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

"Aidel" adalah animasi 2D, *hand-drawn,* 6-12 *fps,* dengan setting *mall* sebagai lokasi utama. *Keyframe, inbetween, dan environment* secara keseluruhan dilakukan secara *digital*.

Pengumpulan data untuk menunjang Tugas Akhir ini bersifat kualitatif. Teori tentang *storyboard* diperoleh lewat studi literatur dan laporan penelitian terdahulu yang membahas bentuk *shot* yang digunakan dan diterima secara umum.

Untuk memberikan kesan *believability* pada *setting* animasi yang dibawakan, observasi ke lokasi *mall* dan pengumpulan data visual seperti gambar dan video, serta metode eksperimen berupa sketsa secara langsung dilakukan untuk studi warna, dimensi, dan komposisi.

Referensi film animasi dengan *genre* yang sejenis serta komik dengan genre *slice of life* digunakan sebagai pembanding dan dasar untuk membentuk *shot* yang akan digunakan dalam animasi Aidel.

Animasi pendek ini menceritakan kisah Aidel yang mengunjungi sebuah mall baru yang dipromosikan sebagai tempat yang "beda", namun setelah melihat perilaku orang-orang didalamnya yang norak dan tidak beda dengan tempat yang lain, keluar dengan rasa menggerutu.

Perancangan Shot Pada..., Youngky, FSD UMN, 2018

3.1.1. Sinopsis

Aidel masuk ke dalam sebuah mall baru untuk berjalan-jalan, setelah melihat brosur yang mempromosikan mall tersebut sebagai tempat yang beda.

Semuanya berjalan baik-baik saja pada awalnya, tapi belum lama Aidel masuk, ia dihalangi segerombolan orang di depannya, satu grup, yang menutupi jalan dan tidak mau minggir sama sekali, sehingga membuat Aidel yang awalnya senang menjadi sedikit menggerutu.

Ia naik ke lantai atas dan melihat sebuah antrian ramai, dimana sebuah toko makanan ternama yang harganya lumayan mahal (bagi Aidel) sedang mengadakan diskon, tapi ternyata diskonnya tidak terlalu berguna karena memakai prinsip "syarat dan ketentuan berlaku" (minimal pembelian 100rb keatas). Aidel pun terbelalak dengan antrian tersebut, karena hanya mau beli kalau ada tulisan "diskon".

Belum sempat pergi dari sana, dia dilewati seorang gendut, Rubesa, yang memegang banyak makanan, baru selesai mengantri dari tempat tersebut. Rubesa sepertinya tidak bisa kenyang sampai harus mencari tempat makanan lain. Jumlah makanan yang dibawa dan cara makannya yang lahap dan rakus pun membuat Aidel mual.

*Mood*nya sudah mulai jelek, dia pun mencari tempat duduk setelah beberapa waktu berjalan, sambil beristirahat. Dari arah yang sama datang seorang anak, Alek, yang sedang bermain HPnya berjalan melewati Aidel, menarik perhatiannya. Rupanya ia pergi menemui temannya di dalam sebuah kafe, tepat didepan Aidel duduk. Tapi ternyata, sudah berkumpul bersama, rombongan Alek malah tetap sibuk dengan HP mereka masing-masing. Aidel pun semakin jengkel.

Perancangan Shot Pada..., Youngky, FSD UMN, 2018

Malas dengan suasana mall karena kelakuan orang-orang didalamnya, Aidel pun keluar dari mall tersebut. Merasa ternyata tempat tersebut tidak ada bedanya dengan mall lain, ia membuang brosur mall yang ia simpan sebelumnya, kemudian berjalan pergi.

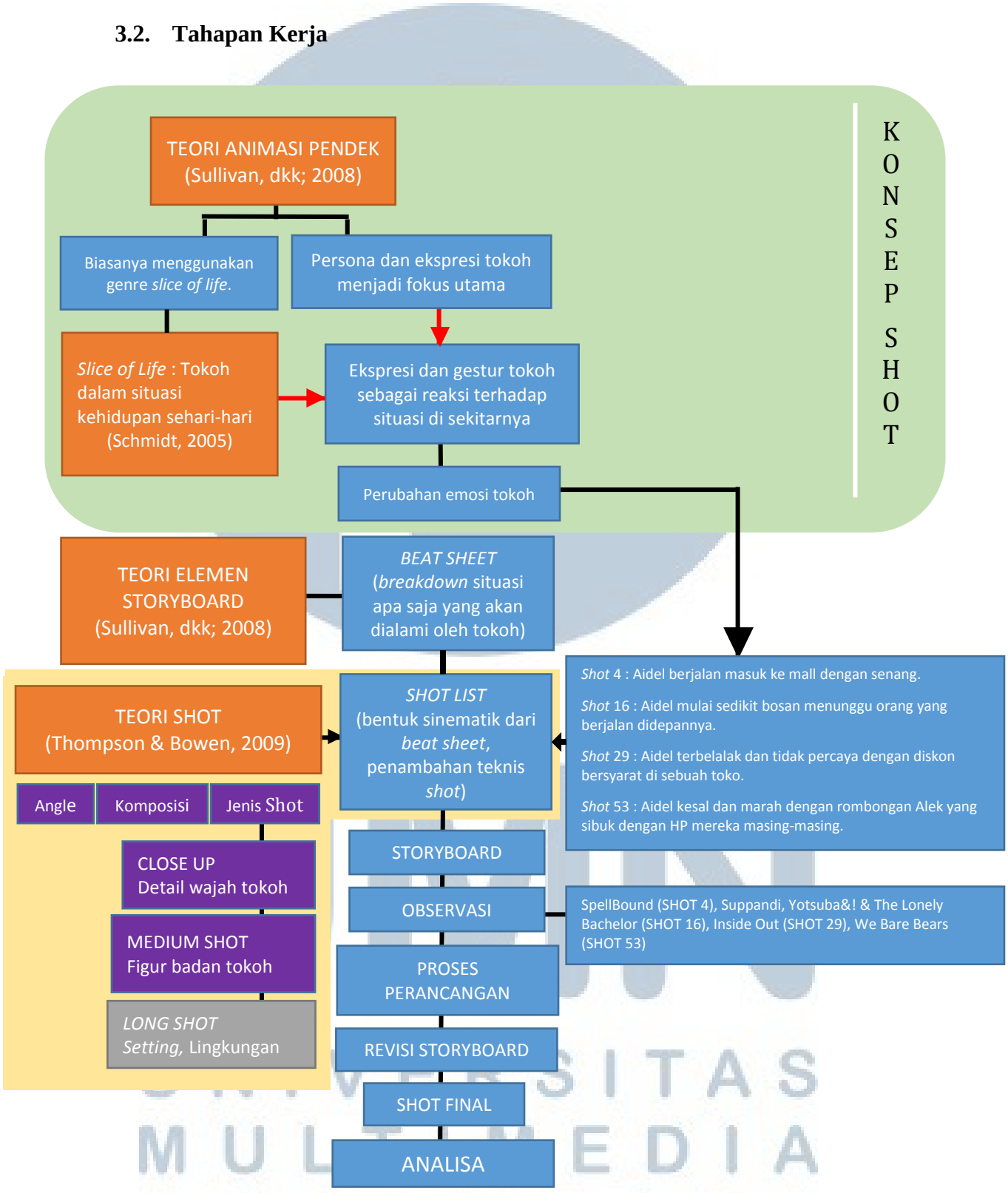
3.1.2. Posisi Penulis

Proses pengerjaan proyek Tugas Akhir sebagian besar dilakukan secara pribadi oleh penulis, namun laporan ini hanya akan membahas tentang perancangan *shot* dalam pengerjaan animasi pendek, dari tahap konsep *shot* hingga visualisasi akhir *storyboard*.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Perancangan Shot Pada..., Youngky, FSD UMN, 2018

