Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Film pendek animasi berjudul “Syndrome” ini adalah film animasi 2 dimensi yang memiliki tema hubungan ibu dengan anaknya dengan gaya dan genre yang horor. Jenis tugas akhir ini bersifat kualitatif, yang mengacu kepada penelitian ilmiah melalui studi literatur dan perbandingannya dengan sumber referensi. Sedangkan metodologi yang dipakai bersifat observasif, penulis mengambil beberapa shot dari film animasi lain yang sesuai dengan literatur yang digunakan serta dapat juga diimplementasikan dalam film “Syndrome”.

Memasuki tahap produksi pada animasi, penulis dan tim akan melanjutkan hasil animatik dan referensi menjadi keyframe dan diikuti oleh inbetween. Kemudian, scene animasi yang sudah halus kemudian memasuki tahap coloring, yang dimulai dengan blocking warna dan dilanjutkan dengan shading. Warna yang dibuat mengacu pada script warna yang sudah disusun bedasarkan mood yang dibentuk.

Dalam masa paska produksi, penulis dan tim akan menyusun scene demi scene, penambahan sound serta visual effect di Adobe After Effect, sebagai tahap compositing.

3.1.1. Sinopsis

Seorang ibu dan anak yang pindah rumah. Baru saja menginjakan kaki di rumah yang baru, anak dari ibu itu pun resah dengan keputusan sang ibu yang tiba-tiba mengajak anaknya pindah rumah meninggalkan suaminya. Si anak yang resah di peluk dan diyakinkan oleh ibunya kalau sang ibu akan merawat dan menjaganya dari apapun. Saat mereka berpelukan, tiba – tiba saja jatuhlah kardus yang tersusun di dekatnya dan membuat mereka kaget. Sang ibu pun langsung memeluk anaknya kembali.

Sore harinya, sang ibu membereskan kardus – kardus pindahan melewati lorong di lantai dua rumah tersebut. Namun, ada bayangan hitam lewat dari depan jendela tempat sang ibu berdiri membawa kardus. Sang ibu pun kaget dan melihat keluar jendela untuk memastikan kalau tidak ada apa – apa. Di luar pun terlihat halaman kosong di samping rumah yang hanya terdapat pohon besar dan papan rumah terjual. Sang ibu yang heran pun masih menatap kebawah dan tiba – tiba saja terdengar suara hentakan kaki keras sedang berlari – lari yang ada didalam kamar di belakangnya. Sang ibu mengira itu anaknya pun langsung menyuruh anaknya diam dan tidak berlarian di dalam rumah lalu suara hentakan kaki tersebut berhenti di belakang pintu di dalam kamar itu. Sosok yang dianggap si anak itu pun berhenti dan tidak menjawab panggilan sang ibu. Akhirnya sang ibu langsung membuka pintu itu dan tidak menemukan siapa – siapa di kamar itu. Sang ibu pun beranggapan ada sesuatu yang aneh di rumah itu.

Malam harinya, saat mereka tertidur pulas di kamarnya, suasana rumah tersebut pun mulai mencekam dengan gelapnya ruangan. Sang ibu terlihat

menutup dirinya dengan selimut, namun tiba – tiba saja selimut yang dipakainya tertarik perlahan lahan sampai akhirnya ditarik dengan kencang oleh sesuatu. Sang ibu pun kaget dan langsung bangun menatap pintu kamarnya terbuka perlahan dan tidak ada apa – apa. Masih bingung dengan kejadian aneh tersebut, sang ibu pun dikagetkan oleh suara jam beker yang ada di lemari kecil di dekatnya. Sang ibu pun mematikan jam beker tersebut dan menoleh ke arah pintu kamarnya dan tidak disangka ada sesosok perempuan berdiri di depan pintu tersebut membuat sang ibu kaget. Perempuan itu berdiri diam dan tiba – tiba mengeluarkan benda tajam yang membuat panic sang ibu sehingga ia juga mengambil gunting yang ada di dekat jam beker tersebut untuk melindungi diri. Saat sang ibu menoleh lagi, sosok perempuan tadi hilang tiba - tiba. Merasa tidak aman sang ibu malah mendapati anaknya yang tadi tidur bersamanya hilang di kamarnya. Akhirnya sang ibu pun keluar untuk mencari anaknya.

Saat sang ibu keluar menuju lorong di depan kamarnya, sang ibu melihat ke arah jendela luar dan melihat anaknya berdiri di depan pohon di halaman sebelah rumahnya. Sang ibu pun lari menyusul anaknya keluar. Saat di hampiri sosok tersebut diam saja dan tidak menjawab sang ibu. Sang ibu bingung dengan apa yang terjadi, tiba – tiba menoleh kebelakang dan melihat jendela tempat ia melihat anaknya tadi dan mendapati anaknya ada di sana. Sang ibu menoleh kearah sosok yang diam tersebut dan ternyata sosok itu ialah papan yang sudah ada sejak pagi tadi. Sang ibu memastikan anaknya masih ada lalu melihat kearah jendela lagi. Di sini sang ibu dikejutkan dengan sesosok perempuan yang tadi ia lihat di depan pintu kamarnya sekarang sedang berada di belakang anaknya di

lantai dua. Sang ibu yang makin takut akhirnya naik ke atas dan berusaha menyelamatkan si anak.

Setiba diatas, si anak terlihat gemetar ketakutan melihat sang ibu. Sang ibu pun berusaha menyerang sosok perempuan dibelakang anaknya dengan gunting miliknya dan lampu lorong pun menyala. Tanpa tidak disadari ternyata sang ibu terlihat ingin menyakiti anaknya. Sang anak ketakutan dengan sang ibu pun menangis. Sang ibu pun bingung dengan kejadian tersebut. Ternyata ada sosok ayah si anak yang menahan tangan sang ibu dan menyelamatkan sang anak. Sang ibu pun ternyata mengalami gangguan mental dan di bawa menuju rumah sakit jiwa. Ayah dan anak itu pun masuk mobil untuk pulang. Namun, sang anak yang melihat kea rah rumah melihat sosok perempuan berdiri di jendela kamarnya.

3.1.2 Posisi Penulis

Posisi penulis yang telah disepakati oleh kelompok adalah pembuat naskah cerita, penyusun storyboard, animator, color blocking artist dan compositing artist.

3.2. Tahapan Kerja

Penulis melakukan pembagian kerja yang disusun sesuai dengan timeline kelompok. Keseluruhan tahapan kerja ini dibagi menjadi tiga poin penting, yaitu; *Pre-Production*, *Production* dan *Post-Production*.

3.2.1. Pre-Production

Sebelum merancang sebuah shot, cerita yang sudah final akan dibuatkan skenarionya agar dapat menciptakan kesan horror, setelah scenario penulisan script sangat perlu dalam membuat panel storyboard.

Jika *script* sudah jadi, maka tahap penggambaran *storyboard* pun langsung dimulai. Penulis menggambar *storyboard* manual bersamaan dengan studi literatur dan observasi terhadap suatu karya yang bersangkutan dengan karya tugas akhir penulis. *Storyboard* yang sudah digambar manual langsung dipotong dan disusun sesuai urutan *shot* yang sudah diatur sesuai *script*. Dosen pembimbing melakukan revisi akan *shot* dengan kesesuaian cerita. Setelah selesai tahap *storyboard* manual, penulis langsung membuat *storyboard* digital dalam bentuk animatik.

