

ANALISIS AKTING DALAM ANIMASI KARAKTER AMATIR DENGAN TOLOK UKUR PROFESIONAL

Johanes Baptista Permadi

Visual Communication Design, School of Design, BINUS University
Jln. K. H. Syahdan No.9 Palmerah, Jakarta Barat 11480
johanesbp@yahoo.com

ABSTRACT

Issue raised is the lacks of animation quality in facial expressions that often make the characters do not look quite alive. The method used to find a solution is recording human facial expressions as a reference in a state of silence, dialogue, movement, and interaction with the gadgets. Once the reference is obtained, the results of the study are implemented in a 3D model which is ready to be animated. The goal is to make animated facial expressions and lively as similar as possible to actual human facial expressions. After making the animation, the animation results are compared with the references recorded to infer the observation.

Keywords: acting, animated character, facial expression

ABSTRAK

Permasalahan yang diangkat adalah kurangnya kualitas animasi dalam ekspresi wajah yang sering kali membuat karakter tidak terlihat cukup hidup. Metode yang digunakan untuk mencari solusi adalah dengan merekam ekspresi wajah manusia sebagai referensi dalam keadaan diam, berdialog, beraktivitas, dan berinteraksi dengan gadget. Setelah referensi diperoleh, hasil studi dari referensi tersebut diterapkan dalam sebuah model 3D yang siap dianimasikan, dengan tujuan membuat animasi ekspresi wajah sehidup dan semirip mungkin dengan ekspresi wajah manusia yang sebenarnya. Setelah animasi dibuat, hasil animasi akan dibandingkan dengan referensi yang sudah direkam untuk menyimpulkan hasil pengamatan.

Kata kunci: akting, karakter animasi, ekspresi wajah

PENDAHULUAN

Seorang animator memiliki satu tugas utama, yaitu membuat gerakan suatu karakter sehingga menciptakan ilusi gerak, seolah karakter tersebut hidup dan memiliki jiwa. Untuk menilai seberapa hidup animasi dari sebuah karakter, biasanya penonton akan membandingkan gerakan karakter tersebut dengan gerakan manusia yang sebenarnya. Atau jika yang dianimasikan adalah sebuah benda seperti mobil, penonton akan membandingkan gerakan mobil dalam animasi dengan gerakan mobil yang sebenarnya. Penonton akan secara tidak sadar membandingkan hal ini, sehingga jika terjadi kejanggalan dalam animasi ilusi gerak yang memberikan kesan bahwa karakter tersebut itu hidup akan menjadi terganggu. Kejanggalan dapat juga terjadi akibat hal-hal kecil yang mungkin tidak tersentuh oleh junior animator. Salah satu hal yang sering kali terjadi adalah kualitas akting karakter yang tidak alami sehingga memecahkan ilusi gerak yang membuat penonton memercayai bahwa karakter tersebut hidup atau memiliki jiwa.

Seperti yang dijelaskan Gordon (2013), akting dari suatu karakter dianggap buruk jika karakter tidak meyakinkan, *clique acting*, karakter tidak berjiwa, tidak menarik, tidak ada *subtext*, dan *over gesticulation*. Berikut ini lebih lanjut dijelaskan tentang *clique acting*, tidak ada *subtext*, dan *over gesticulation*.

Pada saat suatu karakter melakukan pose yang sering kali digunakan seperti *W pose*, yaitu melakukan pose menaikkan bahu, lengan atas menghadap ke bawah dan lengan bawah menghadap ke atas, dengan kedua telapak tangan lurus dan menghadap ke atas, seperti layaknya jika seseorang tidak mengetahui jawaban dari sebuah pertanyaan. Pose ini disebut *W pose*, dan pose ini sering kali digunakan oleh banyak animator sehingga pose ini menjadi tidak menarik. Saat sebuah pose sudah terlalu banyak digunakan, maka akting yang dilakukan dengan menggunakan pose-pose seperti ini dikategorikan sebagai *clique acting*.

