

BAB III

METODOLOGI

3.1 Gambaran Umum

Dalam melaksanakan tugas akhir ini, penulis dan tim membuat sebuah iklan animasi. Kami bekerjasama dengan salah satu perusahaan donat dan kopi yang berasal dari Jepang yaitu Mister Donut. Iklan berdurasi satu menit ini menceritakan tentang seorang gadis bernama Agnita. Ia sedang dalam kesedihan begitu pula dengan lingkungan di sekitarnya. Kemudian kesedihan itu pun berubah karena adanya produk “*Happiness*” dari Mister Donut. Dalam Iklan ini terdapat beberapa tokoh, Agnita sebagai tokoh utama, Aristo sebagai seorang pemuda yang sedang patah hati, dan Usahi sebagai maskot terbaru dari Mister Donut.

3.1.1. Sinopsis

Iklan Mister Donut berkisah tentang seorang wanita bernama Agnita yang sedang sedih karena hubungannya telah berakhir dengan pasangannya. Di suatu sore di jalanan Kemang, Agnita menangis sambil menghapus foto-foto bersama mantan pacarnya. Agnita yang sedang berfokus pada layar handphonenya, tidak sengaja menabrak Aristo yang sedang sedih karena cintanya ditolak. Handphone Agnita tidak sengaja terjatuh dan Aristo dengan sigap mengambilkannya dan memberikannya kepada Agnita. Segera setelah Aristo mengembalikan handphone Agnita, ia pergi dengan wajah yang sedih. Agnita terkejut melihat Aristo yang sedih berjalan melewatinya. Ia pun memandangi Aristo yang duduk lemas

didepan sebuah kafe dari kejauhan. Saat ia memperhatikan Aristo, tiba-tiba muncul cahaya yang menarik perhatiannya. Cahaya tersebut berasal dari sebuah toko donat bernama Mister Donut di sebrang jalan. Agnita pun terkesima dengan toko tersebut, dan memutuskan untuk mengunjunginya. Sesaat setelah ia masuk dan membeli 1 box donat, ia keluar dari sana dan memakan donat dari Mister Donut tersebut. Seketika ia memakan donat tersebut, ia merasakan sebuah kebahagiaan yang luar biasa dan melihat sekitarnya berubah menjadi hal yang lebih menyenangkan. Donat-donat dalam box tadi terbang dan bergabung menjadi sebuah kelinci yang merupakan maskot Mister Donut bernama Usachi. Disini Usachi mengajak Agnita bersenang-senang. Setelah Agnita merasakan kesenangan, Usachi mengajaknya untuk berbagi kesenangan kepada Aristo yang sedang sedih. Maka Agnita pun mendatangi Aristo dan memberikan donat dari Mister Donut yang dapat menularkan kebahagiaan.

3.1.2. Posisi Penulis

Tim dari penulis yang bernama 1021 Productions beranggotakan 4 orang yang terdiri dari Michelle Amadea sebagai *Project Leader, Storyboard Artist* dan *Lighting and Rendering Artist*, Joseline Clarinda sebagai *Character Designer dan Storyboard Artist*, Brigitta Sekar sebagai *Environment Designer dan Storyboard Artist*, serta penulis sebagai *Produser, Storyboard Artist* dan *lead animator*.

Posisi penulis pada laporan ini adalah sebagai peneliti dalam proses perancangan untuk menemukan bahasa tubuh yang sesuai untuk tokoh utama yaitu Agnita berdasarkan 3 Dimensional karakternya. Terdapat 3 gerakan utama

yang akan dibahas, yang pertama adalah gerakan ketika Agnita sedang bersedih, kemudian yang kedua adalah gerakan Agnita terkagum dengan dunia fantasi, dan gerakan terakhir adalah ketika Agnita sedang duduk bersama Aristo.

3.1.3. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode observasi dan eksperimen. Metode observasi didapatkan melalui pengamatan terhadap sebuah video dari internet dan juga film, sedangkan metode eksperimen diperoleh dari pembuatan video referensi.

1. Studi Literatur dan Observasi

Penulis melakukan pembelajaran terhadap bahasa tubuh dan ekspresi dari sumber literatur dan juga melakukan observasi dengan cara mengamati video dari internet dan juga film. Penulis memilih video melalui film yang disesuaikan dengan ekspresi tokoh dan suasana sehingga bisa menghasilkan bahasa tubuh yang sesuai dengan tokoh yang dimiliki.