3.2.2. Production

Setelah selesai di tahap pra produksi, penulis melanjutkan tahap produksi dengan melakukan *acting reference* sebagai pedoman animator dalam menggerakan karakter. Animator melakukan tahap animasi dengan teknik *key pose*, lalu di berikan *inbetween* agar terlihat halus. Tahap ini membutuhkan konsentrasi dan waktu yang banyak. Banyak terjadi kesalahan dari gerakan yang sudah dianimasikan, khususnya dalam menggerakan rambut dari karakter sang ibu. Setelah gerakan sudah benar dan terasa cukup halus, penulis akan melakukan *coloring* pada karakter. Jika tahap *coloring* sudah selesai maka akan lanjut ke *post production*.

3.2.3. Post Production

Setelah semua *shot* selesai dibuat, maka kumpulan *shot* ini akan di compile menjadi sebuah film. Penggabungan shot ini juga membutuhkan cut – cut yang mendukung terciptanya kesan horor. Setelah semua shot sudah menjadi satu kompilasi,untuk menambahkan suasana horor, editor menambahkan sound effect untuk mendukung suasana horor dalam film ini.

3.3. Acuan Observasi

Seperti yang sudah disebutkan diatas, penulis akan melakukan observasi terkait dengan *shot* yang berhubungan dengan *shot* yang dibutuhkan oleh film "*Syndrome*" pada beberapa film animasi, di antaranya adalah; *Who's Hungry* (2009), *Deadtime Stories* (2003), *Lightsout – Short Movie* (2013), dan *Mama – Short Movie* (2008)

3.3.1. Who's Hungry? (2009)

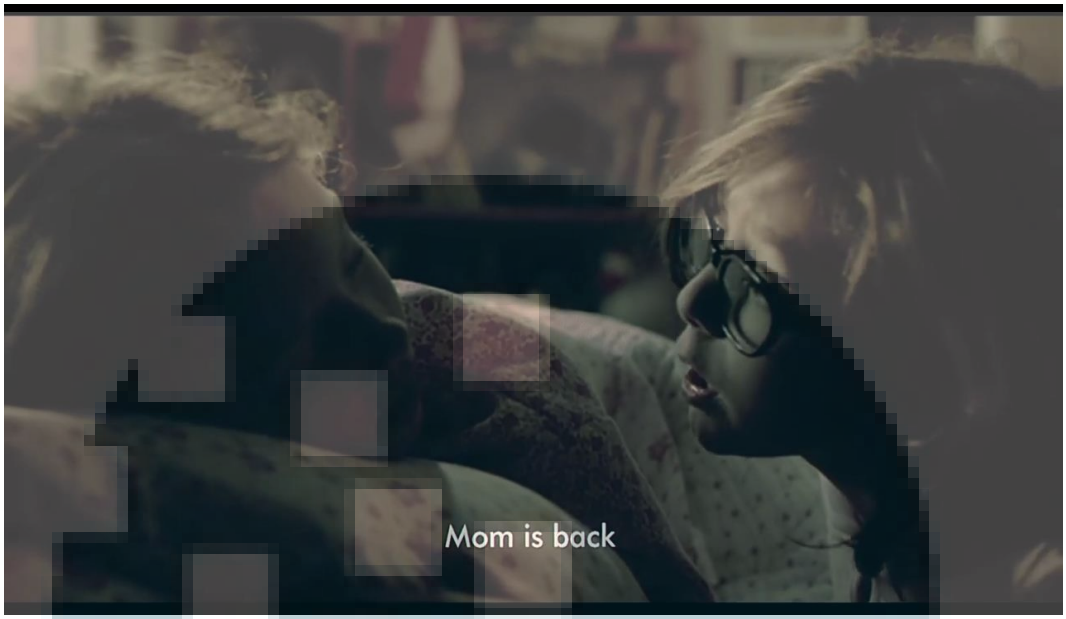
Film pendek animasi 2 dimensi ini mengangkat tema Hansel and Gretel dalam sosok dan setting yang lebih modern. Who's Hungry bercerita tentang dua anak yang diculik setelah ditipu oleh sesosok kanibal raksasa. Kedua anak tersebut di tempatkan di rumah kanibal raksasa tersebut dan dijadikan simpanan makanan untuk si kanibal. David Ochs, *director* dari animasi ini memberikan kiasan horor yang sangat banyak dalam animasi ini.

Gambar 3.1 Who's Hungry (2009)

Selain genrenya yang horor, Who's Hungry juga memiliki beberapa shot yang akan dibawakan oleh film "*Syndrome*". Walaupun berbeda *sub genre*, ada beberapa *shot* dari Who's Hungry yang memberikan efek teror yang sama dengan film "*Syndrome*". Ada adegan di mana anak perempuan yang diculik oleh kanibal raksasa berhasil melepaskan diri dari lemari si kanibal dan menatap tempat tinggal kanibal tersebut yang sangat menyeramkan.

3.3.2. Mama – Short Movie (2008)

Mama merupakan film pendek bergenre horor oleh Andres Buschetti yang di promosikan oleh Guilermo Del Toro. Mama sendiri memiliki feature filmnya sendiri yang dirilis pada tahun 2013. Mama short movie bercerita tentang dua anak perempuan yang merasa tidak nyaman dan berusaha menghindari sesosok mahluk yang mereka sebut "mama". Film ini merupakan film pendek bergenre horor yang menggunakan 1 *long take* saja dari awal film sampai akhir film.



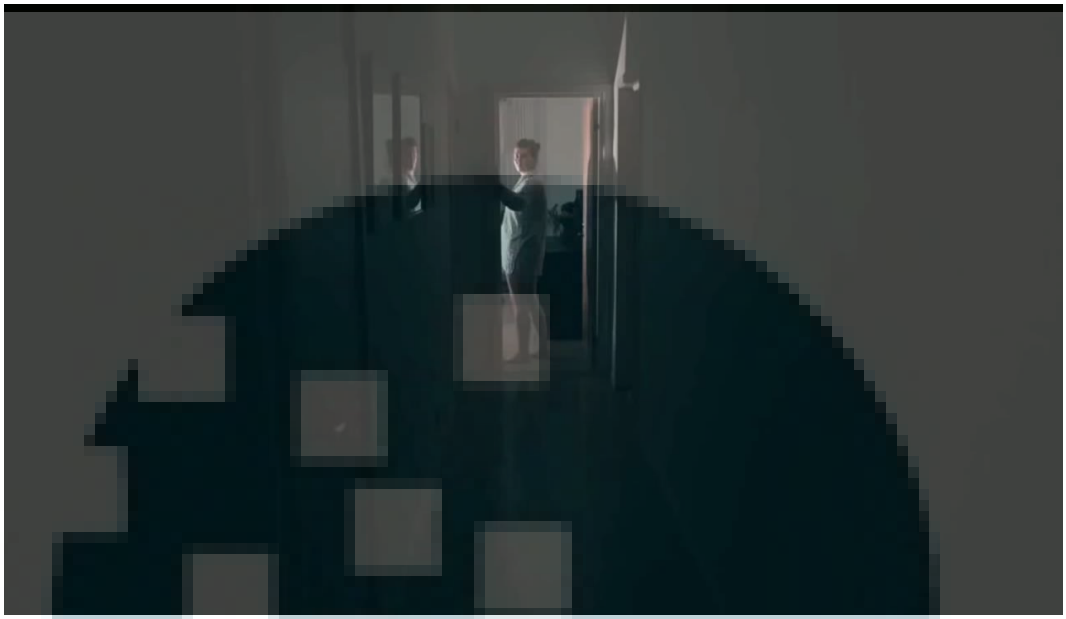
Gambar 3.2 Mama – Short Movie (2008)