3.2. Tahapan Kerja



UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Proses awal dimulai dengan mencari ide cerita yang akan dibawakan menjadi animasi pendek. Mengacu pada teori *slice of life* Baker (2003) dan Schmidt (2005) unsur utama genre ini adalah aspek "kehidupan sehari-hari", serta melalui proses bimbingan dan revisi, dipilihlah tema utama yang akan dibawakan, yaitu "aksi menyebalkan yang terjadi pada kehidupan sehari-hari" dan "reaksi seorang tokoh terhadap situasi tersebut" sebagai penggerak alur cerita. Adapun aksi yang akan ditampilkan mengacu pada kejadian yang benar terjadi di dunia nyata.

Mengacu pada teori Schmidt (2005), pembuat animasi memutuskan situasi kehidupan sehari-hari yang akan dibawakan sebagai *setting* cerita, sehingga dilakukan *breakdown* aksi yang terjadi sepanjang film tersebut yang disusun dalam bentuk *beat sheet*. *Beat sheet* tersebut kemudian diolah menjadi *shot list* yang merupakan rancangan jenis *shot* dan *angle* yang akan digunakan.

Setelah format *shot* dalam bentuk tulisan, proses observasi dilakukan dalam berbagai contoh literatur yang sudah ada, dengan pertimbangan perubahan jenis *shot list* sepanjang proses kerja berlangsung, apabila terdapat contoh yang lebih baik untuk memvisualisasikan *shot* tersebut. Hasil observasi dari film tersebut kemudian digunakan dalam merancang alternatif dari *shot* Aidel, yang kemudian akan diseleksi dengan membandingkannya dengan teori dan referensi, serta kecocokannya terhadap cerita yang akan dibawakan.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Perancangan Shot Pada..., Youngky, FSD UMN, 2018

3.3. *Beat Sheet*

Pada proses ini, ide dan sinopsis cerita dijabarkan menjadi urutan aksi yang akan terjadi sepanjang animasi berlangsung.

"AIDEL" Beat Sheet

1. Aidel melihat brosur promosi mall, kemudian shot kearah mall yang dituju.
2. Ia masuk kedalam mall, kagum dengan megahnya interior mall tersebut.
3. Aidel berjalan di sebuah lorong, dan didepannya terdapat sekumpulan orang yang berjalan lebih lambat darinya.
4. Sambil menahan kesal, ia menunggu sampai keluar dari lorong tersebut.
5. Gerombolan tersebut berjalan ke arah lain dari Aidel, ia menghela nafas.
6. Aidel naik ke lantai 2, sambil melihat sebuah antrian ramai untuk diskon di sebuah toko.
7. Seorang dari antrian tersebut mengacungkan jempol ke arah Aidel.
8. Aidel menatap papan diskon, dan melihat keterangan syarat dan ketentuan berlaku.
9. Aidel heran dengan antrian yang sangat ramai tersebut.
10. Rubesa berjalan kearah Aidel, selesai membeli makanan dari sana
11. Ia makan dengan sangat lahap, Aidel sedikit mual dengan cara makan Rubesa yang rakus.
12. Makanan Rubesa habis, ia melihat tempat makan lain, yang juga sedang diskon.
13. Rubesa dengan polos dan bahagia pergi kesana, Aidel melihat dengan menggerutu.
14. Aidel duduk di sebuah kursi setelah lama berjalan, sedikit capek.
15. Alek berjalan masuk ke sebuah kafe tepat didepan Aidel, sambil memegang HP, pergi menemui temannya.
16. Grup Alek sibuk sendiri dengan HPnya, Aidel semakin kesal, kemudian pergi dari tempat itu.
17. Aidel keluar dari mall, meremukkan brosur yang ia bawa, kemudian membuangnya.

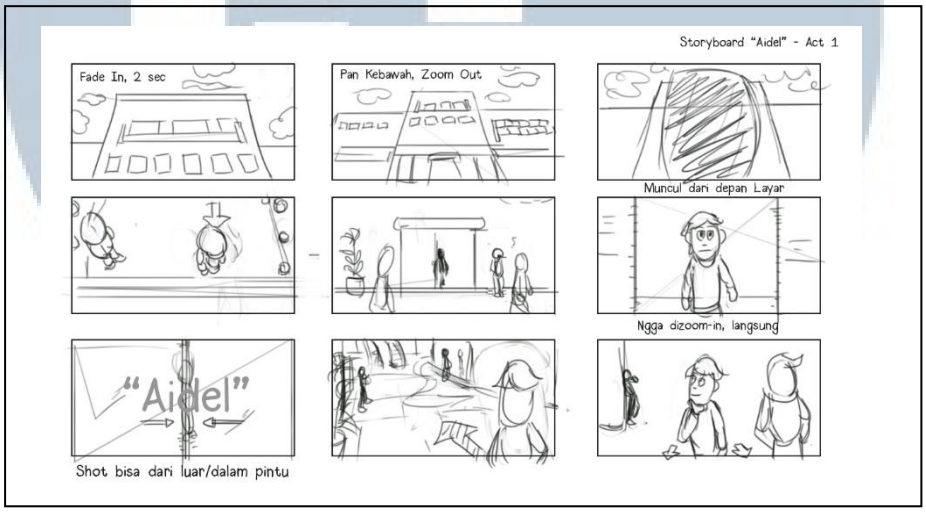
Gambar 3.1. *Beat Sheet* "Aidel"

(Sumber dokumentasi pribadi)

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

3.4. *Thumbnailing*

Dari susunan aksi tersebut, dibentuk visualisasi kasar animasi Aidel. Pemilihan *angle* dan jenis *shot* yang digunakan hanya didasari secara perkiraan bagaimana *scene* tersebut akan berlangsung, dan belum sepenuhnya didasari pada observasi secara mendetail terhadap referensi yang sudah ada.



Gambar 3.2. *Thumbnail "*Aidel"

(Sumber dokumentasi pribadi)

Thumbnail tersebut kemudian diseleksi ulang, dengan menghilangkan *shot* yang tidak memiliki makna yang cukup kuat untuk menggerakan cerita, memperpanjang durasi animasi disaat aksi tersebut dapat dihilangkan sepenuhnya dan tidak mengganggu alur cerita, *shot* yang tidak cocok sepenuhnya, kemudian merevisi visual *thumbnail* yang dapat digunakan. Proses ini dilakukan dengan panduan utama "fokus terhadap aksi tokoh Aidel".