2. Eksperimen

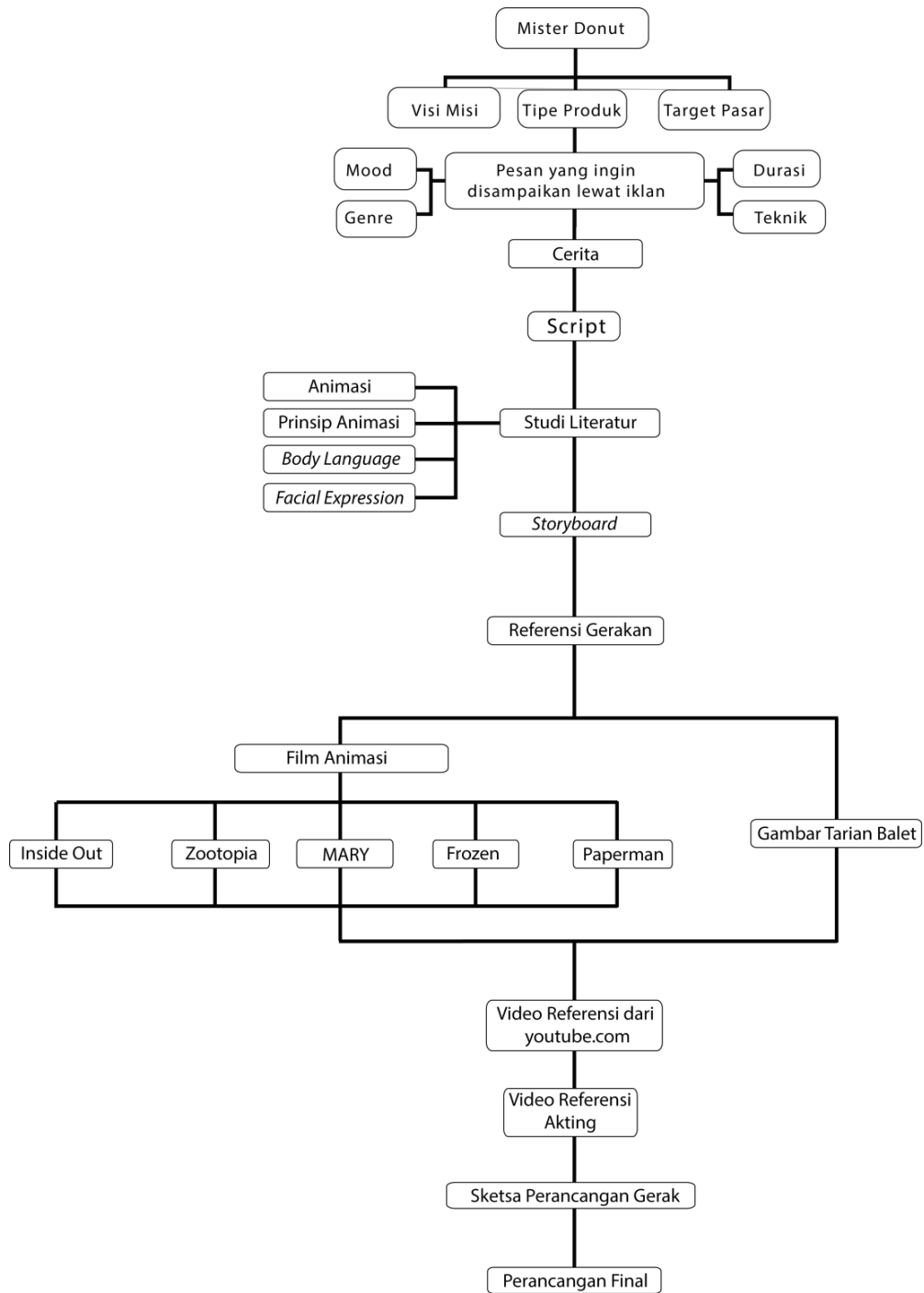
Penulis melakukan metode eksperimen ini melalui pembuatan video referensi. Pembuatan video referensi ini dilakukan berdasarkan storyboard yang ada. Berdasarkan video yang telah dibuat maka penulis akan dapat lebih mudah mendapatkan referensi mengenai *timing* dan juga detail gerakan yang lebih sesuai.

3. Pengumpulan Data Sekunder

Selain menggunakan 2 metode diatas, penulis juga mencari data melalui internet untuk kelengkapan data-data yang kurang.

3.2. Tahapan Kerja

Tahapan kerja berisi rancangan tahapan-tahapan yang dikerjakan oleh penulis pada saat pengumpulan data hingga penelitian selesai.



Gambar 3.1. Bagan Perancangan
(Dokumen Pribadi, 2018)

3.3. Konsep

Berikut ini adalah konsep yang digunakan penulis dalam merancang gerakan tokoh Agnita dalam iklan animasi Mister Donut.

3.3.1. Konsep Karakter

Tokoh yang akan dibahas oleh penulis adalah tokoh utama dalam iklan animasi Mister Donut yang bernama Agnita. Tokoh ini dibuat oleh *character designer* dalam tim, yaitu Joseline Clarinda. Nama Agnita sendiri memiliki arti kebahagiaan.



Gambar 3.2. *Concept Art* Tokoh Agnita
(Joseline Clarinda, 2018)

Agnita adalah seorang gadis berumur 25 tahun. Ia memiliki kulit sawo matang dengan tinggi badan 160 cm dan berat 50 kg. Agnita berasal dari keluarga menengah kebawah. Ia merupakan anak kedua dari 4 bersaudara. Ia memiliki sifat

hangat, melankolis, dan romantis. Karena kepintarannya, Ia pernah mendapatkan beasiswa untuk berkuliah di Jakarta. Kini Ia sedang bekerja sebagai seorang *entrepreneur*.

3.3.2. Konsep Gerakan

Berikut ini adalah 3 ekspresi dan bahasa tubuh yang akan digunakan pada tokoh Agnita dalam shot 4, shot 22, dan shot 28.

1. Shot 1 (Sedih)

Adegan yang akan dibahas dalam menceritakan suasana sedih yang sedang dialami Agnita yaitu terdapat pada *shot 4*. Diawal adegan ini, Agnita yang telah menghapus foto kenangannya bersama mantan kekasihnya. Ia kemudian menangis dan berjalan sambil menunduk dengan postur tubuh yang membungkuk. Ekspresi sedih yang dikeluarkan Agnita terlihat dari bentuk alisnya yang turun, diikuti dengan mata yang tertutup dan mengeluarkan air mata. Bagian mulutnya pun terlihat turun kebawah.