Adegan horror pada film ini menggunakan shot yang memiliki kekuatan *visual shock* yang baik. *Shot* tersebut menjadi acuan penulis dalam merancang suatu *shot* horor dengan teknik *visual shock.*

3.3.3. Lightsout – Short Movie (2013)

Lights Out merupakan film pendek bergenre horor yang sangat minimalis karena memiliki lokasi dan *setting* pada suatu apartemen. Film ini bercerita tentang seorang wanita yang hendak beristirahat di rumahnya namun ada sesosok misterius yang muncul saat dia mematikan lampu di lorong kamarnya. Sampai akhirnya sosok misterius itu mengejutkan wanita tersebut diakhir film.

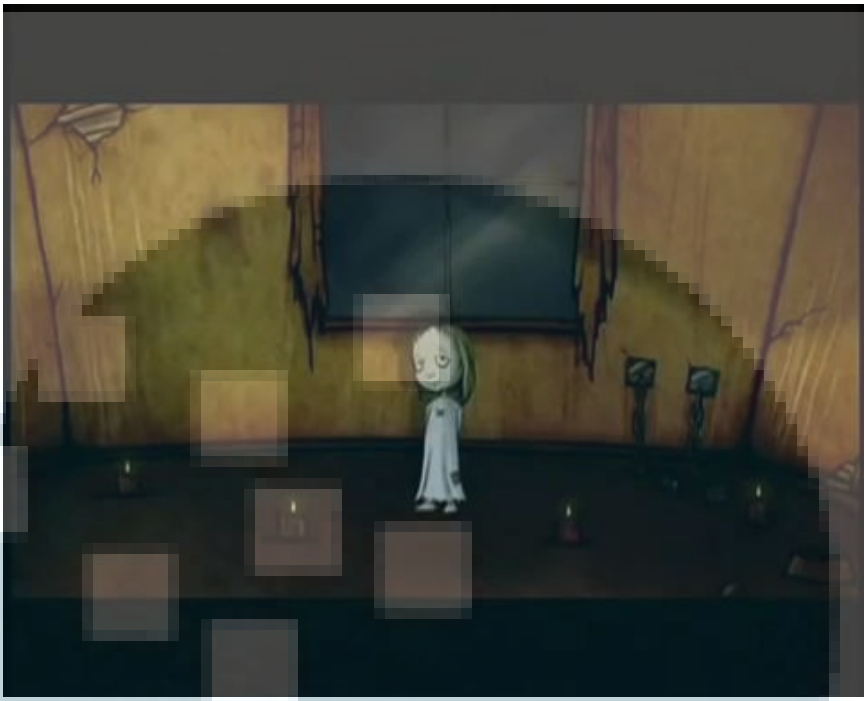
Film pendek ini dinilai penulis sebagai film pendek dengan penggunaan setting serta penggunaan shot yang mampu menjadi acuan penulis dalam memperoleh *visual shock* yang baik.



Gambar 3.3 Lightsout – Short Movie (2013)

3.3.4. Deadtime Stories (2003)

Deadtime Stories merupakan *pilot episode* dari *2D animation* yang dibuat untuk MTV namun ditolak karena berbagai macam hal. Ceritanya sendiri mengenai seorang anak perempuan yang baru keluar dari rumah sakit jiwa dan memiliki kepribadian ganda. Anak perempuan yang bernama Ebola, yang berniat menyelamatkan anak tetangganya yang dipikirnya telah dianiaya oleh orang tuanya. Namun, setelah diselamatkan, anak tersebut merupakan monster yang kejam dan akhirnya kabur dari segel yang dibuat orang tuanya dan menghabisi orang tuanya dengan sadis.

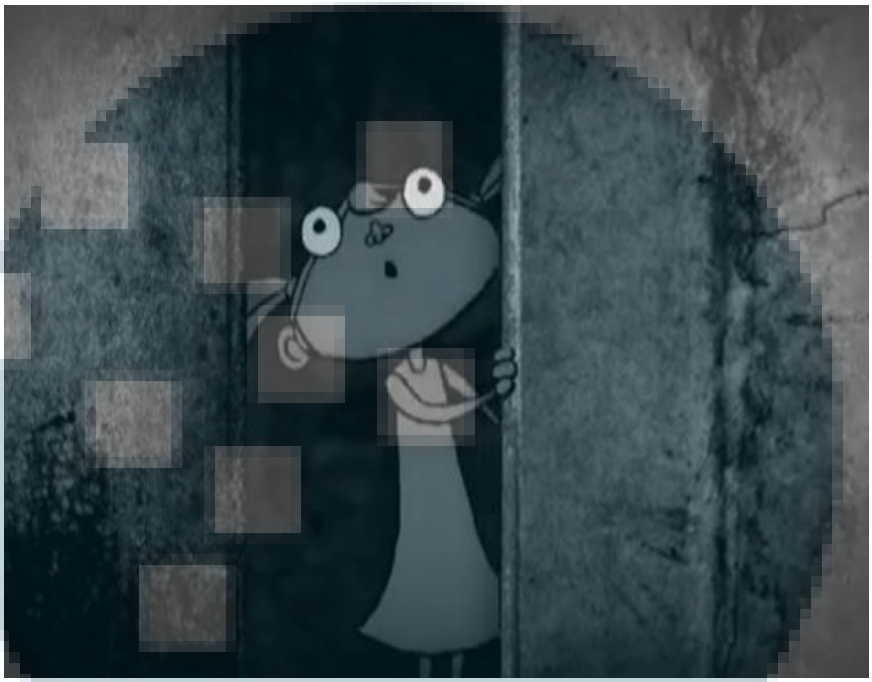


Gambar 3.4 Deadtime Stories (2003)

Film pendek ini memiliki penggunaan shot yang sesuai dengan scenario yang ada pada karya film pendek “Syndrome”.

3.4. Hasil Observasi

3.4.1. Who's Hungry ? (2009)



Gambar 3.5 *Fearing the Place – Medium Shot*
Who's Hungry (2009)

Shot diatas bercerita bahwa si tokoh utama dalam film animasi pendek Who's Hungry yang diculik oleh sesosok raksasa dan dibawa kedalam rumahnya. Gadis kecil yang diculik, disembunyikan dalam suatu ruangan dan mencoba melarikan diri. Gadis kecil itupun mencoba membuka pintu ruangan kosong tersebut untuk mencari jalan keluar. Namun, pada saat gadis itu membuka pintu, dia melihat sebuah ruangan yang menyeramkan.