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

3.5. *Shot List*

Urutan aksi pada *beat sheet* dan *thumbnail* yang sudah dibentuk kemudian dijabarkan ulang secara sinematik untuk divisualisasikan ke dalam *storyboard*.

NO.	KET.
1. Shot brosur mall "MALL BARU YANG PALING BEDA"	-
2. Medium Close Up Shot wajah Aidel.	MCU
3. Wide Shot mall "NIWW", Low Angle.	WS, **LOW**
4. Medium Shot, High Angle, Aidel berjalan masuk ke mall.	MS, **HIGH**
5. Medium Shot dari pintu masuk Mall, Aidel melewati pintu.	MS
6. Medium Shot dari depan Mall, membelakangi Aidel.	MS
7. Close Up shot ¾ Back Shot (Over the Shoulder) dari posisi Aidel	CU, ¾back
8. Zoom out dari shot 7, Very Wide Shot, Establishing interior Mall	VWS, *ZOut*
9. Close Up wajah Aidel. Aidel jalan ke arah kamera.	CU
10. Medium Shot Aidel dari belakang berjalan masuk ke area baru.	MS
11. Long Shot dari arah depan Aidel.	LS
12. Cut ke medium Shot [Scene 11], fokus ke Aidel	MS
13. Gerombolan orang muncul dari depan layar, menutupi Aidel. Medium Shot.	MS
14. High Angle Medium Long Shot Aidel dan gerombolan orang.	MLS, **HIGH**
15. ¾ Back Shot dari arah Aidel, melihat ke gerombolan orang tersebut	MS, ¾back
16. ¾ Front Shot Aidel. Medium close up, ekspresi malas.	MCU, ¾front
17. Kembali ke medium shot (15), Gerombolan berjalan ke kiri, Aidel kearah kanan.	MS
18. Medium Shot Aidel.	MS
19. Medium Long Shot, Aidel naik ke lantai 2 dari eskalator.	MLS
20. Close Up (instant) ke frame Aidel.	CU
21. Long Shot sebuah antrian toko makanan yang sedang diskon. Posisi Aidel dalam frame medium Shot & OTS.	LS
22. Medium Long Shot antrian dari depan. Aidel masuk ke dalam frame dari kiri. High Angle.	MLS, **HIGH**
23. Medium Shot toko. Aidel posisi OTS.	MS
24. Kembali ke Shot 22, Medium Shot, seorang Enpisi mengacungkan jempol kearah Aidel. High Angle.	MS, **HIGH**

Gambar 3.3. *Shot List* "Aidel"

(Sumber dokumentasi pribadi)

Perancangan Shot Pada..., Youngky, FSD UMN, 2018

25. Medium Shot dari depan Aidel.	MS
26. Close up Papan diskon.	CU
27. Zoom in → Big Close Up Aidel (Scene 25)	BCU, *ZIn*
28. Big Close Up tulisan "Dengan pembelian Minimal Rp 100rb", Zoom in cepat hingga Extreme Close Up, fokus ke tulisan tersebut.	BCU, *ZIn* ke XCU
29. Medium Close Up Shot Aidel, menggerutu terhadap syarat papan diskon.	MCU
30. Zoom Out ke Medium Shot, Aidel melihat kearah antrian.	MS
31. Medium Close Up Aidel, Aidel menoleh ke arah kamera.	MCU
32. Low Angle, Medium Long Shot Rubesa, Rubesa mengisi keseluruhan frame.	MLS, **LOW**
33. Extreme Close Up mulut Rubesa	XCU
34. Medium Long Shot Aidel, Rubesa berjalan masuk ke layar dari arah kanan.	MLS
35. Medium Shot Rubesa, Posisi Aidel Big Close Up & OTS, melihat ke arah Rubesa	MS
36. Big Close Up wajah Rubesa, instant Extreme Close Up mulut Rubesa	BCU, XCU
37. Close Up Aidel dari depan, ekspresi mual.	CU
38. Medium Close Up Rubesa, Kaki Aidel didalam frame, Angle kamera sedikit naik.	MCU, **high**
39. Close Up OTS Rubesa, melihat kearah toko makanan.	CU, ¾back
40. Medium Long Shot Aidel, Rubesa berjalan keluar frame.	MLS
41. Instant Big Close Up ke wajah Aidel.	BCU
---	---
42. Long Shot Aidel berjalan ke arah bangku	LS
43. Medium Long Shot Aidel duduk.	MLS
44. Long Shot Alek, berjalan masuk kearah frame, Aidel medium shot didalam layar.	MS
45. Medium Shot Alek, Aidel dibelakang sebagai BG.	MS
46. Long Shot "Kafe Itu", Alek masuk ke dalam, Aidel posisi Big Close Up, OTS di sebelah kanan *frame*.	LS

Gambar 3.4. *Shot List* "Aidel" 2

(Sumber dokumentasi pribadi)

UNIVERSITAS NUSANTARA

47. Medium Shot grup Alek.	MS
48. Medium Shot Aidel, ekspresi sedikit senang.	MS
49. Close Up Aidel, ekspresi berubah.	CU
50. Medium Shot grup Alek.	MS
51. ¾ Front Shot Aidel, Medium Close Up, heran dengan grup Alek	MCU, ¾front
52. Medium Close Up grup Alek, masih sibuk dengan HP masing-masing	MCU
53. Medium Close Up Aidel, semakin kesal, lalu berjalan kedalam layar, hingga posisi Medium Shot (frame tidak berubah)	MCU
54. Long Shot pintu masuk Mall	LS
55. Medium Shot Aidel berjalan keluar dari mall, melihat brosur, kemudian siap-siap melempar brosur.	MS
56. Wide Long Shot Mall, Aidel membuang brosur.	WLS
57. Frame sama, Aidel bersiap berjalan pergi, brosur menutupi layar, CREDITS.	WLS

Gambar 3.5. *Shot List* "Aidel" 3

(Sumber dokumentasi pribadi)

Keterangan detail teknis *shot* diatas merupakan hasil setelah proses *shot final* dibawah dilakukan, diperoleh dari seleksi ulang dan percobaan penerapan langsung dalam visualisasi *shot* dan terus mengalami proses revisi selama proses pembuatan animasi berlangsung.