2. Shot 22 (Bahagia)

Dalam *shot 22* ini, Agnita berpindah dunia dari dunia yang sebelumnya tampak menyedihkan ke dalam dunia yang menyenangkan. Hal ini akan terlihat pada perubahan dunia nyata menjadi dunia makanan. Ketika sebelumnya dalam dunia nyata yang menyedihkan itu digambarkan dengan

warna *monochrome* biru yang menunjukkan kesan kesedihan, berubah menjadi dunia makanan yang lebih hidup dan berwarna ketika telah memakan donat yang ia beli. Dalam dunia makanan ini Agnita tampak bahagia. Ekspresi bahagia ini ditunjukkan dengan alis yang lebih tinggi dari biasanya. Mata yang lebih besar. Postur tubuh Agnita yang terbuka, yang digambarkan dengan menari dan melompat menunjukkan bahwa Agnita sedang bahagia dan menikmati dunia tersebut.

3. Shot 28 (Jatuh Cinta)

Pada shot 21 ini, terlihat Agnita sedang duduk berdua dengan Aristo di sebuah bangku. Dalam adegan ini Agnita telah memberikan donatnya kepada Aristo. Aristo pun menerima donat itu dengan senang. Ketika Aristo memperhatikan Agnita dengan bahagia, Agnita pun tersipu malu dan merasa tertarik dengan Aristo sehingga ia merapikan rambutnya untuk tetap membuat dirinya terlihat menarik di depan Aristo.

3.3.3. Breakdown Storyboard





Berdasarkan *storyboard* yang terdapat di lampiran, penulis menambahkan *shot* yang digunakan untuk proses sketsa gerakan.

Tabel 3.1. *Breakdown storyboard shot 4*

| Thumbnail | Keterangan |
|--|---|
|  | <p>Agnita yang tampak sedih dan sedang berjalan sambil memegang HP nya.</p> |
|  | <p>Agnita tidak menyadari bahwa di depannya juga ada seorang laki-laki yang sedang berjalan karena Agnita sedang menghapus air matanya.</p> |
|  | <p>Agnita menabrak laki-laki yang ada di depannya.</p> |
|  | <p>Agnita kaget begitu juga dengan pria yang ada di depannya. HP milik Agnita pun terlepas dari genggamannya.</p> |

Terlihat Agnita sedang berjalan sambil menangis setelah Ia menghapus foto dirinya bersama dengan mantan kekasihnya. Ketika Agnita sedang berjalan Ia tidak melihat bahwa didepannya ada seorang laki-laki yang sedang berjalan juga karena Agnita sedang menunduk. Laki-laki tersebut juga tidak melihat bahwa ada orang lain yang berjalan berlawanan arah dengannya karena Ia juga sedang menunduk. Tanpa sengaja mereka berdua bertabrakan. Hp Agnita terjatuh dari genggamannya dan keduanya terkejut.

Tabel 3.2. *Breakdown storyboard shot 22*

| Thumbnail | Keterangan |
|--|---|
|  | <p>Agnita mengambil <i>anticipation</i> untuk melompat.</p> |
|  | <p>Postur tubuhnya mulai terbuka dengan badan yang membentuk <i>arc</i>.</p> |
|  | <p>Agnita melompat kembali dengan kaki yang lebih terbuka dan lebih <i>ter-exaggerate</i>.</p> |
|  | <p>Agnita sampai di tanah dan akan mengambil <i>anticipation</i> kembali untuk melompat hinggakeluar dari <i>frame</i>.</p> |

Terlihat pergerakan Agnita melompat dengan bahagia. Gerakan lompatan ini juga mengadaptasi sedikit tarian balet untuk membuat gerakan lompatan yang lebih menarik.

Tabel 3.3. *Breakdown storyboard shot 28*

| Thumbnail | Keterangan |
|--|---|
|  | <p>Agnita mendatangi dan menyapa Aristo yang sedang terlihat murung.</p> |
|  | <p>Agnita memberikan donatnya kepada Aristo. Aristo menerima donat dari Agnita dengan senang.</p> |
|  | <p>Aristo tersenyum dan bahagia atas pemberian donat dari Agnita. Agnita pun tersipu malu sambil menyilakkan rambutnya.</p> |
|  | <p>Agnita dan Aristo saling pandang dengan senyuman.</p> |

Pada shot ini terlihat Agnita mendatangi Aristo yang sedang bersedih. Kemudian Agnita memberikan donat yang dimilikinya kepada Aristo. Aristo pun menerima donat tersebut dengan senang. Adegan ini diakhiri dengan Agnita dan Aristo yang saling tertarik satu sama lain diikuti dengan senyuman kebahagiaan pada wajah mereka.

3.4. Acuan Gerak

Iklan animasi untuk Mister Donut ini dibuat dengan cerita tentang perubahan suasana hati dari sebelum dan sesudah makan produk dari Mister donut. Ide cerita ini diambil karena sesuai dengan tagline dari Mister Donut itu sendiri yaitu “*Happiness*”. Perubahan mood akan terlihat dari perasaan sedih yang dialami oleh

Agnita hingga akhirnya Ia nanti menemukan pasangan baru dalam hidupnya. Iklan ini juga dibumbui oleh kisah romansa untuk menambahkan hubungan yang lebih mudah kepada audiens. Pada tahap ini penulis mengambil referensi gerakan dari beberapa film animasi yang memiliki mood yang sama disesuaikan dengan cerita yang ada. Penulis mengambil referensi dari film animasi pendek “*Inside Out*”, “*MARRY*”, dan “*Paperman*”. Dalam film-film animasi pendek tersebut penulis akan mengamati bagaimana pergerakan tokoh yang menyerupai gerakan yang akan dibahas oleh penulis.