Setiap adegan memiliki *subtext*, yaitu cerita yang tidak secara eksplisit dibawakan oleh dialog karakter. Sifatnya adalah untuk menceritakan situasi yang mendukung cerita utama. Sebagai contoh, ketakutan karakter tidak dapat digambarkan dengan dialog, tetapi dengan membuat ekspresi wajah karakter dan gerakan karakter yang gemetar, penonton dapat menerima informasi bahwa si karakter sedang dalam keadaan takut.

Over gesticulation terjadi ketika seorang animator membuat terlalu banyak gerakan, melebihi dari gerakan yang sewajarnya. Dalam Gordon (2013), disebutkan juga bahwa "*less is more*". Ungkapan itu berarti banyak gerakan bukan berarti hasilnya semakin baik.

Ketiga wacana tersebut, yaitu *clique acting*, tidak ada *subtext*, dan *over gesticulation* sering kali menjadi batu sandungan bagi para animator yang masih belajar. Untuk memperbaiki hal ini, maka perlu diadakan sebuah analisis berdasarkan kriteria yang dibawakan oleh Pixar Masterclass (Gordon, 2013), yang di dalamnya Pixar sebagai sebuah studio animasi terkemuka yang layak dijadikan tolak ukur.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan dengan cara membandingkan animasi karya mahasiswa dengan hasil rekaman *video live action*. Karya mahasiswa tersebut dibandingkan berdasarkan karakter tidak meyakinkan, *clique acting*, karakter tidak berjiwa, tidak menarik, tidak ada *subtext*, dan *over gesticulation*. Hasil perbandingan animasi tersebut digambarkan secara deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Animasi karakter dari mahasiswa terlihat belum meyakinkan jika dibandingkan dengan gerakan manusia sungguhan dalam rekaman *live action*. Gerakan tangan, kaki, dan korelasinya dengan gravitasi tidak alami. Pada saat membuat animasi gerak jalan, pemahaman tentang *body mechanics* masih kurang, gerakan kaki dengan pinggang tidak sinkron, tumit kaki dengan ujung telapak kaki menyentuh bersamaan di lantai. Sedangkan jika memerhatikan gerak manusia, seharusnya tumit kaki menyentuh lantai terlebih dahulu, setelah itu baru ujung telapak kaki yang menyentuh lantai. Gerakan pinggang juga kadang-kadang tidak mengikutsertakan TZ (*Translation Z*) yaitu pergerakan pinggang naik-turun yang akan memberikan *weight* pada karakter. Hal ini termasuk dalam kategori karakter tidak meyakinkan.

Permasalahan *acting* juga terjadi pada adegan dialog. Beberapa kata menjadi kunci sebuah gerakan, misalnya jika karakter berbicara 'tidak', animator menggelengkan kepala karakter bersamaan dengan suara 'tidak'. Jika dibandingkan dengan perilaku manusia, tidak selalu manusia menggelengkan kepalanya saat mengatakan 'tidak'. Sebaliknya juga dengan kata 'ya', animator juga sering menganggukkan kepala karakter. Padahal dalam perbandingan, tidak selalu seseorang menganggukkan kepalanya saat mengatakan 'ya'. Hal ini termasuk kategori karakter tidak meyakinkan.

Masih dalam permasalahan *acting* pada adegan dialog, animator sering terlihat membuat *gesture* tangan karakter seperti sedang meminta sesuatu pada saat melakukan adegan dialog. *Gesture* ini, walaupun tidak salah secara realitas, sudah terlalu banyak digunakan sehingga masuk dalam kategori *cliche acting*.

Permasalahan lebih lanjut terjadi ketika animator sering melakukan *over gesticulation*. Karakter terlalu banyak bergerak yang melebihi kewajaran. Misalnya dalam keadaan diam, seorang manusia pasti bernapas, dan pada saat bernapas ada otot yang bergerak sehingga menimbulkan gerakan kecil. Gerakan kecil ini dibuat secara berlebihan sehingga gerakannya sangat terlihat dengan jelas. Hal ini tidak natural dan berlebihan termasuk dalam kategori *over gesticulation*. Hal lain yang terjadi dan masuk dalam kategori *over gesticulation* adalah pada saat animator memberikan gerakan yang tidak penting dan tidak mendukung jalannya alur cerita dalam film animasi tersebut.

Hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa pemahaman *acting* dalam animasi karakter masih kurang memadai. Kecenderungan animator amatir untuk membuat gerakan tanpa memahami situasi dan tingkat *realisme* gerakan dapat menjadi batu sandungan terhadap karya yang dikerjakan dan keseluruhan film animasi. Dalam analisis hasil animasi amatir, jelas terlihat bahwa kekurangan yang umum terjadi adalah *cliche acting*. Gerakan yang dibuat oleh animator sudah sangat sering digunakan. Hal ini menandakan bahwa animator tersebut tidak melakukan eksplorasi gerak yang lebih jauh dan/atau kurang melihat referensi gerak.

Pada perbandingan kedua, yaitu yang melibatkan *body mechanics*. Sering kali animator amatir belum memahami benar *body mechanics*. *Weight distribution* yang tidak natural membuat karakter terlihat tidak meyakinkan dan pada saat yang sama juga tidak menarik.

Saat melakukan adegan dialog, terutama pada kesalahan yang terjadi karena kata-kata menjadi kunci gerakan animasi, dapat diperbaiki jika animator memperagakannya terlebih dahulu. Selain itu, animator dapat meneliti secara saksama gerakan manusia yang paling natural untuk adegan tersebut. Jika gerakan tersebut termasuk gerakan yang terlalu sering dilakukan sehingga menjadi *cliche*, animator perlu melakukan eksplorasi terhadap kemungkinan-kemungkinan *gesture* yang dapat mengomunikasikan hal yang sama.

Supaya animasi karakter memiliki subtext yang mendukung, ini mewajibkan animator untuk mengerti konteks animasi yang sedang dikerjakan. Suasana, reaksi karakter terhadap sesuatu, dan plot yang sedang berlangsung adalah kunci penting dalam memberi *subtext* yang mendukung dalam sebuah animasi.

Untuk gerakan yang termasuk *over gesticulation*, permasalahan terjadi ketika animator memiliki *mindset* bahwa harus banyak gerakan dalam sebuah animasi. Karena pada kenyataannya, jika dibandingkan dengan gerakan manusia yang wajar, manusia tidak bergerak terlalu banyak, terutama pada saat berinteraksi dengan orang lain, termasuk berdialog. Ketika manusia menggunakan bahasa tubuh (contohnya gerakan tangan), gerakan tubuh akan cenderung sinkron dengan hal yang sedang dibicarakan, termasuk saat mengeluarkan pertanyaan, memberikan intonasi, menyatakan rasa tidak percaya, dan sebagainya.

SIMPULAN

Sebagai simpulan, untuk menghindari animasi dengan kategori-kategori seperti karakter tidak meyakinkan, *cliche acting*, karakter tidak berjiwa, tidak menarik, tidak ada *subtext*, dan *over gesticulation*, perlu dilakukan riset dan penelitian untuk setiap gerakan. Riset tersebut dilakukan minimal dengan cara memperagakan gerakan tersebut dan merekamnya untuk dapat dipelajari secara saksama.

Perhatian terhadap detail dalam gerakan juga memiliki peran penting. Terkadang hal-hal kecil yang kelihatannya tidak berarti dapat memberikan nilai realisme dalam sebuah animasi. Selain itu, seorang animator juga harus bisa mengeksplorasi *gesture* dan gerak untuk mencari pose-pose alternatif yang memiliki arti komunikasi yang sama. Sedangkan untuk menghindari *over gesticulation*, ada dua langkah yang bisa dikerjakan oleh animator. Pertama adalah memahami baik sifat karakter maupun situasi dalam cerita, dan kedua mengetahui arti dari setiap gestur dan gerak yang diberikan pada karakter.

DAFTAR PUSTAKA

Gordon, A. (2013). *Story and Animation Masterclass with Pixar Artists*. Singapore.

Williams, R. (2002). *The Animator's Survival Kit*. Faber & Faber.

Wright, J. A. (2005). *Animation Writing and Development: From Script Development to Pitch*. Focal Press.