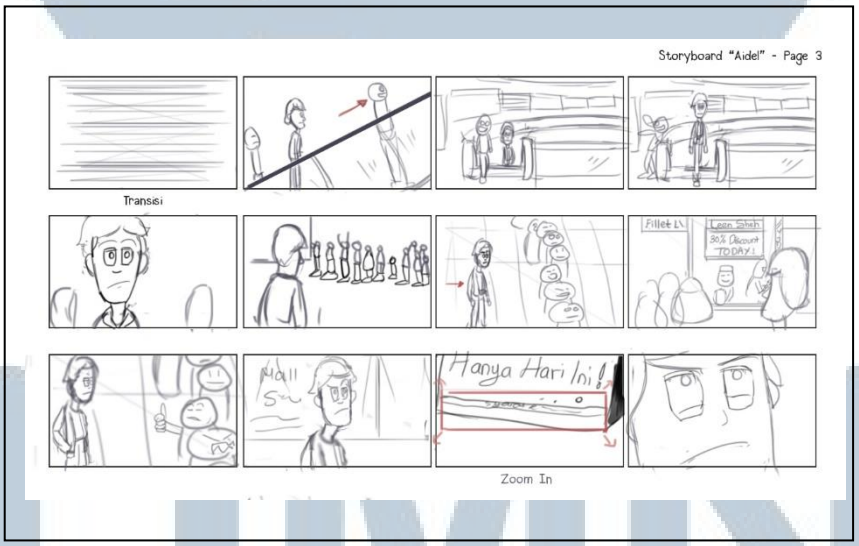
3.6. Rancangan *Storyboard*

Hasil *shot list* tersebut kemudian disusun ke dalam bentuk *storyboard* yang telah ditentukan. Pada proses rancangan ini juga dilakukan revisi visual *thumbnail* mengikuti garis besar dari bentuk *shot list* yang telah dijabarkan.

Perancangan Shot Pada..., Youngky, FSD UMN, 2018

Gambar 3.6. Rancangan *Storyboard* "Aidel"

(Sumber dokumentasi pribadi)



Gambar 3.7. Rancangan *Storyboard* "Aidel" 2

(Sumber dokumentasi pribadi)

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

3.7. Konsep *Shot*

Dari *shot list* tersebut, diambil empat *shot* yang secara visual menunjukkan perubahan emosi Aidel dari senang saat masuk, kemudian berangsur-angsur semakin kesal hingga ia keluar dari *mall* tersebut untuk dirancang secara mendetail. Shot tersebut adalah :

1. *Shot* 4 : Aidel memasukkan brosur kedalam sakunya, lalu dengan senang berjalan masuk ke dalam *mall*.
2. *Shot* 16 : Dihalangi oleh rombongan orang didepannya yang berjalan dengan lambat, Aidel yang awalnya senang menjadi sedikit bosan, namun belum merasa kesal sama sekali.
3. *Shot* 29 : Aidel terbelalak melihat papan diskon bersyarat di sebuah toko yang cukup mahal, salah satunya karena melihat antrian yang ramai di sebelahnya yang antri hanya karena ada "diskon".
4. *Shot* 53 : Aidel semakin kesal dengan rombongan Alek yang sibuk sendiri dengan *handphone* masing-masing, meskipun sudah berkumpul bersama di satu tempat.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Perancangan Shot Pada..., Youngky, FSD UMN, 2018

3.8. Observasi

Observasi pada sampel yang sudah ada dilakukan untuk menggambarkan visualisasi *shot* sesuai dengan teknis literatur dan menganalisa perbandingan makna yang disampaikan dari *shot* tersebut dengan perbandingan teori pada bab II.

3.8.1. Suppandi untuk Rancangan Umum

Gambar 3.8. Suppandi & Friends
(Suppandi & Friends – Teaser, 2014)

Gambaran garis besar bagaimana rancangan *shot* Aidel akan dibentuk diambil dari seri Suppandi, sebuah animasi bergaya *limited animation* berbasis *vector*. Adapun *episode* yang diambil sebagai acuan utama juga menceritakan kisah Suppandi yang mengunjungi sebuah *mall*.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Dari hasil observasi, animasi Suppandi banyak menggunakan sampel *medium shot* untuk mengarahkan fokus terhadap aksi tokoh. Suppandi juga memiliki sampel interaksi dua tokoh yang menjadi acuan untuk merancang *scene* 3.

Gambar 3.9. Referensi *Medium Shot*

(Suppandi Goes to the Mall, 2015)

Gambar 3.10. Referensi *Medium Long Shot*

(Suppandi Goes to the Mall, 2015)

Perancangan Shot Pada..., Youngky, FSD UMN, 2018

3.8.2. Spellbound untuk Rancangan *Shot* 4

Gambar 3.11. Referensi *Shot* 4

(Spellbound, 2016)

Konsep *high angle* pada *shot* 4 dirancang dengan melakukan observasi pada salah satu *scene* animasi pendek "Spellbound". *Shot* tersebut menggambarkan tokoh perempuan yang melihat sesuatu yang ada jauh diatasnya, ditunjukkan dari bagaimana ia menaikkan posisi kepalanya dan *shot* diambil dari posisi *high angle*. Ekspresi senang pada *shot* tersebut menunjukkan bahwa ia tertarik atau memunculkan perasaan bahagia terhadap apa yang ia lihat di hadapannya.

Secara teori, penggunaan *long shot* dalam *frame* tersebut akan membuat fokus audiens lebih mengarah kepada *environment*, sehingga usaha untuk mengarahkan fokus kepada figur tokoh dilakukan dengan menempatkan hanya tokoh tersebut dalam *frame shot* diatas. Meskipun begitu, fokus audiens terhadap tokoh tersebut akan sedikit tergganggu, karena bagian depan objek bis yang terdapat dibelakangnya memiliki intensitas cahaya yang sama dengan wajah tokoh, serta ukuran tokoh yang hanya mengisi sebagian kecil *frame* pada *shot* tersebut.

Perancangan Shot Pada..., Youngky, FSD UMN, 2018

3.8.3. Yotsuba&! untuk Rancangan *Shot* 16

Secara umum, acuan ini diambil karena secara spesifik membahas genre *slice of life* dan dominan dengan sampel *medium shot* dan *close up* untuk mengarahkan audiens fokus terhadap tokoh Yotsuba, mengacu pada teori yang diutarakan oleh Thompson dan Bowen (2009). Aspek ini menjadi acuan utama yang akan digunakan dalam merancang *shot* animasi pendek Aidel.

Gambar 3.12. Manga Yotsuba&! *Volume* 13

(http://vignette3.wikia.nocookie.net/azumanga/images/8/8a/Yotsuba_13.jpg/revision/latest?cb=20151025120224)

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Gambar 3.13. Referensi *Shot* 16

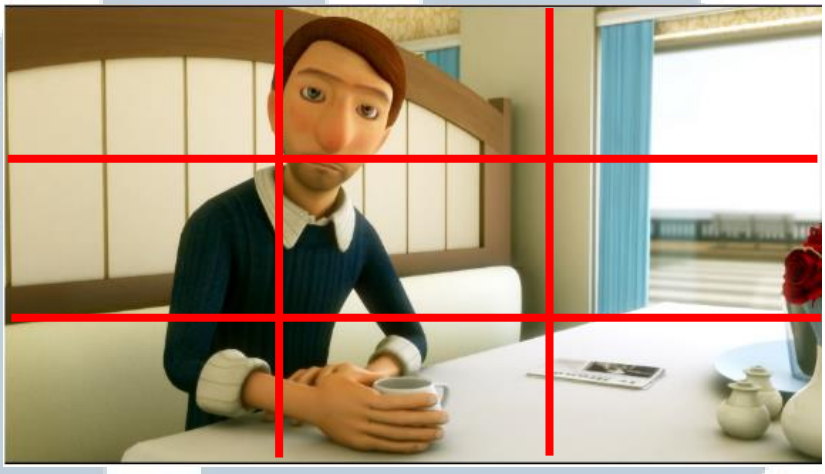
(Yotsuba Vol.13, 2015)