Gambar 3.3. Riley sedang Bersedih
(*Overcomer*, 2016)



Gambar 3.4. Tokoh Wanita yang sedang Menari
(*Marry*, 2015)



Gambar 3.5. Tokoh wanita dan pria yang sedang bertemu berdua
(*Paperman*, 2015)

3.4.1. Acuan Gerak *shot 4*

Gerakan yang akan dibahas diambil dari gerakan yang menyerupai gerakan dalam iklan animasi yang dibuat oleh penulis. Pada sub bab ini penulis mengambil referensi gerakan dari beberapa film animasi pendek. Penulis akan membahas referensi gerakan Agnita ketika ia sedang sedih (*Shot 4*).

Adegan ini diawali dengan Agnita yang sedang berjalan sambil menghapus foto kenangannya bersama mantan kekasihnya. Kemudian Agnita menangis dan ia sedang menghapus air mata yang ada di wajahnya. Karena ia tidak melihat jalan maka ia tak sengaja menabrak seorang laki-laki bernama Aristo. Untuk mendapatkan gambaran bagaimana *gesture* tubuh saat seseorang sedang bersedih, penulis mengambil referensi dari film animasi berjudul "*Inside Out*". Adegan yang diambil yaitu pada durasi 00:06:15 – 00:06:19. Pada adegan ini tokoh Riley sedang kabur dari rumah dan ia sedih karena ia merasa bahwa dirinya tidak nyaman dengan lingkungan barunya.



Gambar 3.6. Riley sedang berjalan dengan Sedih
(*Inside Out*, 2015)

Pada frame pertama, terlihat Riley sedang berjalan dengan kepala yang menunduk kebawah. Postur tubuhnya pun membentuk *arc*, terlihat dari punggung yang menekuk ke dalam dan posisi kepala yang menunduk kebawah, dan bahu yang nampak lebih maju. Postur ini terlihat sepanjang shot dari *frame* 1 hingga *frame* 15.



Gambar 3.7. *Arc* pada postur tubuh Riley
(*Inside Out*, 2015)



Gambar 3.8. Postur tubuh orang berjalan ketika sedih
(*Arrested Development*, 2009)

Gerakan berjalan ini juga mengambil referensi dari video *Arrested Development*. Dalam video ini diceritakan ada seorang pria yang telah diputuskan oleh pacarnya. Ia pun berjalan kembali kerumahnya dengan postur tubuh yang membungkuk diikuti dengan kepala yang menunduk. Gerakan kakinya juga terlihat mengayun dan tidak tegas seperti orang berjalan pada umumnya.

Kemudian diakhir shot 4 ini terdapat adegan tabrakan antara Agnita dengan Aristo. Untuk adegan tabrakan ini, penulis mengambil referensi dari film animasi pendek berjudul "*The Wishgranter*". Pada menit ke 4:17 terdapat adegan dimana ada 2 tokoh yang bertabrakan.



Gambar 3.9. Adegan tabrakan 2 tokoh
(*The Wishgranter*, 2016)

3.4.2. Acuan Gerak *shot 22*

Gerakan yang akan dibahas diambil dari gerakan yang menyerupai gerakan dalam iklan animasi yang dibuat oleh penulis. Pada sub bab ini penulis mengambil referensi gerakan dari film animasi pendek dan beberapa gambar. Penulis akan membahas referensi gerakan Agnita ketika ia sedang bahagia (*Shot 22*).

Adegan Agnita bahagia ketika memasuki dunia makanan pada shot 22. Dalam adegan ini, Agnita memasuki sebuah dunia fantasi setelah menikmati donat dari menu “*Happiness*” milik Mister Donut. Dalam dunia ini Agnita terlihat sangat bahagia karena pada dunia sebelumnya yang terlihat *monochrome* dan menyedihkan menjadi lebih menarik dan berwarna.. Untuk mendapatkan gambaran bagaimana *gesture* tubuh saat seseorang sedang beahaggia, penulis mengambil referensi dari film animasi pendek dari GOBELINS yang berjudul “*Mary*”. Adegan yang diambil yaitu pada durasi 00:00:22 – 00:00:24. Pada adegan ini tokoh Mary sedang bahagia karena Ia bisa menumbuhkan banyak tumbuhan.



Gambar 3.10. Mary sedang Bahagia
(*MARY*, 2015)

Pada frame pertama, terlihat Mary akan memulai tariannya yang diawali dengan postur tubuhnya yang membentuk *arc*, terlihat dari badan dan pinggul yang lebih condong kedepan. Sepanjang gerakan tarian pada adegan ini badan Mary terlihat *squash and stretch* untuk menambahkan kesan fleksibel dan ceria.

Selain itu *open body posture* juga diterapkan pada tokoh dalam adegan ini, dimana *open body posture* merupakan sebuah bahasa tubuh yang berarti seseorang menerima dengan positif suatu hal yang sedang dialaminya.



Gambar 3.11. Ballerina
(atencion.metro951.com, 2014)

Gerakan *open body posture* ini juga mengambil referensi dari gerakan melompat pada tarian ballet. Pemilihan referensi dari tarian ballet ini digunakan untuk menambahkan kesan loncatan yang lebih *exaggerate* dan juga terlihat lebih indah dan menarik.

3.4.3. Acuan Gerak *shot 28*

Gerakan yang akan dibahas diambil dari gerakan yang menyerupai gerakan dalam iklan animasi yang dibuat oleh penulis. Pada sub bab ini penulis mengambil referensi gerakan dari beberapa film animasi. Penulis akan membahas referensi gerakan Agnita ketika ia sedang bahagia (*Shot 28*).