Pembuat karya Who's Hungry menggunakan salah satu teknik horor yaitu *Fearing the Place* untuk menampilkan ketakutan karakter utamanya akan tempat yang menyeramkan. Teknik ini mampu memberikan ancaman kepada karakter

dalam *frame* dan juga memberikan rasa penasaran kepada penonton lewat ekspresi wajah dan gestur karakter saat melihat suatu tempat yang menyeramkan. *Point of view* digunakan agar menampilkan apa yang karakter lihat dari tempat itu, penonton akan merasakan efek tidak nyaman dengan tampilan interior rumah monster yang karakter lihat.

Untuk melakukan teknik horor *fearing the place*, awalnya kita harus mengarahkan kamera menuju karakter yang berada di samping objek atau tembok dan mendapatkan ekspresi wajahnya yang tadinya penasaran lalu berubah menjadi takut saat menatap suatu tempat. *Medium shot* digunakan untuk menampilkan ekspresi wajah karakter beserta gestur badan yang menggambarkan ketakutan saat karakter membuka pintu. Selain karakter, *medium shot* juga mampu menampilkan elemen visual lainnya seperti area di sekitar karakter. Dalam hal ini, shot Who's Hungry diatas mampu menunjukan hubungan karakter gadis kecil dengan visual elemen di sekitarnya, yakni pintu yang berlumuran darah sebagai tempat bersembunyi gadis kecil itu. *Medium shot* di sini juga mampu memberikan transisi lewat aksi karakter yang takut melihat sesuatu di hadapannya dan berpindah kepada *shot* yang mendukung aksi dari karakter tersebut yakni dengan *establishing shot*.

Gambar 3.6 *Fearing The Place – Establishing Shot*
Who's Hungry (2009)

Setelah menunjukan ekspresi dan rasa takut karakter sesudah dia melihat tempat yang menyeramkan, langkah berikutnya yaitu memutar kamera menjadi *point of view* karakter saat melihat tempat yang menyeramkan itu. Efek yang dirasakan karakter dalam *shot* diatas ialah rasa takut akan interior yang menyeramkan, shot ini ingin memberikan ancaman kepada karakter dan penonton akan apa yang muncul dari interior atau ruangan tersebut nantinya. Pembuat karya menggunakan *establishing shot* untuk menampilkan lokasi yang menjadi *point of view* gadis kecil dalam film Who's Hungry.

Establishing shot disini digunakan untuk memberitahu bahwa karakter tiba dalam suatu lokasi yang nantinya akan terjadi sesuatu di sana.. Pada *shot* berikutnya elemen – elemen visual yang ditampilkan seperti blender raksasa nanti

akan menjadi elemen penting pada *shot* berikutnya. Maka dari itu, *establishing shot* mampu memberikan penegasan akan apa yang nanti akan terjadi pada suatu area beserta objek – objek yang ada di sana.

3.4.2. Deadtime Stories (2003)

Gambar 3.7 *Fearing The Place - Close Up*
Deadtime Stories (2003)

Shot di atas bercerita kalau Ebola berusaha memasuki rumah tetangganya untuk menyelamatkan gadis kecil yang pernah ia lihat tersiksa di rumah tersebut. Dia berencana menolong gadis kecil yang dianiaya oleh kedua orang tuanya. Namun saat membuka pintu depan rumahnya, Ebola merasakan kengerian suasana interior di dalam rumah tetangganya. Sama seperti *Who's Hungry*, pembuat karya ini mencoba menerapkan teknik horor *fearing the place* untuk memberikan efek penasaran kepada penonton akan apa yang dilihat karakter. Setelah ekspresi wajah sudah terlihat cemas atau takut, pembuat karya akan memutar kamera menjadi

point of view karakter agar menampilkan suasana horor akan tempat yang karakter lihat.

Pembuat karya Deadtime Stories, menggunakan *close up* untuk menangkap detail pada wajah karakter yang cemas saat melihat apa yang ada di hadapannya. Dengan begitu, penonton akan merasa penasaran dengan ekspresi karakter setelah melihat sesuatu. Pada *shot* di atas, pembuat karya ingin memberikan informasi kalau karakter dalam film Deadtime Stories terlihat cemas dan takut setelah melihat sesuatu yang ada di hadapannya. *Close up* dinilai mampu memberikan kedekatan hubungan antara subjek dan penonton, dalam kasus ini penonton akan bereaksi setelah emosi Ebola menjadi cemas.

Reaksi yang ditimbulkan dari *shot* di atas biasanya penonton akan menjadi penasaran akan apa yang dilihat Ebola atau penonton akan ikut cemas dan takut seperti yang dialami Ebola. Hubungan subjek dan karakter dalam shot ini lebih kuat ketimbang menggunakan *medium shot*. Namun, dengan menggunakan *close up* pembuat karya tidak mampu menampilkan detail elemen visual yang ada di sekitar karakter karena *shot* sudah terisi penuh dengan tampilan kepala karakter.

Setelah menampilkan emosi karakter dengan *close up*, melakukan *reverse cut* menjadi *point of view* Ebola untuk memberikan informasi kepada penonton akan apa yang Ebola hadapi di depannya agar menjawab rasa penasaran dari wajah Ebola yang cemas pada *shot* sebelumnya.

Gambar 3.8 *Fearing the Place – Establishing Shot 2*
Deadtime Stories (2003)

Pada *shot* ini, Ebola melihat interior rumah dari tetangganya setelah membuka pintu. Untuk menampilkan kengerian akan interior rumah tersebut, pembuat karya menggunakan *establishing shot* untuk mengenalkan kepada penonton akan interior rumah tetangganya. Efek yang dirasakan penonton saat melihat *shot* ini ialah perasaan terancam. Shot ini menggunakan salah satu kiasan horor, *dread* atau ketakutan yang mampu membuat karakter yang tadinya mengabaikan ketidaknyamanan pada awal cerita menjadi yakin bahwa ada sesuatu yang tidak benar terjadi di lingkungannya. Dengan begitu, karakter akan mencari tahu kebenaran dari sesuatu yang belum terlihat olehnya sebelumnya. Setelah *shot* di atas, pembuat karya mencoba mengarahkan karakter untuk mencari tahu

kebenaran dengan membuat Ebola masuk ke dalam rumah dan mencari gadis kecil yang ditahan oleh kedua orang tuanya.

Deadtime Stories menggunakan *establishing shot* untuk memberitahu penonton bahwa karakter sudah tiba suatu tempat yang nantinya akan terjadi sesuatu dalam lokasi tersebut.

3.4.3. Mama – Short Movie (2008)

Gambar 3.9 *Visual Shock 1*

(Sumber : https://www.youtube.com/watch?v=WRqS6pBC42w&t=3s)

Film pendek Mama bercerita tentang dua anak perempuan yang mencoba melarikan diri dari sosok yang mereka sebut Mama. Pada *shot* di atas, sosok Mama yang karakter takuti akhirnya mampu mengejar karakter dan memojokan karakter. Pembuat karya menggunakan *Visual Shock* pada shot ini yang merupakan salah satu teknik horor berupa sebuah kejutan melalui gerakan atau kehadiran penyerang.

Efek yang ditimbulkan dari *shot* di atas adalah suatu kiasan horor yang bernama *terror*. Pada saat inilah *the unknown* akan terlihat oleh penonton bentuk dan wujudnya. Selain *terror*, kejutan akan terjadi berupa gerakan penyerang yang membuat karakter menjadi kaget dan khawatir. Dalam *shot* di atas, ruang kosongnya adalah pintu yang terbuka yang nanti diisi penyerang untuk menutup jalan karakter dalam melarikan diri.

Pada *shot* di atas, pembuat karya menggunakan *long shot* dalam menampilkan wujud *the unknown*. *Long shot* mampu menampilkan seluruh bagian tubuh karakter sehingga bahasa tubuh karakter mampu terlihat detail dari ujung kepala hingga ujung kaki. Selain mampu menampilkan seluruh bagian tubuh karakter, *long shot* mampu menegaskan hubungan karakter dengan seluruh elemen visual maupun area yang ada di sekitar karakter.

Pada *shot* Mama di atas, *long shot* mampu memberikan informasi kepada penonton bahwa kehadiran sesosok penyerang akan muncul dalam ruang kosong yang disediakan. Penonton akan merasa terkejut dengan terisinya ruang kosong tersebut. Sesudah munculnya penyerang pada ruang kosong, *shot* tersebut mampu menciptakan hubungan antara penyerang dengan elemen – elemen visual sekitar penyerang. Pembuat karya memberikan informasi kepada penonton bahwa Mama menutup jalan keluar korban dan akan menyerang korban setelah menutup seluruh ruang yang ada dalam *frame*.

Gambar 3.10 *Visual Shock 2*

(Sumber : https://www.youtube.com/watch?v=WRqS6pBC42w&t=3s)

3.4.4. Lightsout – Short Movie (2013)

Gambar 3.11 *Visual Shock 3*

(Sumber : https://www.youtube.com/watch?v=-fDzdDfviLI)

Pada *shot* di atas, seorang wanita mencoba mematikan lampu pada lorong apartemennya, namun saat lampu sudah mati, muncul sesosok mahluk yang berdiri menampakan diri dihadapan wanita tersebut. Pembuat karya menggunakan teknik *visual shock* untuk memberikan kejutan kepada penonton dan karakter.

Pada *shot* di atas, pembuat karya menggunakan *long shot* untuk menampilkan seluruh badan penyerang yang nanti akan muncul dalam ruang kosong yang tersedia yakni lorong apartemen. *Long shot* digunakan untuk memberikan hubungan antara karakter dengan karakter lainnya serta sekitar karakter yang memiliki banyak informasi kepada penonton karena mampu menampilkan elemen – elemn visual yang luas ketimbang *close up* ataupun *medium shot*. Kasus ini sama dengan *shot* pada film pendek Mama, pembuat karya ingin memberikan informasi bahwa penyerang yang berdiri akan menutup jalan keluar korban dan akan menyerang korban pada momen tertentu dengan gerakan yang tidak mampu diprediksi korban ataupun penonton.

Dalam *shot* berikutnya, penyerang akan hadir mendekati korban secara tiba – tiba yang mampu membuat efek kejutan kepada korban dan penonton. Dengan begitu *terror* akan tersampaikan kepada penonton karena saat itulah *the unknown* menampakan dirinya di hadapan korban.

Gambar 3.12 *Visual Shock 4*

(Sumber : https://www.youtube.com/watch?v=-fDzdDfviLI)

3.5. Proses Perancangan

Setelah melakukan observasi, penulis melakukan beberapa tahap hingga terciptalah *shot* yang mampu membuat penonton merasa takut. Tahap – tahap yang perlu dilakukan sebelum merancang sebuah shot yaitu menyiapkan cerita, penentuan scenario, script, eksperimen dengan sketsa kasar akan shot yang akan dibuat, dan membuat shot list setelah penetapan jenis shot dari eksperimen yang telah dilakukan.

3.5.1. Perancangan Shot 14, 15 pada Scene 3

Jika cerita sudah final, maka pematangan skenario dari cerita kasar tersebut akan dibuat list kasarnya. Apa saja yang akan dilakukan tokoh utama dan the unknown sepanjang cerita untuk menciptakan kesan horor. Suatu shot horor tidak akan

berdiri sendiri, maka dari itu pematangan scenario dilakukan agar shot horor bisa terasa lewat aksi yang dilakukan karakter beserta setting dan waktu yang sesuai.

Tabel 3.1 Skenario *Scene* 3 *Shot* 14 dan 15

Shot	Scenario
1	Ibu membawa kardus melewati jendela yang ada pada lorong rumah lantai atas. Tiba – tiba ada bayangan hitam melewati luar jendela yang membuatnya khawatir.
13	Ibu melihat ruang kosong dan membalikan badannya untuk memeriksa kembali jendela yang dilewatinya sebelumnya.
14	Ibu memandang jendela tersebut dengan ekspresi yang lebih resah.
15	Penampilan kembali jendela tempat ibu lewat sebelumnya.

Penulisan *script* akan dilakukan apabila skenario – skenario dalam cerita tersebut sudah final walaupun nanti masih ada improvisasi skenario dan pemotongan adegan yang dirasa masih kurang perlu saat animatik sudah ada. *Script* dibuat agar dalam pembuatan *storyboard* nanti, *storyboard artist* mampu memahami *plot* dan urutan kejadian yang terjadi dari awal hingga akhir cerita. Berikut ini adalah *script* pada *scene* 3.

SCENE 3 - INT - HALLWAY RUMAH - NOON

TERLIHAT JENDELA YANG DI TEMPATI ANAK KECIL TADI DARI LUAR RUMAH DENGAN SUASANA YANG SEPI, PERLAHAN TERDENGAR SUARA LANGKAH KAKI. SANG IBU MELEWATI LORONG, KEMUDIAN BEGITU SAMPAI DI TENGAH MUNCUL BAYANGAN HITAM LEWAT DILUAR RUMAH TERSEBUT. SANG IBU PUN MENENGOK KELUAR JENDELA DAN MEMBUKA JENDELA UNTUK MELIHAT KELUAR RUMAH DAN TIDAK MENEMUKAN SESUATU. SANG IBU MAKIN MERASA ADA SESUATU YANG TIDANK NYAMAN DI RUMAH TERSEBUT. TIBA - TIBA SAJA TERDENGAR SUARA LANGKAH KAKI LARI LARIAN DI KAMARNYA DAN MENDUGA KALAU ANAKNYA BERLARIAN DI DALAM KAMAR. SANG IBU MENYURUH ANAKNYA BERHENTI BERLARI DENGAN NADA YANG TINGGI DAN SUARA LANGKAH LARI TERSEBUT BERHENTI BERSAMAAN DENGAN MUNCULNYA SEBUAH BAYANGAN DI DEPAN PINTU KAMARNYA. SANG IBU BINGUNG MENGAPA ANAKNYA BERHENTI DAN TIDAK MENJAWAB. AKHIRNYA, SANG IBU MEMBUKA PINTU DAN TIDAK MENEMUKAN SIAPAPUN DI DALAM KAMARNYA. SANG IBU PUN MULAI RESAH DENGAN KEJADIAN - KEJADIAN ANEH TERSEBUT.

EST. POHON HALAMAN RUMAH - NOON TO NIGHT

Jika script sudah selesai maka langkah selanjutnya ialah menerjemahkan naskah yang berupa tulisan menuju gambar dari skenario yang ada pada *scene* 3 di atas. Langkah ini dilakukan untuk memberikan gambaran kasar agar *storyboard artist* nanti mudah dalam menentukan jenis *shot* apa yang sesuai dengan skenario yang sudah ada. Selain itu, langkah ini merupakan sebuah eksperimen sebagai tahap *trial error* sebuah *shot* horor yang mampu memberikan kesan horor sebelum nanti di atur *timing* dan transisinya. Eksperimen dalam menggambar sketsa kasar sebuah *shot* juga dilakukan dengan menggunakan acuan – acuan yang sudah dipilih. Pada *shot* 14 dan 15 acuan yang digunakan yakni pada Deadtime Stories dan Who's Hungry.

Gambar 3.13 Acuan *shot* 14

Deadtime Stories (2003) & Who's Hungry (2009)

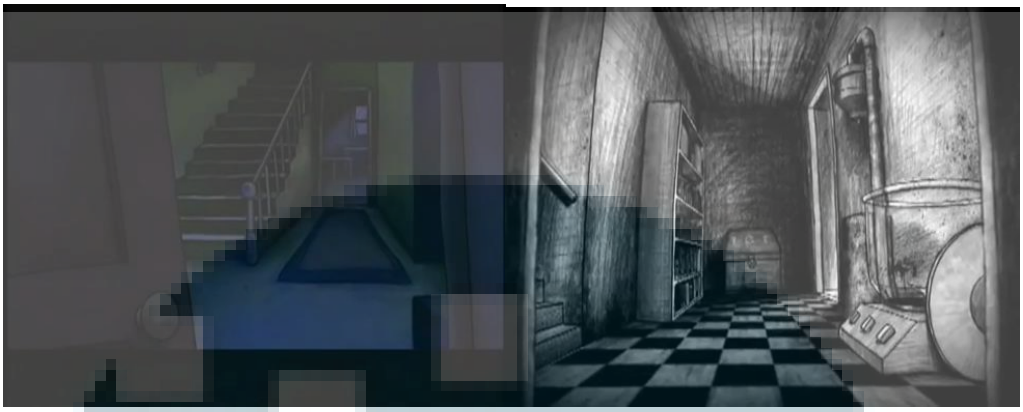
Berikut adalah percobaan dari shot 14 dan 15 yang merupakan *shot* bahasan saya dalam menciptakan kesan horor.

Tabel 3.2 Percobaan Shot 14

Percobaan Shot 14	Deskripsi
	Shot ini dibuat sebelum ada shot final yang digunakan. Penerapan *medium shot* disini memberikan informasi gestur ibu yang khawatir dan ekspresi ibu yang resah. Namun masih belum mendukung kesan *horror* dengan teknik *fearing the place* karena area sekitar atau background pada frame masih belum memberikan kedalaman gelap yang menekan tokoh ibu untuk terancam dari belakang dan di depannya. *Angle* yang digunakan juga masih *eye level*

	sehingga belum menunjukan ketidak berdayaan ibu dari shot ini.
	Percobaaan kedua ini menerapkan *Close Up* untuk lebih menangakap ekspresi wajah ibu yang resah saat melihat sesuatu. Namun, masih sama background yang berupa kedalaman gelap dalam frame ini masih sempit dan belum memberikan efek terancam dari depan maupun belakang.
	Shot disebelah ini merupakan percobaan terakhir di mana shot tersebut menggunakan *Medium Close Up* untuk menangkap emosi dan ekspresi ibu namun juga memberikan informasi tentang background yang kosong dan gelap sehingga sang ibu terlihat resah dengan sesuatu dihadapannya namun dibelakangnya juga ada sesuatu yang ditakutkan sang ibu.

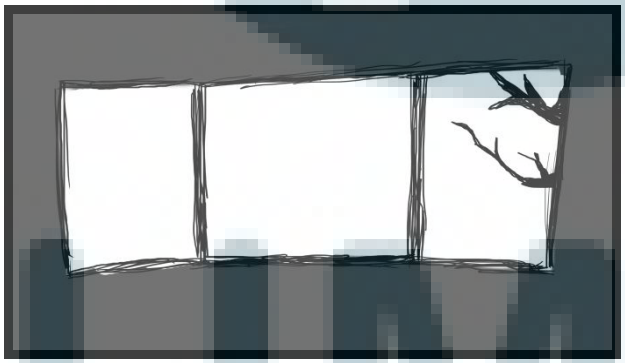
Berikut ini adalah acuan pada karya Who's Hungry dan Deadtime Stories yang menampilkan POV atau pandangan dari tokoh utama saat melihat suatu rangan yang menyeramkan.



Gambar 3.14 Acuan *shot* 15

Deadtime Stories (2003) & Who's Hungry (2009)

Tabel 3.3 Percobaan *shot* 15

Percobaan Shot 15	Deskripsi
	Percobaan ini merupakan percobaan pertama dan terakhir. Setelah melihat beberapa acuan, sebagian besar acuan menggunakan angle yang sama yakni *eye level* saat menampilkan POV saat menggunakan teknik horror *fearing the place.* Kemudian establishing shot memang harus digunakan saat menampilkan suatu ruangan atau lokasi yang menyeramkan.

Jika tahap eksperimen sudah selesai dan sudah menentukan jenis shot yang digunakan, maka langkah selanjutnya ialah membuat *shot list* agar storyboard aryist mengetahui urutan dan jenis shot apa saja yang dipakai. Shot list berisi

urutan scene, shot, jenis shot yang dipakai, keterangan shot dari aksi yang berlangsung pada masing – masing shot. Berikut ini ialah shot list dalam scene 3 dari karya "Syndrome".

Tabel 3.4 *Shotlist Scene* 3

Scene	Shot	Shot Size	Movement	Location	INT/ EXT	Notes
3	1	MLS	Still	House	INT	Ibu melewati sayap rumah membawa kardus, berhenti hingga ada bayangan hitam lewat.
	2	Medium	Still	House	INT	Ibu memandang keluar jendela.
	3	Est	Still	House Yard	EXT	Halaman kosong.
	4	Medium	Still	House	INT	Ibu kaget dengan suara yang ada di dalam kamarnya.
	5	Medium	Still	House	INT	Ibu membalikan badannya dan memandang pintu kamarnya.
	6	Est	Zoom in	House	INT	POV ibu melihat bagian depan kamarnya.
	7	Medium	Still	House	INT	Ibu memanggil anaknya.
	8	Est	Zoom in	House	INT	POV ibu, suara seseorang melangkah di dalam kamar.
	9	Medium	Still	House	INT	Ibu masih menduga itu aalah anaknya.
	10	Est	Zoom in	House	INT	Suara langkah berhenti.
	11	Medium	Still	House	INT	Ibu bingung.

	12	Est	Still	House	INT	Pintu terbuka dan terlihat kamar yang kosong.
	13	Medium	Still	House	INT	Ibu bingung dan menengok kea rah jendela kembali.
	14	MCU	Zoom in	House	INT	Ibu menatap sesuatu. Ekspresinya resah.
	15	Est /POV	Zoom in	House	INT	Jendela tempat ibu berhenti tadi.

Jika *shotlist* sudah jadi maka *storyboard artist* boleh menggambar tiap shot dari *shotlist* yang sudah ada kemudian memberikan keterangan, *timing*, *setting*, *camera movement*, *shot type*, dan menuliskan *sound effect* apa yang digunakan pada shot – shot tersebut.

Shot 14

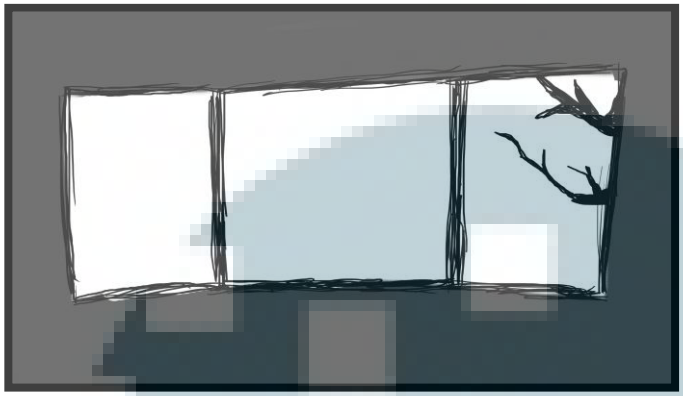
Shot Type : MCU

Setting :Kamar – INT

Timing : 3 sec

SFX : Horror

Gambar 3.15 Storyboard Shot 14



Shot 15

Shot Type : Est – POV

Setting : Lorong

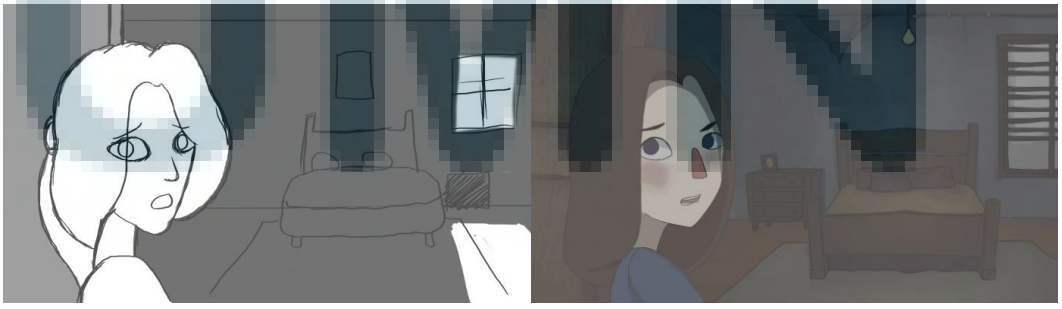
Timing : 2 sec

SFX : Horror

Gambar 3.16 Storyboard Shot 15

Jika tahap *storyboard* sudah selesai, maka penulis akan melanjutkan tahap pembuatan animatik. Pada tahap animatik, penulis akan mengetahui banyak kesalahan maupun kekurangan *shot* yang mempengaruhi rumusan masalah penulis, yakni membuat kesan horor. *Shot – shot* yang salah akan penulis ubah dan rombak sehingga sesuai dengan teori yang mendukung terciptanya kesan horor dalam *shot* film pendek animasi "Syndrome".

Kemudian, jika animatik yang sudah direvisi mampu menampilkan *shot* yang sudah sesuai dengan acuan observasi dan mampu menjawab landasan teori, penulis akan lanjut menuju tahap produksi. *Shot* yang masih sketsa akan dilineart dan diwarnai.



Gambar 3.17 Perbandingan *rough sketch* dengan *shot final – shot* 14

Gambar 3.18 Perbandingan *rough sketch* dengan *shot final – shot* 15

3.5.2. Perancangan Shot 6 pada Scene 4

Sama seperti proses perancangan pada *shot* 14 dan 15 pada *scene* 3, yang dibutuhkan sebelum merancang *shot* yakni sebuah skenario yang sudah ada pada *scene* 4 dari *shot* 1 hingga *shot* 6. Berikut skenario dari *shot* 6 dan *shot* pendukungnya.

Tabel 3.5 Skenario *scene* 4 pada *shot* 6

Shot	Scenario
3	Ibu sedang tertidur di ranjangnya namun ada sesuatu yang menarik selimut ibu sehingga ibu kaget.
5	Ibu yang selimutnya ditarik, bangun dan kaget karena melihat seseorang dihadapannya.
6	Tampak seseorang yang dilihat ibu berdiri di depan kamarnya.

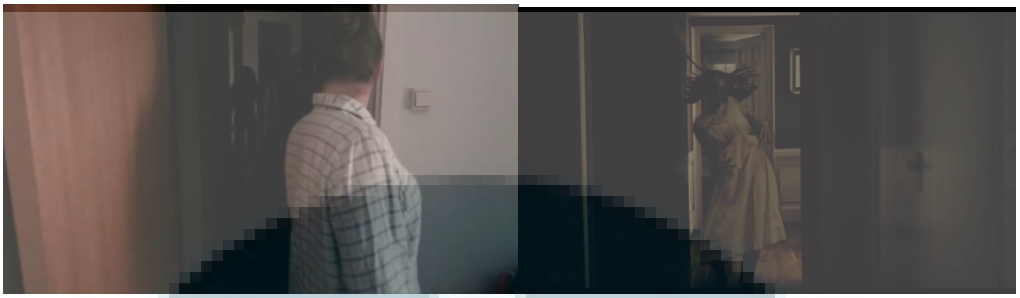
Penulisan *script* akan dilakukan apabila skenario – skenario dalam cerita tersebut sudah final walaupun nanti masih ada improvisasi skenario dan pemotongan adegan yang dirasa masih kurang perlu saat animatik sudah ada. *Script* dibuat agar dalam pembuatan *storyboard* nanti, *storyboard artist* mampu

memahami *plot* dan urutan kejadian yang terjadi dari awal hingga akhir cerita. Berikut ini adalah *script* pada *scene* 4.

SCENE 4 – INT – BEDROOM – NIGHT

TERLIHAT PENGHUNI BARU RUMAH TERSEBUT TIDUR DI SEBUAH RANJANG DI DALAM KAMAR TIDUR. SUASANANYA TAMPAK TENANG NAMUN TERASA ADA SESEORANG YANG MENGAWASI DI DALAM KAMAR. SANG IBU YANG TERTIDUR LELAP DENGAN SELIMUT TERAWASI DARI JARAK DEKAT. SELIMUT YANG DIPAKAINYA TERTARIK PERLAHAN, LALU DITARIK KEMBALI OLEHNYA. LALU DENGAN KAGETNYA SELIMUT ITU DI TARIK DENGAN KENCANG SAMPAI MEMBUAT SANG IBU TERBANGUN HISTERIS. SANG IBU YANG KAGETPUN MELEK DAN MELIHAT SESEORANG MUNCUL DI DEPAN PINTU KAMARNYA BERDIRI DIAM. SANG IBU PUN PANIK DAN MENGEDIPKAN MATANYA LALU ORANG YANG DILIHATNYA TADIPUN HILANG SEKETIKA. SANG IBU MENGECEK SEISI KAMAR DAN MENDAPATI ANAKNYA HILANG. SANG IBU PUN MAKIN PANIK DAN MENGGELEDAH LACINYA UNTUK MENNGGENGGAM SEBUAH GUNTING SEBAGAI PERLINDUNGAN.

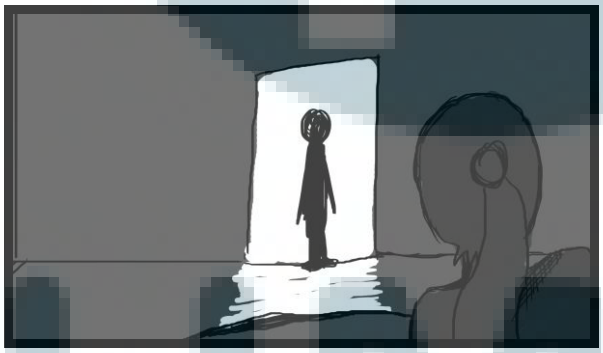
Jika proses penulisan sudah selesai maka langkah selanjutnya ialah menerjemahkan naskah yang berupa tulisan menuju gambar dari *script* yang ada pada *scene* 4 di atas. Langkah ini dilakukan untuk memberikan gambaran kasar agar *storyboard artist* nanti mudah dalam menentukan jenis *shot* apa yang sesuai dengan skenario yang sudah ada. Selain itu, langkah ini merupakan sebuah eksperimen sebagai tahap *trial error* sebuah *shot* horor yang mampu memberikan kesan horor sebelum nanti di atur *timing* dan transisinya. Eksperimen dalam menggambar sketsa kasar sebuah shot juga dilakukan dengan menggunakan acuan – acuan yang sudah dipilih. Pada *shot* 6, acuan yang digunakan yakni pada film pendek Lightsout dan Mama.



Gambar 3.19 Acuan *shot* 6

Di atas adalah acuan yang digunakan untuk membuat sebuah *shot* horor dengan teknik *visual shock*. Berikut ini adalah beberapa eksperimen dari *shot* 6 pada *scene* 4 yang dilakukan untuk menciptakan kesan horor.

Tabel 3.6 Percobaan *shot* 6

Percobaan Shot 6	Deskripsi
	*Shot* ini menerapkan apa yang dilakukan film Lightsout dengan meletakkan korban pada *foreground* yang memiliki jarak dengan *the unknown*. *Shot* ini masih belum maksimal karena jarak ibu dan the unknown terlalu jauh. Lightsout menggunakan komposisi tersebut karena *the unknown* yang muncul berada di dekatnya sehingga terlihat efek kejut oleh korban yang didekati oleh *the unknown*.

	Percobaaan kedua ini menerapkan *Long Shot* dengan POV ibu saat melihat seseorang yang berdiri dihadapannya. *Shot* ini lebih berhasil karena dibantu oleh *shot* sebelumnya yang menangkap ekspresi kaget sang ibu lalu membuat *reverse cut* pada *shot* 6 ini di mana sang ibu melihat seseorang berdiri di depan pintu kamarnya seakan menutup pintu keluar sang ibu.

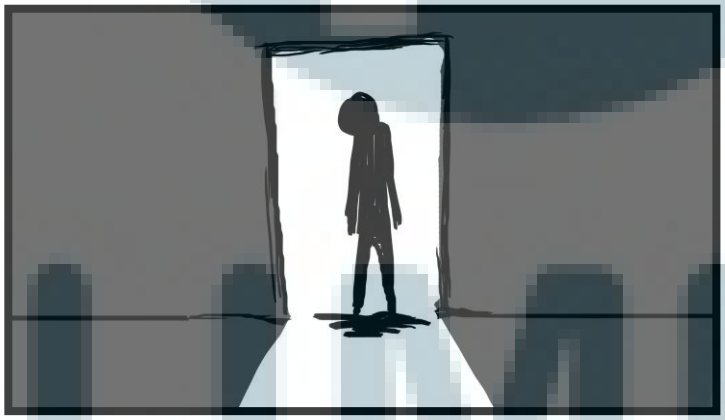
Jika tahap eksperimen sudah selesai dan sudah menentukan jenis shot yang digunakan, maka langkah selanjutnya ialah membuat *shotlist* agar *storyboard artist* mengetahui urutan dan jenis *shot* apa saja yang dipakai. *Shotlist* berisi urutan *scene*, *shot*, jenis *shot* yang dipakai, keterangan *shot* dari aksi yang berlangsung pada masing – masing shot. Berikut ini ialah shot list dalam *scene* 4 dari shot 1 hingga shot 6.

Tabel 3.7 *Shotlist scene* 4 *shot* 1 hingga *shot* 6

Scene	Shot	Shot Size	Movement	Location	INT/ EXT	Notes
4	1	Est	Zoom in	Room	INT	Tampak luar rumaj saat malam hari.
	2	Est	Zoom in	Room	INT	Kamar ibu dengan pintu tertutup.
	3	MLS	Track Left	Room	INT	Ibu sedang tidur namun selimutnya tertarik oleh

						sesuatu.
	4	BO	Still	Room	INT	Suara ibu kaget
	5	MLS	Shake	Room	INT	Ibu tampak gelisah melihat sesuatu di hadapannya.
	6	LS	Shake	Room	INT	Munculnya The Unknown di luar kamar (pintu terbuka)
	7	CU	Zoom in	Room	INT	Ekspresi resah dan ketakutan ibu melihat seseorang di depannya berdiri.

Kemudian pada tahap penggambaran storyboard, storyboard artist akan memberikan keterangan – keterangan yang nanti akan membantu proses produksi maupun post produksi.



Shot 6

Shot Type: LS

Setting : Kamar

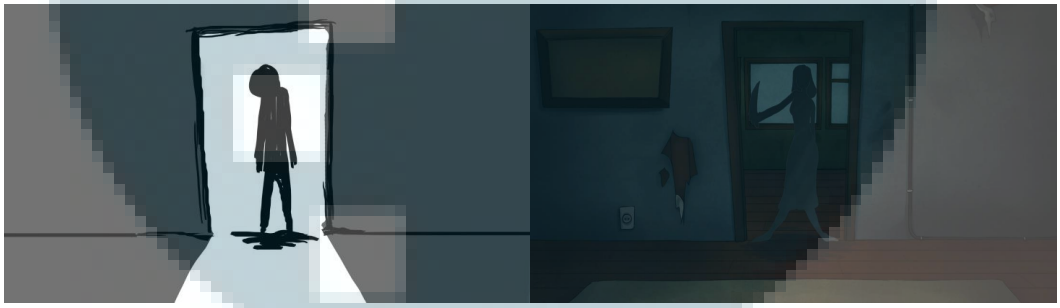
Timing : 3,5 sec

SFX : Shock

Gambar 3.20 *Storyboard shot* 6

Jika tahap *storyboard* sudah selesai, maka penulis akan melanjutkan tahap pembuatan animatik. Pada tahap animatik, penulis akan mengetahui banyak kesalahan maupun kekurangan *shot* yang mempengaruhi rumusan masalah penulis, yakni membuat kesan horor. *Shot – shot* yang salah dan tidak terlalu penting akan dihilangkan atau rombak .

Kemudian, jika animatik yang sudah direvisi mampu menampilkan *shot* yang sudah sesuai dengan acuan observasi dan mampu menjawab landasan teori, penulis akan lanjut menuju tahap produksi. *Shot* yang masih sketsa akan diline art dan diwarnai.



Gambar 3.21 Perbandingan *rough sketch* dengan *shot final – shot* 6