Secara spesifik, acuan ini digunakan untuk merancang bentuk dasar *shot* 16. Dua alternatif yang digambarkan dalam panel tersebut menunjukkan ekspresi marah tokoh Yotsuba. Gambar pertama digambarkan secara *medium* close up yang menunjukkan visual wajah dan badan, dan gambar kedua menunjukkan Yotsuba dalam posisi yang sama, namun diambil secara *big close up*, yang hanya menunjukkan wajah Yotsuba. Meskipun kedua jenis *shot* tersebut berbeda, kedua alternatif tersebut memiliki tujuan yang sama, untuk mengarahkan fokus audiens kepada tokoh Yotsuba.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Perancangan Shot Pada..., Youngky, FSD UMN, 2018

3.8.4. The Lonely Bachelor untuk Rancangan *Shot* 16



Gambar 3.14. Referensi Ekspresi *Shot* 16

(The Lonely Bachelor, 2012)

Medium shot pada *shot* ini mengarahkan audiens untuk fokus terhadap tokoh Bachelor, semakin diperkuat dengan bagaimana tidak ada figur tokoh lain selain dia didalam *frame*. Posisi tokoh juga ditempatkan mengikuti komposisi *rule of thirds*, dan *environment* digambarkan tidak mengikuti garis *horizontal* untuk memberikan kesan kedalaman, serta sebagai penyeimbang posisi tokoh yang berada di kiri.

Selain aspek teknis, ekspresi yang ditunjukkan oleh tokoh tersebut mengacu pada *shot* tersebut. *Shot* ini menunjukkan tokoh yang sedang melamun dan melihat sekelilingnya tanpa tujuan, sehingga menunjukkan ekspresi yang datar dan terlihat membosankan.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

3.8.5. Inside Out untuk Rancangan *Shot* 29

Gambar 3.15. Inside Out

(Inside Out, 2015)

Secara keseluruhan, jenis *shot medium shot* dan *close up* dalam film Inside Out digunakan untuk mengarahkan pandangan audiens untuk fokus pada tokoh. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk memperkecil pandangan *environment* yang terlihat, dikarenakan film tersebut memiliki *detail environment* yang cukup banyak dan sangat variatif. Sebagai tambahan, referensi ini juga digunakan untuk merancang perubahan emosi Aidel.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Perancangan Shot Pada..., Youngky, FSD UMN, 2018

Gambar 3.16. Referensi *Shot* 29

(Inside Out, 2015)

Rancangan *shot* 29 didasari dari ekspresi dan gestur tokoh Anger. *Shot* tersebut diambil secara *close up* untuk mengarahkan fokus hanya kepada tokoh Anger dan posisi badan ditempatkan sedikit menghadap ke kanan, meskipun posisi tokoh Anger hampir tepat berada di tengah, dengan tujuan memberikan kesan kedalaman serta untuk menghindari kesan bahwa Anger sedang berinteraksi langsung dengan audiens, namun kepada sesuatu didepannya yang tidak terlihat di layar.

3.8.6. We Bare Bears untuk Rancangan *Shot* 53

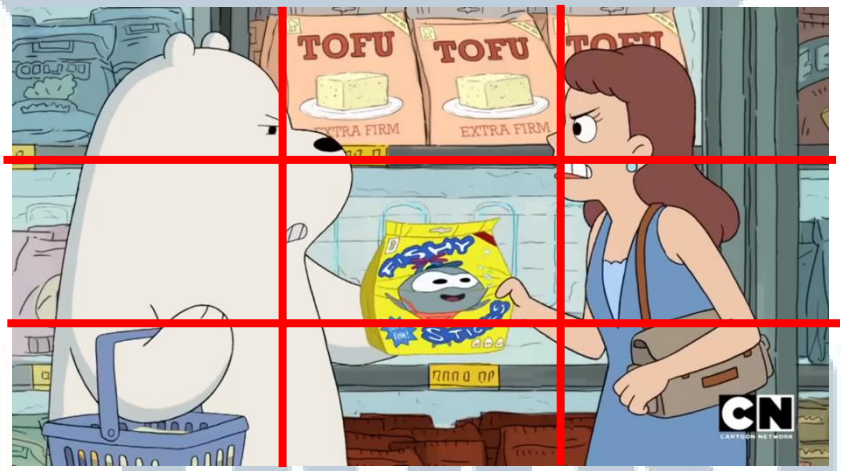
We Bare Bears secara spesifik bercerita tentang kehidupan sehari-hari tiga tokoh yang tinggal serumah, relevan dengan aspek utama "kehidupan sehari-hari" yang ingin dibawakan dalam animasi Aidel. Hal ini ditunjukkan dari bagaimana *shot* dalam seri tersebut dominan dengan *full body shot* yang fokus terhadap tokoh, *medium shot*, serta *close-up* tokoh. Adapun sampel *shot* yang digunakan dibahas di bagian selanjutnya.

Perancangan Shot Pada..., Youngky, FSD UMN, 2018

Gambar 3.17. We Bare Bears

(We Bare Bears, 2015)

Komposisi *shot* 53 dan referensi ekspresi Aidel dirancang berdasarkan salah satu *scene* dari We Bare Bears berikut.



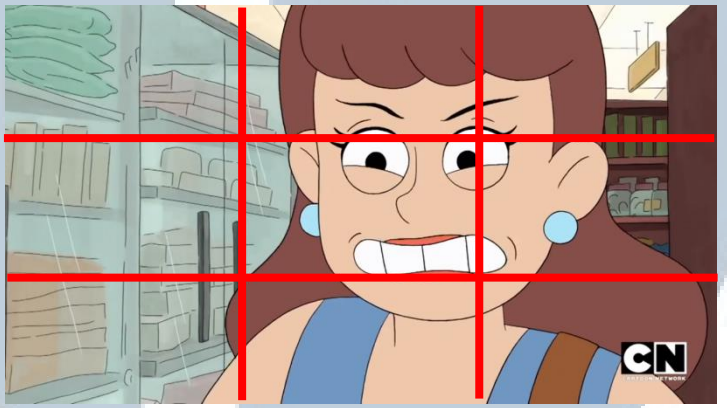
Gambar 3.18. Referensi *Shot* 53

(We Bare Bears – Planet Bears, 2017)

Scene tersebut menggambarkan posisi tokoh saat memperebutkan sebungkus makanan, diambil dari *profile angle*. *Profile shot* secara umum memposisikan audiens sebagai pengamat dari posisi yang cukup jauh dari *scene* tersebut, sehingga biasanya dikombinasikan dengan penggunaan *long shot*. Namun pada *shot* tersebut, aksi tokoh menjadi penggerak utama cerita sehingga fokus diarahkan kepada tokoh dengan menempatkannya secara *medium shot*, sehingga ekspresi dan gestur tokoh

Perancangan Shot Pada..., Youngky, FSD UMN, 2018

tersebut terlihat lebih jelas dan menjadi fokus utama. Penempatan posisi tokoh tersebut dari samping menutupi sebagian fitur tokoh, sehingga gestur kedua tokoh tersebut ditunjukkan dengan lebih ekspresif, sehingga aksi yang ingin ditunjukkan tergambar dengan jelas dalam *shot* tersebut.