1. Gerak

Adekan Agnita dan Aristo sedang duduk berdua pada shot 28. Dalam adegan ini, Agnita telah memberikan donat kepada Aristo yang sedang bersedih. Setelah diberikan donat, Aristo terlihat senang dan Agnita pun tersipu malu.. Untuk mendapatkan gambaran bagaimana *gesture* tubuh saat seseorang sedang jatuh cinta, penulis mengambil referensi dari film animasi pendek berjudul “*Paperman*”. Adegan yang diambil yaitu pada durasi 00:05:03 – 00:05:08. Pada adegan ini tokoh wanita itu bertemu kembali dengan pria yang ditemuinya di awal cerita dan kemudian ia merasa tertarik dengan pria tersebut.

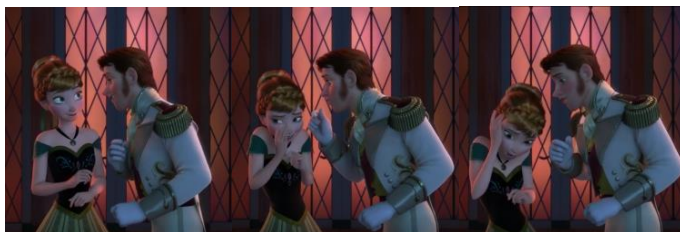


Gambar 3.12. Tokoh wanita yang sedang menyibakkan rambutnya
(*Paperman*, 2015)

Pada *frame* pertama, terlihat tokoh wanita memandangi tokoh pria. Kemudian pada *frame* 10, wanita itu memberikan senyuman dan tatapannya semakin dalam, terlihat dari kelopak matanya yang sedikit menutup untuk mempertajam pandangan. Pada *frame* 28, wanita itu merapikan rambutnya, yang

menandakan bahwa wanita itu ingin terlihat rapi dan menarik di depan pria tersebut. Lalu di *frame* 90, kedua tokoh saling pandang dan tersenyum.

Film kedua yang dijadikan acuan dalam adegan ini adalah film “*Frozen*”. Pada film “*Frozen*”, menit ke 24, dapat dilihat tokoh Anna dan Hans yang sedang bernyanyi berdua. Terlihat ketika Anna tersipu malu di depan Hans, ia tampak merapikan rambutnya sambil tersenyum.



Gambar 3.13. Anna menyibakkan rambutnya.
(*Frozen*, 2013)

3.5. Proses Perancangan

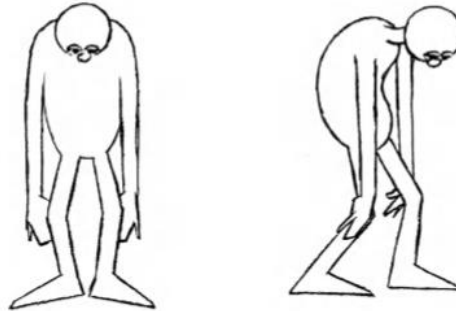
Dalam perancangan gerak pada adegan yang akan dibahas, penulis membuat sketsa rancangan gerakan-gerakan berdasarkan cerita.

3.5.1. *Shot* 4 Adegan Agnita Sedih

1. Teori

Dalam adegan ini penulis menerapkan penggunaan postur tubuh pada seseorang yang sedang merasa sedih. Teori Roberts (2011) berupa wajah yang menunduk dan postur tubuh yang cenderung membungkuk. Postur tubuh ini menandakan bahwa seseorang sedang dalam masa yang sulit sehingga seolah-olah terdapat beban yang

ada di kepalanya sehingga terlihat menunduk. Biasanya bahasa tubuh ketika orang bersedih juga diikuti dengan keluarnya air mata atau menangis.



Gambar 3.14. Postur tubuh sedih
(Character Animation Fundamentals, 2011)

2. Video Referensi Akting

Untuk adegan pada *shot* 4 ini penulis mengambil video referensi ketika Agnita sedang berjalan sambil bersedih. Penulis mengambil reka adegan mulai dari saat Agnita berjalan sambil menunduk hingga Ia bertabrakan dengan Aristo. Pada frame awal hingga *frame* ke 40, Agnita tetap berjalan dengan postur tubuh yang sama dan langkah yang pelan. Ketika berjalan, tangan kiri Agnita memegang HP dan tangan kanannya sedang menghapus air mata yang ada di wajahnya. Postur badan Agnita pun terlihat lebih bungkuk dan kepalanya menunduk kebawah. Kemudian pada *frame* ke 43, Agnita bertabrakan dengan Aristo. Pada *frame* 59, Agnita kaget lalu HP miliknya terlepas dari tangan kirinya dan terjatuh.

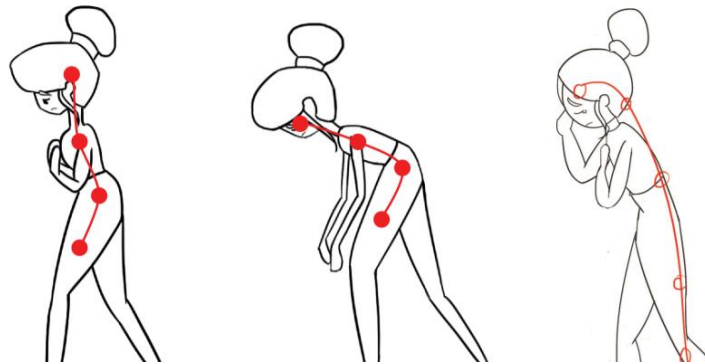


Gambar 3.15. Referensi adegan berjalan Agnita
(Dokumentasi Pribadi, 2018)

Dalam video referensi yang dibuat, penulis menerapkan postur tubuh membungkuk. Hal ini sesuai dengan teori yang telah dijabarkan oleh Roberts. Adegan ini dimulai dengan tokoh Agnita dan Aristo yang saling berjalan berlawanan arah. Kepala Agnita terlihat menunduk sambil tangan kirinya memegang ponsel miliknya. Mereka berdua berjalan sambil menunduk ke arah bawah dan akhirnya terjadi tabrakan yang membuat mereka kaget dan ponsel yang digenggam oleh Agnita jatuh.

