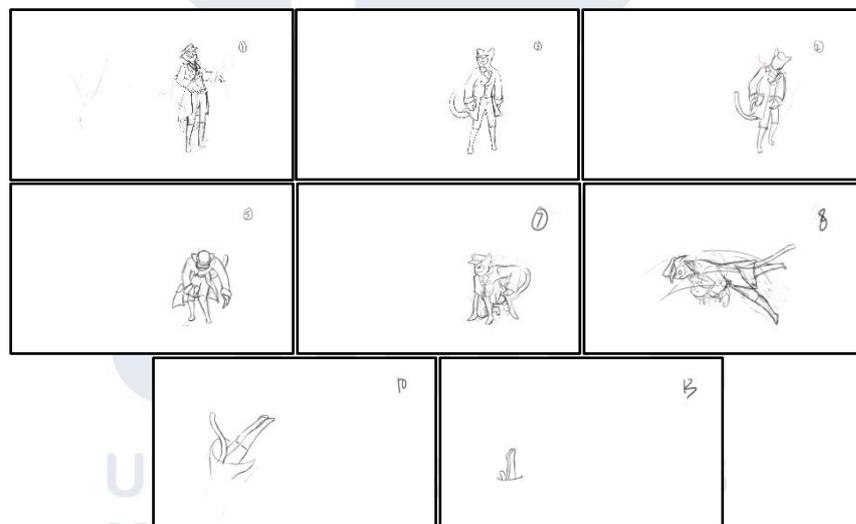
Gambar 25. Sketsa *Keypose* Tahap 1 Gerakan Kain
Sumber: Dokumentasi Penulis

Pada tahap 1 sketsa gerakan Kain dibuat secara gerakan dasar untuk mendapatkan perkiraan gerakan dan gesture tubuh. Sketsa gerakan *keypose*

Kain dibuat lebih detail dengan pergerakan gesture tubuh panik dan melompat. Tahap akhir perancangan gerakan tokoh Kain diubah gesture dan posisi tubuh pada *frame pertama*.



Gambar 26. Sketsa *Keypose* tahap 2 *scene 2 shot 29*
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 27. Sketsa *Keypose* Tahap akhir *scene 2 shot 29*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Perubahan telinga, ekor, lengan, dan posisi tubuh Kain yang mengikuti back body postures dan observasi pergerakan tokoh referensi film. Desain tokoh dari Kain yang memakai topeng membuat bagian fitur wajah Kain yang lebih menonjol ada dibagian mata dan posisi telinga yang menghadap ke belakang.

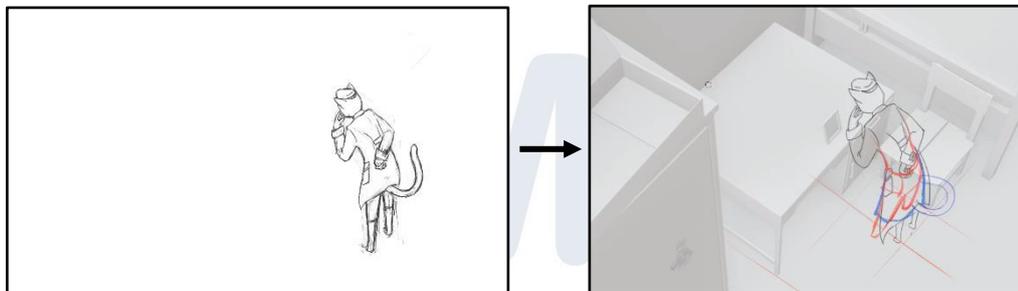


Gambar 28. Perancangan Ekpresi Wajah dari Mata dan Fitur Telinga Kain
 Sumber: Dokumentasi Penulis

dikombinasikan dengan fitur kucing membantu dalam perancangan gerakan panik di Kain.

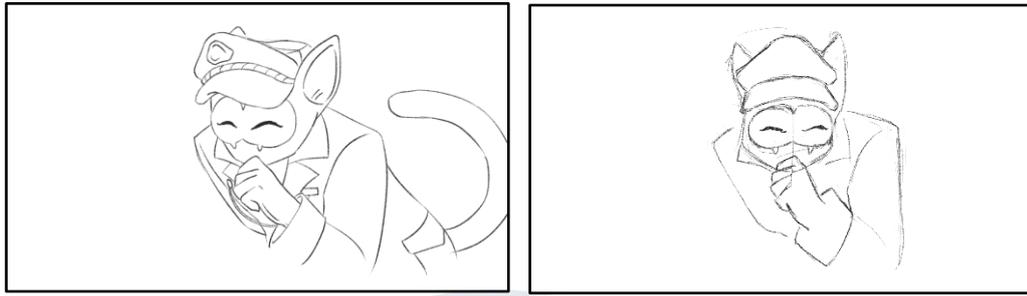
1) *Scene 2 Shot 61&62*

Pada *scene 2 shot 61* di ambil dari *high angle camera*, disini merupakan pengambilan *shot* Kain yang lagi melihat foto Ran. Awal perancangan posisi tubuh Kain dibuat mengarah ke depan yang menunjukkan ketertarikan Kain dengan foto Ran.



Gambar 29. Sketsa *Keypose scene 2 shot 61* pada Kain
 Sumber: Dokumentasi Penulis

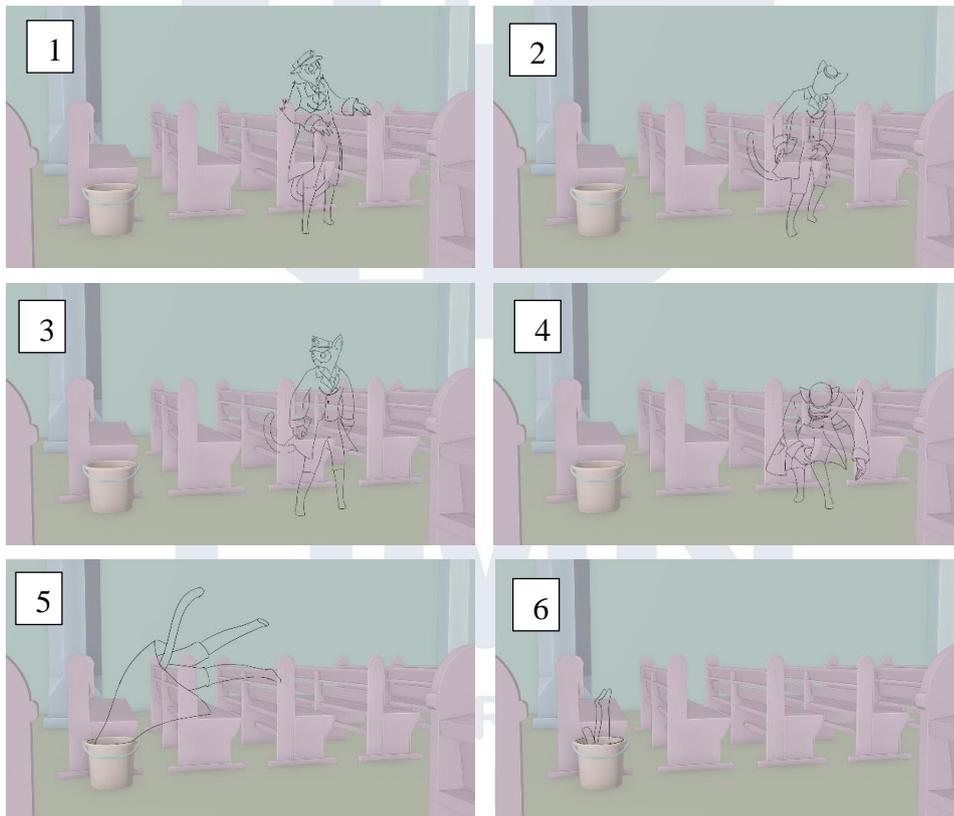
Pada *scene 2 shot 62* menggunakan *medium shot* mengarah ke bagian depan Kain. Penggunaan gerakan tangan dan ekor Kain membantu memvisualkan Kain yang lagi mengobservasi foto Ran dengan situasi tenang.



Gambar 30. Sketsa *Keypose scene 2 shot 62*
 Sumber: Dokumentasi Penulis

4. ANALISIS

4.1. SCENE 2 SHOT 29



Gambar 31. *Final Scene 2 Shot 29*
 Sumber: Dokumentasi Penulis

Ekspresi wajah Kain menggunakan fitur matanya dengan bulat besar menekankan reaksi panik ke dalam diri Kain. Bagian *human body language* pada Kain menggunakan *back body posture* menunjukkan kalau tokoh Kain yang merasa panik