Gambar 3.19. Referensi Ekspresi *Shot* 53

(We Bare Bears – Planet Bears, 2017)

Contoh *medium close up* wajah perempuan tersebut menunjukkan dengan jelas bagaimana ekspresi seseorang saat menahan rasa kesal, dalam kasus tersebut, memperebutkan sesuatu dengan tokoh Ice Bear didepannya. Ekspresi tersebut merupakan referensi yang tepat untuk menggambarkan emosi Aidel yang sudah sangat kesal dengan rombongan Alek didepannya. Adapun penempatan tokoh perempuan tersebut mengikuti aturan *rule of thirds*, pada posisi bagian kanan, mengacu pada *continuity* dari *shot* sebelumnya dimana ia berada di posisi kanan.

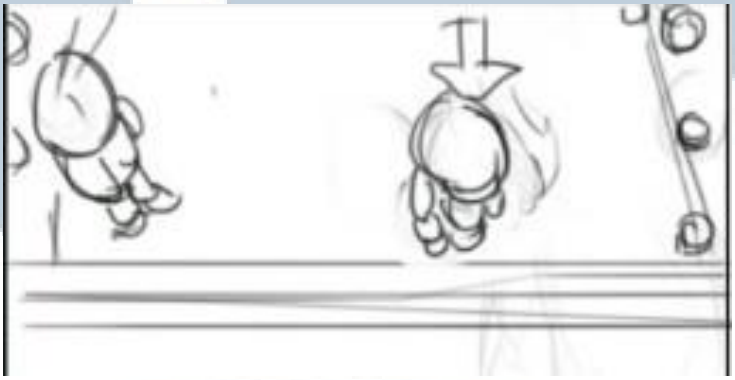
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Perancangan Shot Pada..., Youngky, FSD UMN, 2018

3.9. Proses Perancangan *Shot*

3.9.1. *Shot* 4

Dalam merancang *shot* 4, sebelum proses observasi film dilakukan, ditentukan konsep awal bahwa audiens sedang melihat Aidel dari arah *mall* yang sangat besar, dan *shot* ini menunjukkan aksi Aidel berjalan masuk ke dalam, sehingga dibentuk sebuah *thumbnail* yang menggambarkan Aidel dari posisi *high angle* yang ekstrem.



Gambar 3.20. *Shot* 4

(Sumber dokumentasi pribadi)

Setelah mengalami proses revisi, terjadi penambahan aksi dimana Aidel memasukkan brosur tersebut terlebih dahulu ke dalam sakunya. Penambahan aksi tersebut menghasilkan rancangan alternatif kedua, dengan tujuan wajah dan aksi yang Aidel lakukan dapat terlihat dengan jelas. Aspek ini mengikuti referensi yang digunakan sebagai sampel observasi, namun dimodifikasi dengan mengubah jenis *shot* dari *long shot* menjadi *medium shot* untuk memperjelas figur dan fokus audiens kepada Aidel, serta arah penempatan figur Aidel, mengacu pada hasil observasi dimana jenis *long shot* yang digunakan pada acuan tersebut membuat fokus terhadap figur tokoh menjadi semakin kecil.

Perancangan Shot Pada..., Youngky, FSD UMN, 2018

Gambar 3.21. Alternatif *Shot* 4

(Sumber dokumentasi pribadi)

3.9.2. *Shot* 16

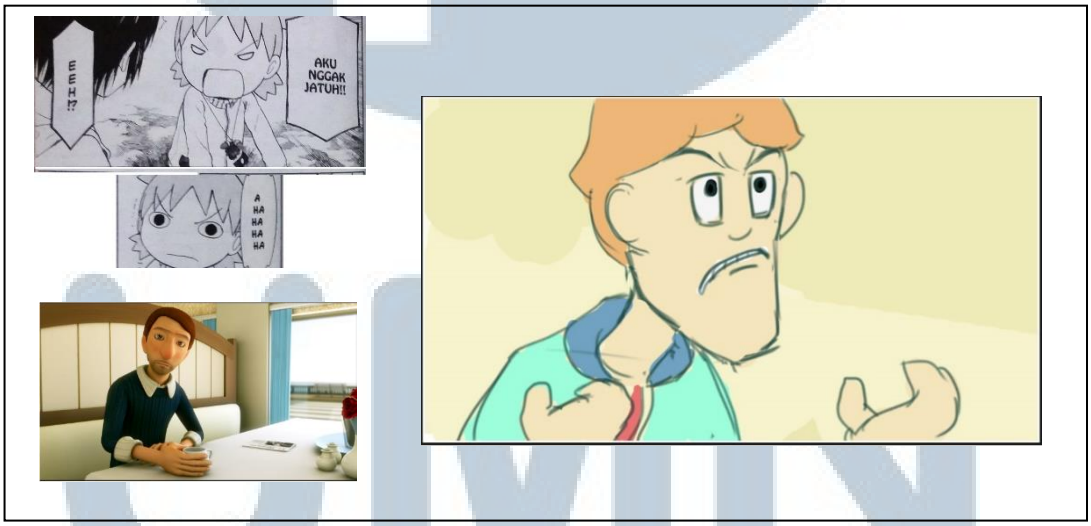
Tiga alternatif *shot* dibentuk untuk *shot* 16, pertama, secara *close up* dengan ekspresi yang menahan kesal, mengikuti konsep teori *close up* yang mengarahkan fokus kepada ekspresi dan detail wajah tokoh. *Shot* tersebut dibentuk mengikuti referensi *close up* yang digambarkan pada referensi Yotsuba&!.

Gambar 3.22. Alternatif *Shot* 16

(Sumber dokumentasi pribadi)

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Studi teori literatur menunjukkan bahwa tokoh yang ditempatkan secara *frontal angle* akan membuat subjek dalam *frame* seakan-akan sedang berkomunikasi langsung dengan audiens, khususnya saat tatapan mata tokoh menghadap langsung ke arah layar. Meskipun tatapan mata tokoh tersebut mengikuti konteks *shot* sebelumnya, seperti yang digambarkan pada acuan Yotsuba&!, untuk menghindari kemungkinan bahwa kesan yang ditimbulkan adalah Aidel sedang melihat langsung ke arah audiens, dirancang alternatif kedua dimana Aidel ditempatkan secara diagonal, mengikuti komposisi framing pada referensi The Lonely Bachelor, untuk memberikan kesan kedalaman, dengan perubahan aspek dimana arah tatapan Aidel tidak langsung melihat ke layar.