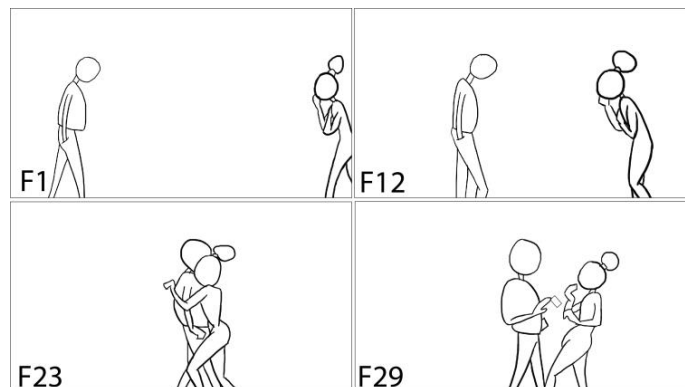
3. Sketsa

Ketika adegan ini penulis mengambil referensi dari film *“Inside Out”*. Dalam adegan ini Agnita berjalan dengan lesu dan menunduk. Penulis membuat beberapa sketsa yang paling sesuai akan dipilih untuk digunakan dalam shot 4 ini.



Gambar 3.16. Sketsa shot 4
(Dokumentasi Pribadi, 2018)

Berdasarkan 3 sketsa diatas, penulis memilih sketsa ketiga. Pada sketsa tersebut terlihat badan Agnita yang membentuk *arc* yang paling sesuai dengan referensi dan karakter dari tokoh Agnita. Sketsa pertama tidak dipilih karena badan Agnita terlihat kurang membungkuk dan masih tegap. Hal ini tidak menunjukkan kondisi sedih yang sedang dialami Agnita. Sedangkan pada sketsa kedua, postur tubuh Agnita terlalu membungkuk ketika berjalan sehingga kesan yang muncul dalam sketsa ini yaitu kelelahan bukan kesedihan.



Gambar 3.17. *Pose to Pose* gerakan shot 4
(Dokumentasi Pribadi, 2018)

Penulis merancang sketsa gerakan berjalan Agnita *frame by frame*. Pada *frame* 1 ke 20 Agnita berjalan dengan badan membungkuk dan kepala menunduk sambil menghapus air matanya. Terdapat *Squash* pada rambut Agnita ketika Ia berjalan. Ekspresi wajah dari Agnita pun terlihat sedih dan terdapat air mata di bagian matanya. Lalu pada *frame* 23, Agnita menabrak Aristo dan kaget. Pada *frame* 29 HP yang Ia genggam terlepas dari tangannya dan terjatuh.

2. *Inbetween*



Gambar 3.18. *Inbetween shot* 4
(Dokumentasi Pribadi, 2018)

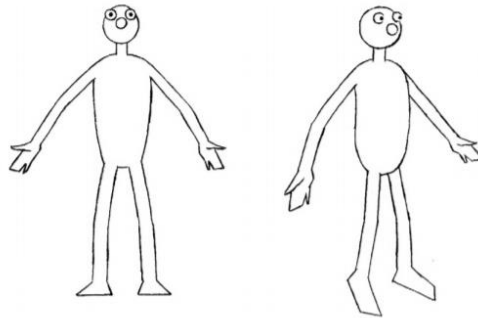
Terlihat Agnita berjalan lurus kedepan secara perlahan, maka dari itu *inbetween* yang dibuat pun juga rapat dari satu *frame* ke *frame* selanjutnya.

3.5.2. *Shot* 22 Adegan Agnita Bahagia

1. Teori

Dalam adegan ini akan diterapkan teori dari Roberts (2011). Penggunaan postur tubuh pada tokoh Agnita dalam *shot* 22 ini, penulis akan menerapkan *open body postures*. *Open body postures* ini berarti bahwa Agnita sangat tertarik dengan

dunia baru yang ia masuki, sehingga ia pun membuka postur tubuhnya. Postur tubuh yang terbuka ini terlihat dari tangan dan kakinya yang tidak saling berdekatan dan kepala yang tidak menunduk melainkan menghadap ke depan atau keatas.



Gambar 3.19. *Open Body Postures*
(Character Animation Fundamentals, 2011)

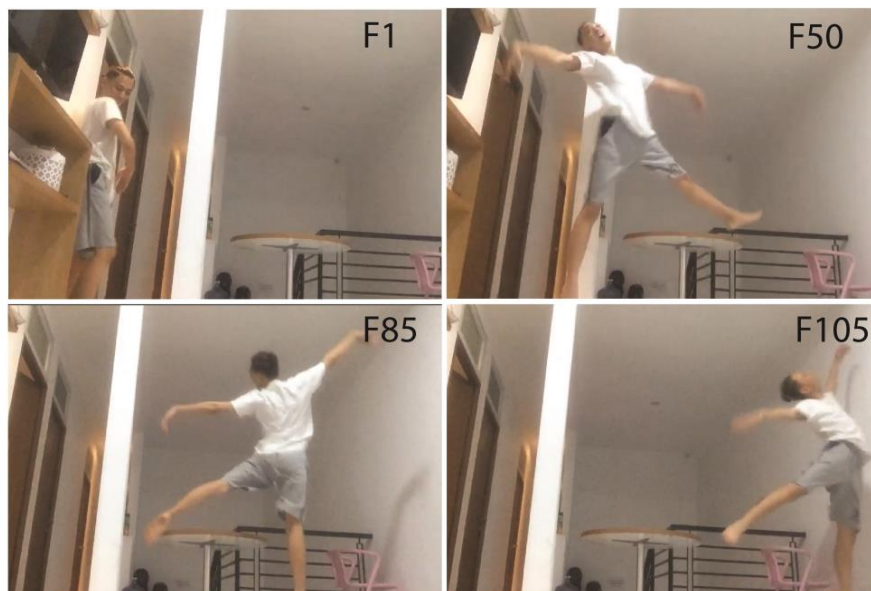
Selain itu gerakan pada shot 22 ini juga mengadaptasi salah satu gerakan dari tarian balet yaitu gerakan *A grand Jete*. Menurut Thomas (1992) mengatakan bahwa gerakan ini merupakan gerakan melompat ke udara dengan kedua kaki yang terbuka lebar. Langkah ini dapat memberikan sugesti emosi yang sangat gembira. Thomas juga menambahkan bahwa gerakan ini menyampaikan suatu perasaan ceria dan bahagia (h. 48).



Gambar 3.20. *A Grand Jete*
(An Usborne Guide Ballet, 1992)

2. Video Referensi Akting

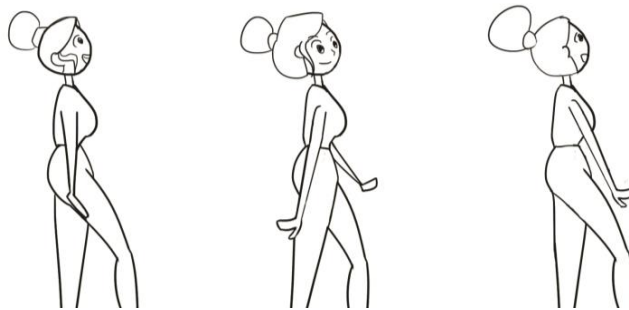
Untuk adegan pada *shot* 22 ini penulis mengambil video referensi ketika Agnita sedang menari dan melompat mengikuti usachi. Penulis mengambil reka adegan mulai dari saat Agnita menari diawal frame hingga Ia keluar dari frame. Pada *frame* pertama terdapat *anticipation* untuk gerakan tarian yang akan dilakukan. Kemudian hingga *frame* ke 60, tetap dilakukan gerakan menari berputar dan *open body posture*. Kedua tangan terlihat *follow through* mengikuti pergerakan badan ketika sedang menari. Badan, tangan, dan kaki Agnita pun membentuk *arc* ketika Ia sedang melompat. Lalu dilanjutkan dengan mengambil *anticipation* untuk melompat keatas dan kemudian diakhiri dengan mendarat pada *frame* 105. Postur badan lebih terlihat lebih tegap dan terbuka serta kepala yang pandangnya lurus kedepan.



Gambar 3.21. Referensi adegan Agnita Bahagia
(Dokumentasi Pribadi, 2018)

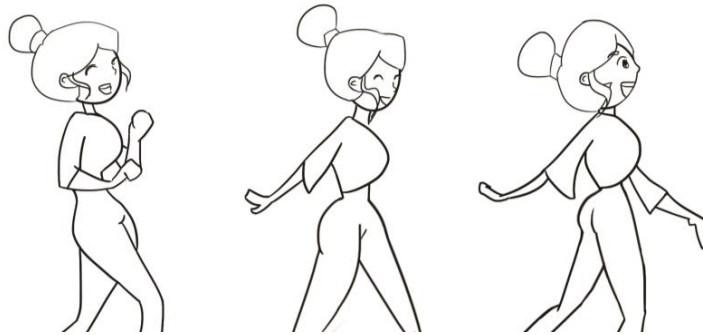
3. Sketsa

Dalam adegan ini, penulis merancang beberapa gerakan yang berbeda untuk menunjukkan gerakan bahagia dari tokoh Agnita. Pada *shot* ini penulis merancang 3 gerakan. Gerakan pertama dan kedua penulis mengambil referensi dari film animasi berjudul “*Zootopia*”. Kemudian untuk rancangan ketiga, penulis mengambil contoh referensi dari gerakan film animasi pendek berjudul “*Mary*”. Penulis membuat gerakan *pose-to-pose* untuk menunjukkan gerakan yang akan dilakukan.



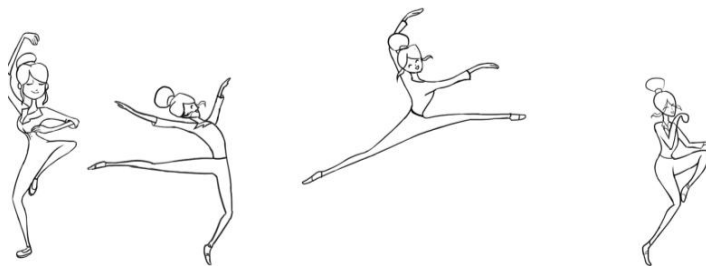
Gambar 3.22. Sketsa Perancangan 1
(Dokumentasi Pribadi, 2018)

Pada rancangan gerakan pertama ini, tubuh Agnita terlihat terbuka dan berjalan sambil berputar untuk mengagumi perubahan dari gedung-gedung yang berubah menjadi gedung berbentuk makanan. Terlihat disini tangan Agnita tidak berada di depan tubuhnya seperti menyilangkan tangan namun kedua tangannya berada disamping tubuh dan postur tubuhnya terbuka. Setelah dilakukan peninjauan ulang, sketsa pertama dirasa kurang menunjukkan Agnita yang sedang bahagia. Maka dari itu, penulis merancang sketsa kedua.



Gambar 3.23. Sketsa perancangan 2
(Dokumentasi Pribadi, 2018)

Pada rancangan gerakan yang kedua, postur tubuh Agnita lebih terbuka dari sketsa pertama, sehingga posisi kedua tangannya tidak berada disamping tubuhnya, namun berada di belakang tubuhnya. Hal ini akan menambahkan *exaggeration* pada gerakan Agnita. Kepala Agnita juga terlihat lebih condong kedepan untuk menunjukkan bahwa Ia ingin segera mengetahui perubahan-perubahan yang akan terjadi selanjutnya. Prinsip *arc* juga lebih diterapkan pada proses peancangan yang kedua ini.



Gambar 3.24. Sketsa perancangan 3
(Dokumentasi Pribadi, 2018)

Pada sketsa ketiga, Gerakan Agnita tidak lagi hanya berjalan saja, namun juga diikuti dengan gerakan melompat dan berputar. Pada gerakan ini, penulis juga menambahkan beberapa gerakan yang terdapat dari tarian balet, untuk

membuat lompatan yang lebih menarik dan juga efek dari *exaggeration* serta *arc* dari pergerakannya lebih terlihat dengan postur badan, kaki dan tangan yang lebih melengkung.

Dari 3 perancangan di atas, penulis mengambil cara terakhir. Posisi tubuh diawali dengan postur tubuhnya yang terbuka dan posisi kedua tangan yang berada di samping tubuhnya. Kemudian kaki kiri melakukan *anticipation* untuk berputar. Ketika tubuhnya berputar, kedua tangannya mengangkat keatas mengikuti pergerakan tubuhnya. Setelah berputar, kedua kaki Agnita akan mengambil *anticipation* untuk melompat. Saat berada di atas akan terlihat kaki, tangan, dan tubuh Agnita yang terbuka dan juga terlihat *exaggerated*. Gerakan ini diakhiri dengan kaki Agnita yang mendarat dan kemudian ia berjalan keluar dari *frame*.

2. *Inbetween*



Gambar 3.25. *Inbetween Shot 22*
(Dokumentasi Pribadi, 2018)

Terlihat Agnita menari dan melompat dengan postur tubuh yang terbuka, menandakan bahwa ia sedang bahagia.

3.5.3. Shot 28 Adegan Agnita Jatuh Cinta

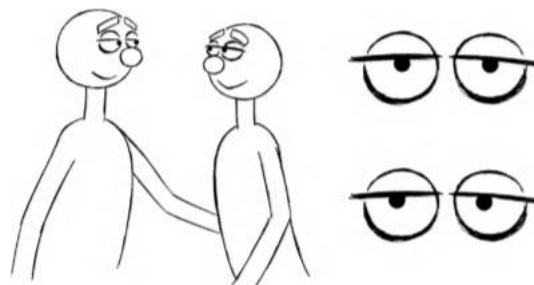
1. Teori

Putra (2013) juga menambahkan bahwa ketika seseorang sedang tertarik maka orang tersebut cenderung merapikan dirinya, baik itu pakaian ataupun tatanan rambutnya agar terlihat lebih menarik di depan orang yang disukainya.



Gambar 3.26. Menyibakkan Rambut
(<https://www.zerochan.net/1056530>, 2012)

Ekspresi rasa malu Agnita ini juga didukung teori dari Roberts (2011) tentang cara memandang pada orang yang sedang tertarik satu sama lain. Cara memandang ini akan ditunjukkan dengan mata yang saling melihat satu sama lain dengan senyuman yang bahagia.



Gambar 3.27. *How characters look at each others*
(Character Animation Fundamentals, 2011)

2. Video Referensi Akting



Gambar 3.28. Referensi Adegan Agnita dan Aristo
(Dokumentasi Pribadi, 2018)

3. Sketsa

Ketika adegan ini penulis mengambil referensi dari film “*Paperman*” . Dalam adegan ini Agnita memberikan donat yang ia miliki kepada Aristo. Kemudian Aristo menerima donat tersebut.



Gambar 3.29. Sketsa *Shot 28*
(Dokumentasi Pribadi, 2018)



Gambar 3.30. *Pose to Pose* gerakan *shot* 28
(Dokumentasi Pribadi, 2018)

Penulis merancang sketsa gerakan Agnita *frame by frame*. Diawali dengan Agnita yang memberikan donat kepada Aristo. Aristo pun menerima donat itu dan memberikan senyuman kepada Agnita. Agnita kemudian tersipu malu, sambil merapikan rambutnya.

2. *Inbetween*



Gambar 3.31. *Inbetween* *shot* 28
(Dokumentasi Pribadi, 2018)

Terlihat Agnita mendatangi aristo yang awalnya sedang murung dan bersedih. Sambil membawa donat, Agnita menyapa dan duduk di samping Aristo. Kemudian Agnita memberikan donat kepada Aristo. Ketika Aristo menerima donat itu, Aristo memberikan senyumannya pada Agnita dan Agnita pun tersipu malu dengan menyibakkan rambutnya.