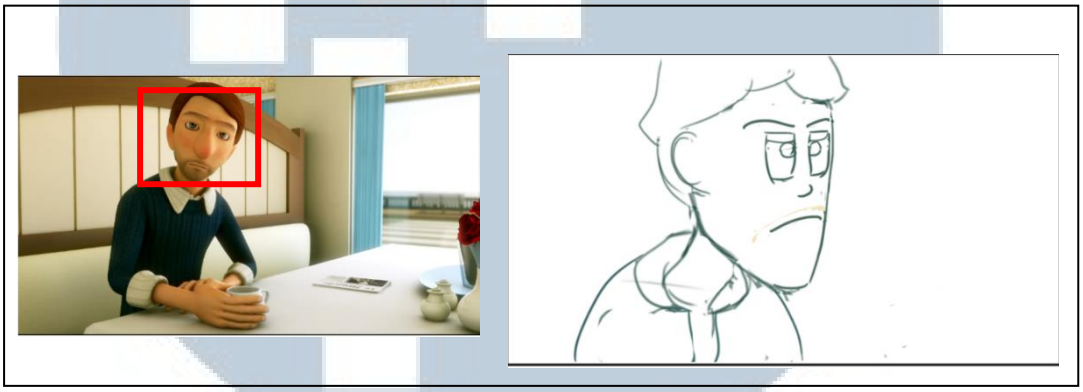


Gambar 3.23. Alternatif 2 *Shot* 16

(Sumber dokumentasi pribadi)

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Setelah mempertimbangkan alur perubahan emosi Aidel, dimana ia tidak seharusnya menunjukkan perasaan kesal dengan intensitas yang sama atau bahkan lebih dengan *shot* terakhir, dirancang alternatif ketiga dengan mengubah ekspresi Aidel mengikuti referensi ditunjukkan pada wajah tokoh Bachelor, dimana ia memperhatikan sesuatu sambil melamun, sehingga menunjukkan rasa bosan.



Gambar 3.24. Alternatif 3 *Shot* 16

(Sumber dokumentasi pribadi)

3.9.3. *Shot* 29

Shot 29 dirancang dengan mengikuti referensi ekspresi dan gestur dari tokoh Anger. Sedikit modifikasi dilakukan dengan mengubah posisi Aidel lebih ke kiri, mengikuti posisi Aidel pada *shot-shot* sebelumnya dimana ia selalu ditempatkan di kiri. Ekspresi tidak percaya dan gestur terbelalak yang dilakukan oleh Aidel didasari dari referensi tersebut.

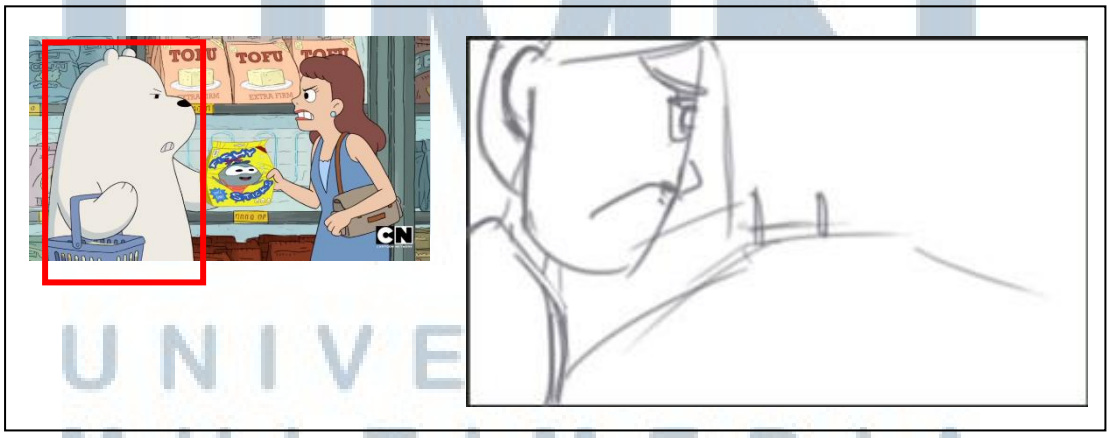
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Gambar 3.25. *Shot* 29

(Sumber dokumentasi pribadi)

3.9.4. *Shot* 53

Shot 53 mengambil referensi posisi tokoh secara *profile*, mengikuti aspek yang ditunjukkan pada observasi acuan. Pemilihan penempatan *shot* secara *profile* bertujuan untuk memposisikan audiens sebagai pengamat, berbeda dari *shot-shot* sebelumnya dimana wajah dan gestur Aidel dengan jelas diperlihatkan untuk mengarahkan audiens untuk melihat cerita langsung dari sudut pandang Aidel.



Gambar 3.26. Alternatif *Shot* 53

(Sumber dokumentasi pribadi)

Perancangan Shot Pada..., Youngky, FSD UMN, 2018

Rancangan alternatif kedua dibentuk setelah menentukan aspek “perubahan emosi Aidel” menjadi penggerak utama cerita, sehingga ekspresi dan gestur Aidel harus menunjukkan bahwa perasaan kesal Aidel saat itu sudah mencapai puncaknya, dengan intensitas yang lebih tinggi dibanding *shot* sebelumnya, sehingga gestur dan ekspresi Aidel dirancang mengikuti acuan dari referensi wajah tokoh dibawah ini.

Gambar 3.27. Alternatif 2 *Shot* 53

(Sumber dokumentasi pribadi)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Perancangan Shot Pada..., Youngky, FSD UMN, 2018

3.10. *Final Shot*

Dari alternatif yang sudah dibentuk, dipilih satu *shot* yang akan digunakan untuk menggambarkan alur animasi Aidel.

3.10.1. *Shot* 4

Gambar 3.28. *Shot* 4

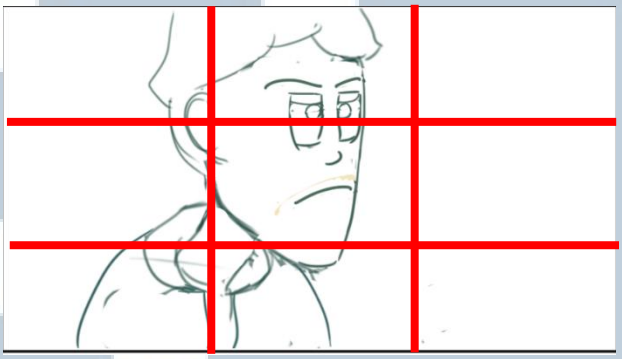
(Sumber dokumentasi pribadi)

Alternatif tersebut dipilih untuk menggambarkan *shot* 4 dengan pertimbangan ekspresi tokoh harus terlihat dengan jelas. Perubahan jenis *shot* dari *long shot* pada sampel observasi yang digunakan menjadi *medium shot* bertujuan untuk mengarahkan fokus lebih kepada figur Aidel, karena ukuran tokoh Aidel dalam frame menjadi semakin besar, serta hasil observasi acuan dimana penggunaan *long shot* lebih mengarahkan fokus terhadap *setting/environment* cerita tersebut.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Perancangan Shot Pada..., Youngky, FSD UMN, 2018

3.10.2. *Shot* 16



Gambar 3.29. *Shot* 16

(Sumber dokumentasi pribadi)

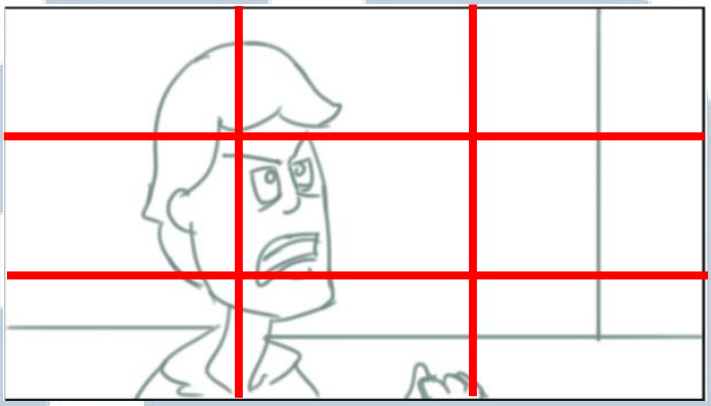
Ekpresi Aidel yang bosan dibandingkan dengan dua alternatif sebelumnya yang menunjukkan rasa marah dengan jelas dipilih untuk menunjukkan alur perubahan emosi secara bertahap, dimana Aidel menjadi lebih kesal semakin mendekati akhir cerita.

Alternatif dimana Aidel menahan kesal pada pilihan pertama dan kedua menggambarkan bahwa saat itu, emosi Aidel sudah mencapai puncaknya, meskipun belum sampai ke pertengahan cerita. Adapun posisi Aidel yang ditempatkan secara ¾ *angle* dipilih untuk memberikan kesan *frame* yang lebih dinamis dibandingkan dengan *shot* yang diambil tepat dari depan.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Perancangan Shot Pada..., Youngky, FSD UMN, 2018

3.10.3. *Shot* 29



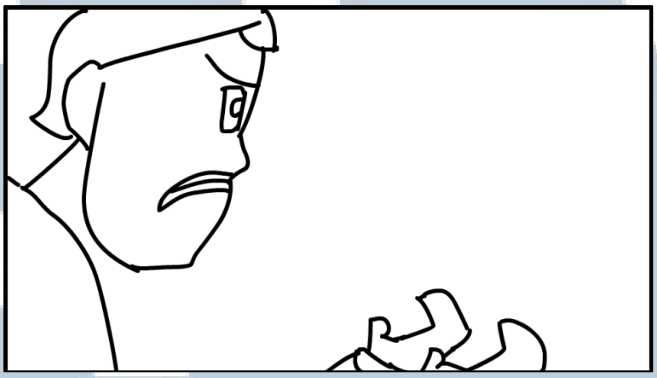
Gambar 3.30. *Shot* 29

(Sumber dokumentasi pribadi)

Penggambaran Aidel dalam *shot* tersebut, ekspresi dan jenis *shot*, sepenuhnya mengikuti referensi animasi yang menjadi acuan. Aidel ditempatkan di bagian kiri mengikuti teori *rule of thirds*, dan ditempatkan tidak langsung ke arah layar untuk menunjukkan bahwa ia sedang melihat sesuatu di depan layar, yang apabila ditempatkan tepat dari depan akan menimbulkan kesan bahwa ia sedang melakukan aksi tersebut kepada audiens.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

3.10.4. *Shot* 53



Gambar 3.31. *Shot* 53

(Sumber dokumentasi pribadi)

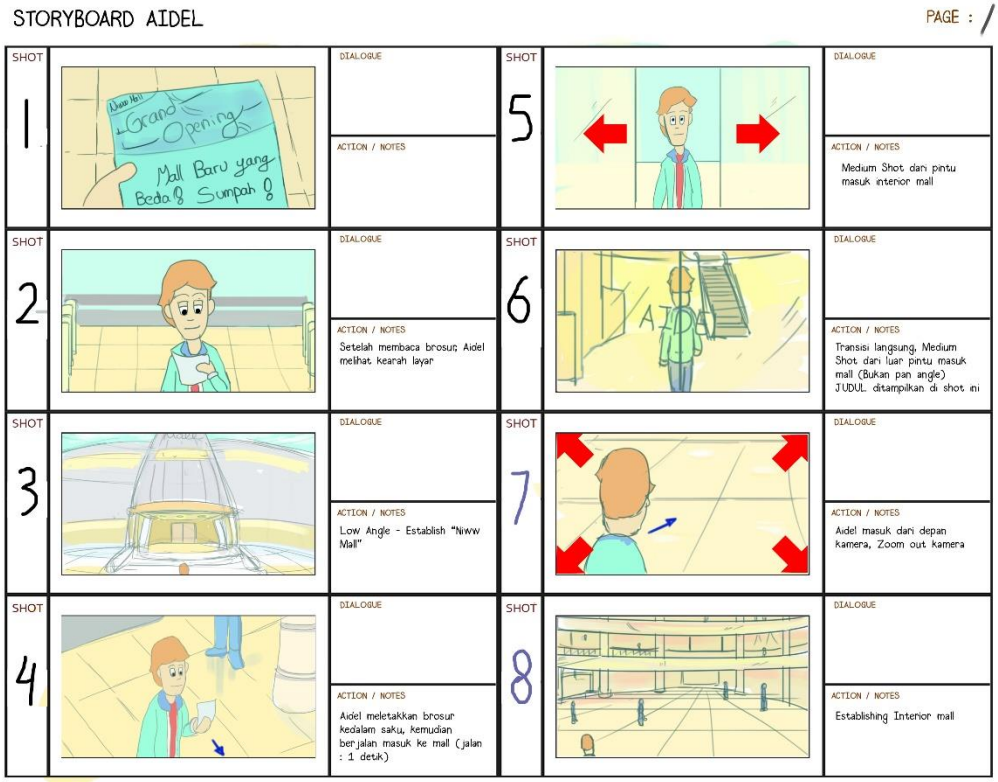
Alternatif dimana Aidel dengan jelas menunjukkan rasa marah, serta gestur tangan yang terlihat jelas, menjadi pilihan utama untuk menunjukkan rasa marah Aidel yang mencapai puncak di akhir cerita, khususnya saat *frame* diambil dari samping, dimana setengah dari figur tokoh sama sekali tidak terlihat. Alternatif pertama hanya menunjukkan ekspresi Aidel yang terlihat marah, tidak cukup kuat untuk menunjukkan rasa kesal yang terlihat pada gambar tersebut.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Perancangan Shot Pada..., Youngky, FSD UMN, 2018

3.11. Revisi *Storyboard*

Visual dan format *shot* pada *storyboard* kemudian direvisi dan diberikan keterangan tambahan mengikuti hasil perancangan *shot* diatas, hingga didapatkan *storyboard* dengan hasil *shot* final yang akan dibentuk menjadi animasi pendek.



Gambar 3.32. Revisi *Storyboard* "Aidel"

(Sumber dokumentasi pribadi)

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA