



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

3.1.1. Deskripsi Proyek

“Asih dan Anta” adalah sebuah film animasi 3 dimensi bergenre *action-comedy*. Dengan durasi 4 menit, film ini menceritakan seorang tetua desa yang bertarung melawan Batara Guru untuk menyelamatkan desanya dan Dewi Sri. Dalam film “Asih dan Anta” terdapat empat tokoh, yaitu Asih sebagai tetua desa, Anta sebagai dewa ular yang menjelma menjadi tongkat dan juga ayah kandung Dewi Sri, Dewi Sri yang dipuja oleh desa Asih, dan Batara Guru sebagai ayah angkat Dewi Sri. Asih dan Anta diangkat dari cerita Dewi Sri oleh Ki Umbara yang berasal dari Sunda. Film “Asih dan Anta” menggunakan *setting* kampung Naga di kota Garut, Jawa Barat.

Film “Asih dan Anta” dikerjakan oleh penulis bersama rekannya dalam *Petrichor Production* yang beranggotakan lima orang, yaitu:

1. Lina Permata Santoso Widjojo, sebagai *director, environment concept artist and modeler*
2. Mega Srihoryanni, sebagai *producer, script writer, storyboard artist, layout artist, dan animator*
3. Yenni Hasan, sebagai *color artist, lead animator, dan compositor*
4. Sherrina Ferin, sebagai *lighting artist, render artist*
5. Tessa Casscalea, sebagai *character concept artist and modeler*

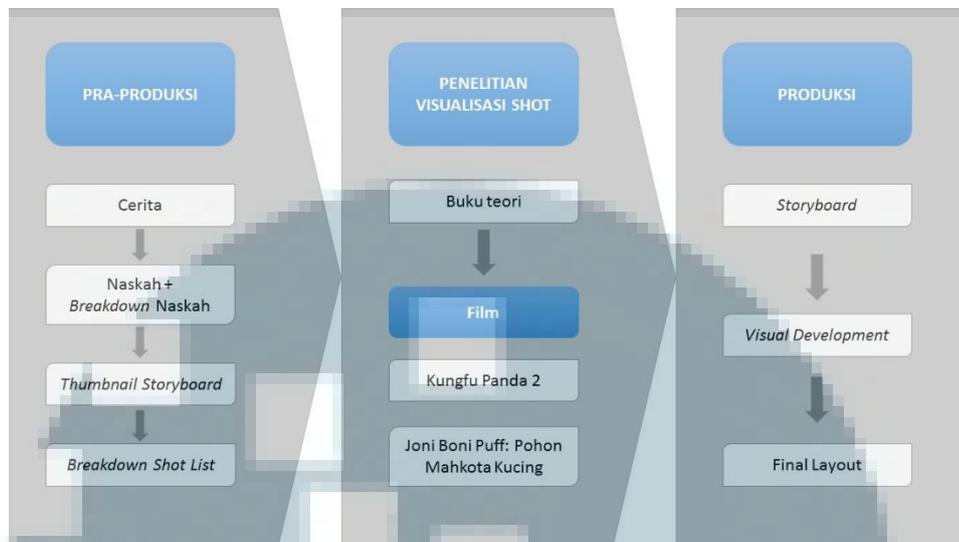
3.1.2. Sinopsis

“Asih dan Anta” menceritakan tentang sebuah desa di Jawa Barat yang mengalami kekeringan panjang. Para penduduk di desa tersebut memuja dan berdoa kepada Dewi Sri namun doa mereka tak kunjung terjawab. Asih, nenek tetua desa tersebut pergi ke kuil Dewi Sri bersama Anta, tongkat pusaknya, untuk mencari tahu apa yang terjadi dengan Dewi Sri. Saat tiba di puncak gunung, mereka menyadari bahwa Dewi Sri dikurung oleh dewa Batara Guru. Asih dan Anta pun bertarung melawan Batara Guru untuk menyelamatkan Dewi Sri.

3.2. Proses Perancangan

3.2.1. Skema Perancangan

Dalam perancangan film animasi “Asih dan Anta”, penulis mengawali dengan pembuatan cerita yang disusun dalam naskah dan *breakdown* naskah menjadi lima tahap cerita sesuai dengan *three-act structure* atas teori Calvisi (2012). Dari *breakdown* yang dibuat, penulis memilih beberapa adegan untuk dibahas dan mencari teori serta referensi film yang dapat digunakan untuk memilih tata kamera yang sesuai untuk memvisualisasikan adegan yang tertulis dalam naskah. Setelah melakukan observasi teori dan referensi, penulis menerapkan teori dan referensi dalam *storyboard* dan disusun keterangan tata kamera yang digunakan dalam *shot list*. Penulis memilih sejumlah lima *shot* dari tahap *rising action* dan *climax* berdasarkan teori Calvisi (2012). Hasil akhir tata kamera ditentukan dari hasil olah visual yang dilakukan melalui program Autodesk 3ds Max.



Gambar 3. 1. Skema Perancangan Tata Kamera pada Film Animasi “Asih dan Anta”

3.2.2. Breakdown Naskah

Langkah paling awal dalam pembuatan film animasi adalah membuat cerita. Ide cerita “Asih dan Anta” berasal dari rekan penulis dengan perkembangan dan pengolahan oleh seluruh anggota kelompok tugas akhir penulis. Sebelum akhirnya dipilih “Asih dan Anta”, cerita film ini melalui banyak perubahan dari ide awal. Penulis beserta rekan kelompok terus mengubah isi cerita dari semester sebelumnya sehingga pada akhirnya memutuskan untuk menggunakan perubahan terakhir. Penulis memegang tugas membuat naskah dengan bantuan dua rekan penulis yang membuat ide cerita. Cerita “Asih dan Anta” terbagi menjadi dua *scene*, yaitu *scene* di desa Asih dan *scene* di puncak gunung. Kemudian kedua *scene* tersebut dibagi menjadi 5 bagian struktur cerita, yaitu *Exposition*, *Rising Action (Conflict)*, *Climax*, *Falling Action*, dan *Denouement*. Berikut ini adalah pembagian sesuai dengan struktur cerita.

Tabel 3.1. Struktur Cerita “Asih dan Anta”

<i>Exposition</i>	Desa Asih subur dengan bantuan Dewi Sri.
<i>Rising Action</i>	Dewi Sri ditangkap Batara Guru dan desa menjadi kekeringan. Asih dan Anta pergi ke kuil di puncak gunung namun patung Dewi Sri tidak ada di kuil dan tak jauh dari kuil, Asih melihat Batara Guru memeluk bakul padi yang mengurung Dewi Sri.
<i>Climax</i>	Pertarungan Asih dan Batara. Asih berhasil menyerang dua kali dan merasa percaya diri setelah itu. Batara Guru yang diserang merasa terdesak dan ingin segera mengalahkan lawannya. Saat Batara mengeluarkan jurusnya, Asih menertawakan kumis Batara Guru yang kemudian membuat Batara Guru tersinggung dan menerbangkan Asih dan Anta.
<i>Falling Action</i>	Asih dan Anta tanpa sengaja bersatu, kemudian mengeluarkan serangan terakhir mereka pada Batara Guru.
<i>Dénouement</i>	Batara Guru berhasil dikalahkan. Asih dan Anta membebaskan Dewi Sri, kemudian Dewi Sri menyuburkan kembali desa Asih.

Dari *breakdown* naskah di atas, penulis memilih tahap *Rising Action* dan *Climax* sebagai topik pembahasan. Hal yang ingin didapat dari tahap *Rising Action* adalah mulainya ketegangan saat Asih tiba di puncak gunung dan bertemu dengan lawannya, Batara Guru. Sedangkan pada tahap *Climax*, hal yang ingin dicapai

adalah menunjukkan meningkatnya suasana tegang dan serius dalam pertarungan Asih dan Anta melawan Batara Guru.

3.2.3. Shot List

Shot list film animasi “Asih dan Anta” terdiri dari dua scene. Dari dua scene tersebut, penulis akan memecahkan sesuai lima bagian struktur cerita. Sesuai batasan masalah yang ditetapkan di Bab 1, pada subbab ini penulis hanya memasukkan tabel shot list bagian *Rising Action* dan *Climax*. Di dalam shot list terdapat kolom-kolom berisi nomor shot, deskripsi adegan, jarak, sudut, serta pergerakan kamera. Shot list yang diberikan warna kuning adalah shot yang dipilih penulis untuk dijadikan pembahasan pada laporan ini.

Tabel 3.2. Shot List Scene 2 Bagian Struktur Cerita *Rising Action*

SHOT #	DESCRIPTION
16	View gapura
17	ASIH dan ANTA bertatih-tatih berjalan ke puncak, lalu tiba di puncak sambil terengah-engah
18	ASIH dan ANTA bernafas terengah-engah, kemudian muka Asih menjadi serius ketika melihat benda di depannya.
19	Patung DEWI SRI tidak ada di kuil
	Kamera crane-out ke view luas candi dan kepala Asih membelakangi kamera
	ASIH menoleh ke kanan kiri untuk mencari patung tersebut
20	ASIH curiga dan penasaran akan hilangnya patung DEWI SRI
21	ASIH mendengar suara tidak jauh darinya
	ASIH menoleh ke kanan, arah suara yang ia dengar dan terkejut dengan apa yang dilihatnya
22	[POV ASIH] BATARA GURU melayang sambil memeluk bakul padi
23	POV ASIH
24	Bakul padi yang dipeluk BATARA GURU bergerak memberontak
25	BATARA GURU mengelus-elus mukanya di bakul padi yang terus bergerak

26	DEWI SRI mengeluarkan tangannya untuk mencari tongkat padinya yang ada di telinga BATARA GURU
27	BATARA GURU memegang tangan DEWI SRI yang membuatnya terkejut
28	ASIH melihat dari jauh perlakuan BATARA GURU. Ia menyiapkan batu di tangannya.
29	ASIH melempar batu ke kepala BATARA GURU.
30	BATARA GURU menoleh ke belakang dengan marah
31	[POV BATARA GURU] BATARA GURU melihat ASIH dan ANTA
	ASIH menatap BATARA GURU dengan kesal

Tabel 3.3. *Shot List Scene 2* Bagian Struktur Cerita *Climax*

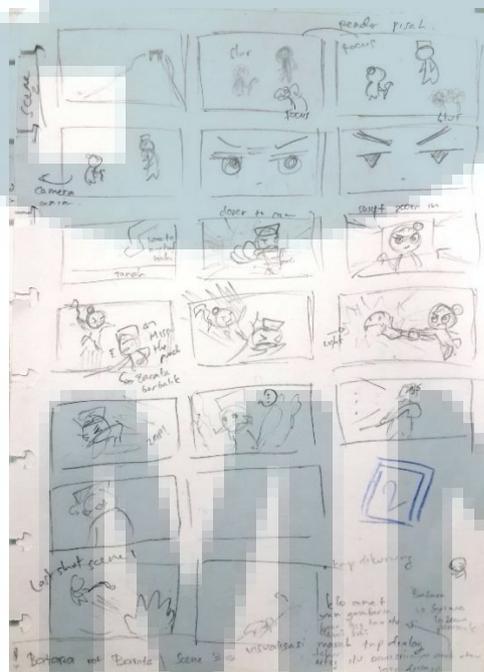
SHOT #	DESCRIPTION
32	[DOF Foreground] Angin meniup bunga
33	[DOF Characters] ASIH dan ANTA berdiri menghadap BATARA GURU
34	ASIH, ANTA, dan BATARA GURU bersiap dengan kuda-kuda bertarung
35	Ekspresi wajah ASIH
36	Ekspresi wajah BATARA GURU
37	BATARA GURU mengangkat kakinya
38	BATARA GURU melontarkan tinjunya dengan cepat ke arah ASIH
39	ASIH tersenyum tidak tertipu akan gerakan cepat BATARA GURU
40	Tinjuan BATARA GURU [IN] hampir melanda ASIH ASIH menundukkan dirinya
41	Tinju BATARA GURU tidak mengenai ASIH ASIH melompat
42	ASIH menendang muka BATARA GURU Ujung tongkat ANTA juga mengenai muka BATARA GURU
43	ASIH mendarat dengan percaya diri
44	ASIH mengayunkan ANTA ke kiri
45	ASIH mengayunkan ANTA ke atas ANTA terkejut akan gerakan tiba-tiba ASIH, kemudian mengeluarkan kekuatannya [VFX Glow]
46	BATARA GURU berposisi jongkok kaget dengan serangan yang menuju dirinya
47	BATARA GURU menutup matanya dengan tangannya seiring serangan ASIH dan ANTA [IN; VFX GLOW] mendekatinya
48	VFX GLOW memenuhi seluruh frame

49	BATARA GURU melongo karena ia mengira ASIH sudah mengalahkannya VFX ASAP naik
50	ASIH berdiri dengan gagah dan penuh percaya diri mengira ia mengungguli pertarungan ini dan berhasil menjatuhkan BATARA GURU ANTA kelelahan setelah mengeluarkan kekuatannya
51	BATARA GURU mulai terdesak, lalu menoleh ke belakang menatap ASIH dengan penuh amarah
52	ASIH, ANTA, dan BATARA GURU dengan kuda-kuda untuk ke-dua kalinya
53A	ASIH dan ANTA menatap BATARA GURU dengan percaya diri
53B	BATARA GURU menatap ASIH dengan penuh waspada
54	BATARA GURU menutup mata, menarik nafas sambil menyilangkan kedua tangannya, bersiap untuk menyerang
55	BATARA GURU menghadap ke atas dan melepaskan kekuatannya [VFX GLOW]
56	Kumis BATARA GURU berkibar naik-turun
57	ASIH dan ANTA melihat kumis BATARA GURU dan merasa itu lucu, kemudian menertawainya
58	BATARA GURU tersinggung akan tawa ASIH dan ANTA
59	BATARA GURU mengangkat kakinya
60	BATARA GURU menghentakkan kakinya dengan kuat
61	ASIH dan ANTA masih tertawa terbahak-bahak
62	ASIH dan ANTA terkejut dan melayang dipisahkan oleh BATARA GURU.
63	BATARA GURU memulai jurusnya. Ia mengangkat tangan kanannya dan menaruh tangan kirinya di dada kanan
64	ASIH melayang naik turun. Ia tidak mengerti apa yang terjadi
65	Tubuh ASIH dilayangkan ke kiri
66	BATARA GURU mengendalikan ASIH dan ANTA sambil bergaya. Kepalanya menoleh ke kiri, tangan kiri di belakang kepala, tangan kiri ke arah kanan, dan badannya ke arah 3/4 kiri
67	ANTA [IN] dilayangkan ke kanan
68	ASIH dan ANTA bertemu dari berlawanan arah
	ANTA [IN LEFT] dilayangkan ke kanan
	ASIH [IN RIGHT] dilayangkan ke kiri
69	ASIH [IN RIGHT] menatap ANTA dengan tubuhnya dilayangkan ke kiri
70	ANTA [IN LEFT] menatap ASIH dengan tubuhnya dilayangkan ke kanan
71	ASIH [OUT LEFT] dan ANTA [OUT RIGHT] dilayangkan berlawanan arah
72	ASIH [IN RIGHT] menabrak pohon
73	ANTA [IN LEFT] menabrak pohon dan jatuh ke tanah [OUT DOWN]

74	BATARA GURU tertawa terbahak-bahak melihat mereka jatuh
75	BATARA GURU melanjutkan serangannya. Ia menundukkan kepala dan menghentakkan tangannya ke samping
76	ASIH [IN UPPER LEFT] menabrak pohon dengan membelakanginya dan terbalik
77	BATARA GURU membungkuk, menekuk kaki kanan, mengangkat tangan kirinya dan mengayunkan tangan kanannya ke atas kanan
78	ANTA [IN BOTTOM RIGHT] mebrak ranting pohon

3.2.4. Format dan Sketsa *Storyboard*

Sebelum observasi film, penulis membuat sketsa *storyboard* untuk film “Asih dan Anta”. Sesuai dengan batasan masalah pada laporan ini, penulis memilih 5 *shot* penting dari bagian *Rising Action* dan *Climax* cerita untuk observasi film, yaitu *shot* #19, #22-24, #50, #51, dan #52. Sketsa *storyboard* pada awalnya dikerjakan pada kertas berupa *thumbnail* sesuai dengan urutan *shot list* yang telah dibuat.



Gambar 3. 2. Sketsa *Storyboard* Film Animasi “Asih dan Anta”
(sumber: dokumentasi pribadi)

Setelah *storyboard* dibuat, penulis menentukan keterangan *distance*, *angle*, dan *movement* yang dibutuhkan setiap *shot* berdasarkan teori. Penulis juga mencantumkan tujuan penggunaan tata kamera untuk setiap *shot*.

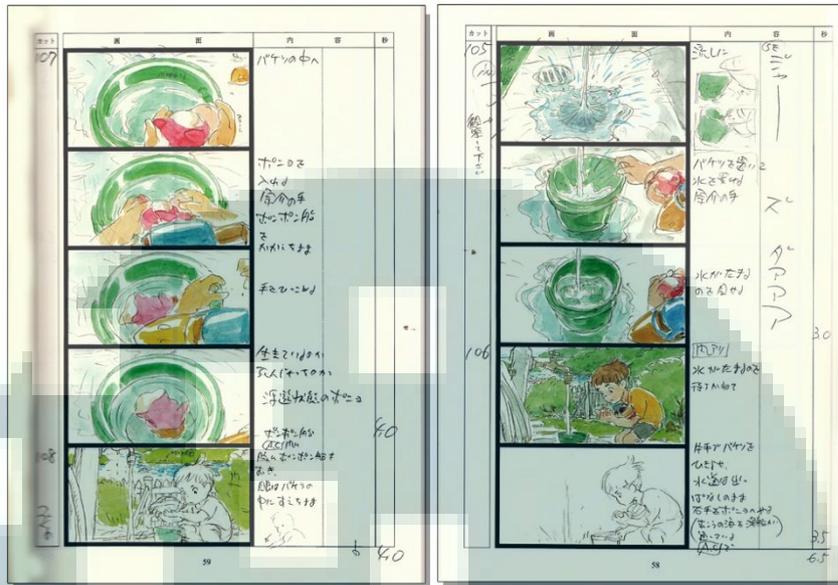
Tabel 3.3. *Shot List* Pembahasan

SHOT #	DESCRIPTION	THEORY	DISTANCE; ANGLE; MOVEMENT	TUJUAN
19	Patung DEWI SRI tidak ada di kuil	Bowen & Thompson (2013), Mercado (2011)	D: MCU A: Eye Lvl M: Crane Out	Menunjukkan jejak hilangnya patung Dewi Sri dan keadaan lingkungan sekitar kuil
	Kamera crane-out ke view luas candi dan kepala Asih membelakangi kamera	Begleiter (2010), Bowen & Thompson (2013)	D: LS A: Low M: -	
	ASIH menoleh ke kanan kiri untuk mencari patung tersebut			
22	[POV ASIH] BATARA GURU melayang sambil memeluk bakul padi	Begleiter (2010), Bowen & Thompson (2013)	D: LS A: Low M: -	Perkenalan karakter antagonis dalam cerita, mempertegang suasana pada adegan
23	POV ASIH	Begleiter (2010), Bowen & Thompson (2013), Mercado (2011)	D: LS A: Low M: Fast zoom in	
24	Bakul padi yang dipeluk BATARA GURU bergerak memberontak	Mercado (2011), Bowen & Thompson (2013)	D: MS A: Low M: -	
50	ASIH berdiri dengan gagah dan penuh percaya diri mengira ia mengungguli pertarungan ini dan berhasil menjatuhkan BATARA GURU	Begleiter (2010), Bowen & Thompson (2013)	D: LS A: Low	Menampilkan keunggulan dan kepercayaan diri Asih dalam pertarungan sekaligus ekspresi Anta yang bernafas kelelahan
	ANTA kelelahan setelah mengeluarkan kekuatannya			

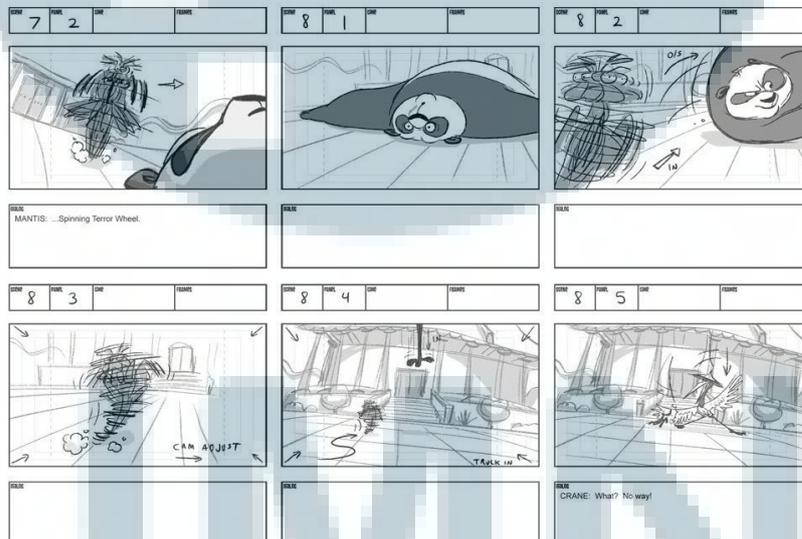
51	BATARA GURU mulai terdesak, lalu menoleh ke belakang menatap ASIH dengan penuh amarah	Begleiter (2010), Bowen & Thompson (2013)	D: LS A: High M: -	Menunjukkan ekspresi Batara Guru yang terdesak, meningkatkan ketegangan pertarungan
52	ASIH, ANTA, dan BATARA GURU dengan kuda-kuda untuk ke-dua kalinya	Bowen & Thompson (2013)	D: LS A: Eye Lvl M: -	Menampilkan meningkatnya ketegangan dan keseriusan ketiga karakter dalam melanjutkan pertarungan mereka.

Untuk *aspect ratio*, penulis dan rekan-rekan penulis memutuskan untuk menggunakan *aspect ratio* 1.78:1 yang merupakan standar HDTV (*high-definition television*) dan umumnya digunakan pada film pendek dan televisi masa kini (Mercado, 2011).

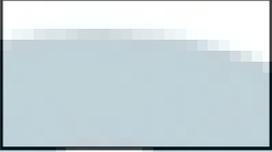
Torta dan Minuty (2011) menyatakan bahwa pada umumnya format *storyboard* terdiri dari 3-6 panel per halaman. Pada awalnya, penulis mencoba untuk menerapkan format film animasi “Ponyo” oleh Hayao Miyazaki yang memiliki 5 frame per halaman. Namun format vertikal *storyboard* film tersebut membuat penulis kesulitan untuk menambah detail di luar frame sehingga penulis mengambil contoh dari film “Kungfu Panda” yang terdiri dari 6 frame per halaman. Untuk film animasi “Asih dan Anta”, penulis menggunakan tiga *frame* per halaman untuk dapat memasukkan keterangan *action*, tata kamera, dan *visual effect* yang digunakan di bawah tiap *shot*. Selain itu, *storyboard artist* dapat lebih leluasa menggambar menggambar keterangan di luar frame seperti arah panah kamera atau kelanjutan aksi dari frame sebelumnya.



Gambar 3. 3. Format *Storyboard* Film Animasi “Ponyo”
(*The Art of Ponyo*, 2013)



Gambar 3. 4. Format *Storyboard* Film Animasi “Kung Fu Panda”
(<http://kungfupanda.wikia.com/wiki/File:F.jpg>, 2011)

SCENE		PG. _____
SHOT #	SHOT #	SHOT #
		
DURATION : 2.50"	DURATION : 0.50"	DURATION : 4"
CAMERA	CAMERA	CAMERA
Lens: mm	Lens: mm	Lens: mm
FOV: deg	FOV: deg	FOV: deg
ACTION	ACTION	ACTION
VFX	VFX	VFX
Petrichor Production - "Asih dan Anta"		

Gambar 3. 5. Format *Storyboard* Film Animasi “Asih dan Anta”
(sumber: dokumentasi pribadi)

3.2.5. Referensi

Pada laporan tugas akhir ini, penulis menggunakan film Kungfu Panda 2 dan Joni Boni Puff: Pohon Mahkota Kucing sebagai referensi untuk “Asih dan Anta”. Kungfu Panda menceritakan kisah Po yang telah menjadi pahlawan di Cina bersama *Furious Five* dan Shifu setelah satu tahun menjadi pendekar naga. Kemudian ketentraman terganggu oleh Shen yang kembali ke istana setelah diusir oleh kerajaannya. Semuanya siap bertarung, tetapi Po tidak siap setelah menyadari Shen memisahkannya dari kedua orangtuanya dan menyerang seluruh warga desa Po saat ia masih bayi. Sedangkan Joni Boni Puff: Pohon Mahkota Kucing menceritakan tentang tiga ekor kucing yang bersaing untuk menjadi penguasa Pohon Mahkota Kucing. Kedua film tersebut memiliki kemiripan dengan animasi “Asih dan Anta”

dalam segi genre dan tata kamera. Berikut ini adalah breakdown dari masing-masing film.

Judul : Kungfu Panda 2
Genre : *Action Comedy*
Durasi : 1 jam 30 menit
Tahun rilis : 2011
Sutradara : Jennifer Yuh Nelson



Gambar 3. 6. Po dan *Furious Five*
(Kungfu Panda 2, 2011)

Judul : Joni Boni Puff: Pohon Mahkota Kucing
Genre : *Action Comedy*
Durasi : 4 menit 31 detik
Tahun rilis : 2014
Sutradara : Moch Zainuri



Gambar 3. 7. Joni dan Boni
(Joni Boni Puff: Pohon Mahkota Kucing, 2014)

Penulis melakukan observasi film untuk mencari tahu pemakaian shot untuk memaknai suatu adegan penting agar dapat penulis terapkan pada film “Asih dan Anta”. Observasi ini kemudian akan diterapkan pada *shot-shot* penting dalam film “Asih dan Anta”. Dari film Kungfu Panda 2 dan Joni Boni Puff: Pohon Mahkota Kucing, penulis akan mengambil empat *shot* yang menggambarkan visual yang sesuai dengan adegan film “Asih dan Anta”.

a. *Rising Action #1*



Gambar 3. 8. Shot Dragon Grotto
(Kungfu Panda 2, 2011)

Pada gambar di atas, Shifu sedang bermeditasi mencari ketenangan batinnya di dalam gua. *Shot* ini menampilkan kemegahan patung naga yang terdapat di dalam gua tersebut. Dengan menggunakan *Long Shot* dan sudut *Low Angle*, patung naga di hadapan Shifu terlihat lebih besar seakan-akan menyimpan kekuatan yang melimpah sehingga menghasilkan kekaguman dan keindahan adegan dari pandangan penonton. Keindahan tersebut juga ditunjukkan secara perlahan-lahan dengan *zoom-out* dari kepala naga.



Gambar 3. 9. Kepala Naga sebelum *zoom out*
(Kungfu Panda 2, 2011)

UMMN

b. *Rising Action #2*



Gambar 3. 10. *Shot* kemunculan Shen di istana
(Kungfu Panda 2, 2011)

Gambar di atas menunjukkan kedatangan Shen yang tidak diduga oleh para prajurit istana. Adegan tersebut dimulai dari *Extreme Long Shot* dan *High Angle* dengan prajurit membelakangi kamera. Kamera diposisikan sedemikian rupa untuk menciptakan suasana serius dan tegang. Suasana tersebut dikuatkan dengan zoom-in yang cepat ke arah Shen di depan gerbang istana. Pergerakan kamera dilakukan untuk menunjukkan lebih jelas kepada penonton apa yang dilihat oleh prajurit dari jauh.



Gambar 3. 11. *Zoom in* ke arah gerbang istana
(Kungfu Panda 2, 2011)

c. *Climax #1*



Gambar 3. 12. *Shot* Master Thundering Rhino mengungguli pertarungan
(Kungfu Panda 2, 2011)

Pada gambar di atas, Master Thundering Rhino mengayunkan senjatanya ke depan kamera dengan kamera sebagai sudut pandang Shen. *Shot* ini menggunakan *Medium Shot* dan *Low Angle* untuk menggambarkan situasi di mana Master Thundering Rhino mengungguli pertarungan dengan lawannya, Shen. Pandangan penonton difokuskan pada senjata Master Thundering Rhino yang sangat dekat dengan kamera menggambarkan keseriusan Master Rhino saat ia mengancam untuk mengalahkan Shen.



Gambar 3. 13. Boni mengungguli pertarungan
(Joni Boni Puff: Pohon Mahkota Kucing, 2014)

Tata kamera yang sama terdapat pada adegan pertarungan Joni dan Boni merebut Pohon Mahkota Kucing. Pada gambar di atas juga menggambarkan bahwa Boni mengungguli pertarungannya dengan Joni. Penggunaan *low angle* pada *shot* ini membuat Boni terlihat lebih kuat dan mengintimidasi lawannya.

d. *Climax #2*



Gambar 3. 14. *Shot* Shen terdesak saat Po melawannya
(Kungfu Panda 2, 2011)

Pada gambar di atas, Shen merasa terdesak saat Po hendak menyerangnya dari atas. Kamera ditempatkan di atas Shen sebagai sudut pandang Po yang berada di atasnya dan *dolly in* untuk menggambarkan Po semakin mendekati lawannya. Ia berada dalam posisi siaga dengan panik mengantisipasi serangan Po.

Suasana yang sama terdapat pada gambar di bawah dimana Joni terdesak seperti Shen. *High angle* dan *long shot* digunakan pada *shot* ini untuk menunjukkan secara penuh Joni terjatuh ke tanah setelah dijatuhkan Boni dan juga rasa terintimidasi serta tekad untuk segera mengalahkan lawannya agar dapat menguasai Pohon Mahkota Kucing.



Gambar 3. 15. Joni terdesak dan ingin segera mengalahkan Boni
(Joni Boni Puff: Pohon Mahkota Kucing, 2014)

e. *Climax #3*



Gambar 3. 16. Pertarungan Joni dan Boni
(Joni Boni Puff: Pohon Mahkota Kucing, 2014)

Pada gambar di atas, Joni dan Boni sedang bersiap untuk melawan satu sama lain. *Shot* ini menampilkan arena pertarungan cukup luas yang dibatasi tembok dan rumah di sebelah kiri, kanan dan belakang pohon. Adegan ini memiliki ketegangan yang kuat dengan menggunakan *long shot* dan *low angle* yang membuat kamera seakan-akan berada di tanah menangkap adegan tersebut.

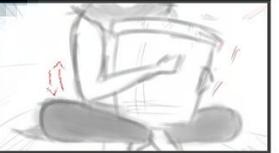
3.2.6. Sketsa Semi Final

Setelah membuat *thumbnail* di kertas dengan beberapa adegan yang dihapus, penulis menggambar ulang dan memperbaiki *storyboard* di Adobe Photoshop yang dibuat sekaligus menjadi *animatic storyboard*. Berikut hasil *storyboard* yang dibuat oleh penulis di Adobe Photoshop.

SCENE	2	PG.	7
SHOT # 19	SHOT # 20	SHOT # 21	
			
DURATION : 8"	DURATION : 1"	DURATION : 2"	
CAMERA LS, Eye level, zoom out	CAMERA MCU, Eye level	CAMERA MCU, Eye level	
Lens: 135 - 15 mm FOV: 8.523 - 67.697 deg	Lens: 15.523 mm FOV: 65.892 deg	Lens: 15.523 mm FOV: 65.892 deg	
ACTION Patung Dewi Sri tidak ada di kuil. Asih menoleh kanan kiri untuk mencari patung tersebut.	ACTION Asih curiga dan penasaran akan hilangnya patung Dewi Sri	ACTION Asih mendengar suara tidak jauh darinya. Ia menoleh ke arah suara dan terkejut dengan apa yang dilihatnya.	
VFX	VFX	VFX	
Petrichor Production - "Asih dan Anta"			

Gambar 3. 17. Shot #19 Film "Asih dan Anta"

(sumber: dokumentasi pribadi)

SCENE	2	PG.	8
SHOT # 22	SHOT # 23	SHOT # 24	
			
DURATION : 2.50"	DURATION : 0.50"	DURATION : 4"	
CAMERA LS, Eye level	CAMERA LS, Eye level, Dolly in	CAMERA MS, Eye level	
Lens: 23.56 mm FOV: 46.245 deg	Lens: 23.56 mm FOV: 46.245 deg	Lens: 205.002 mm FOV: 5.619 deg	
ACTION Batara Guru melayang sambil memeluk bakul.	ACTION	ACTION Bakul bergerak-gerak.	
VFX	VFX	VFX	
Petrichor Production - "Asih dan Anta"			

Gambar 3. 18. Shot #22-24 Film "Asih dan Anta"

(sumber: dokumentasi pribadi)

SCENE	2		PG.	17	
SHOT # 49		SHOT # 50		SHOT # 51	
	DURATION : 4"		DURATION : 2"		DURATION : 2"
CAMERA	MS, Eye level	CAMERA	LS, Low Angle	CAMERA	LS, High Angle
Lens: 52.287 mm FOV: 21.781 deg		Lens: 18.932 mm FOV: 55.971 deg		Lens: 20 mm FOV: 53.405 deg	
ACTION	Batara Guru terdiam karena kekuatan Asih tidak sekuat yang dikira.	ACTION	Asih berdiri dengan gagah dan penuh percaya diri mengira ia berhasil menjatuhkan Batara Guru.	ACTION	Batara Guru menoleh ke belakang menatap Asih dengan penuh amarah.
VFX	Asap di sekitar Batara Guru	VFX		VFX	
Petrichor Production - "Asih dan Anta"					

Gambar 3. 19. Shot #50-51 Film “Asih dan Anta”

(sumber: dokumentasi pribadi)

SCENE	2		PG.	18	
SHOT # 52		SHOT # 53		SHOT # 54	
	DURATION : 1"		DURATION : 2"		DURATION : 2"
CAMERA	XLS, Ey level	CAMERA	Asih : MS, Eye Level, Dolly in Batara : MS, Eye level, Dolly in	CAMERA	XLS, Ey level
Lens: 25.487 mm FOV: 43.079 deg		Lens: 34.365 mm; 35.525 mm FOV: 32.634 deg; 31.622 deg		Lens: 24.861 mm FOV: 44.061 deg	
ACTION	Asih, Anta, dan Batara Guru bersiap dengan kuda-kuda untuk ke-dua kalinya.	ACTION		ACTION	Batara menarik nafas, bersiap untuk menyerang.
VFX		VFX	Split the frame	VFX	
Petrichor Production - "Asih dan Anta"					

Gambar 3. 20. Shot #52 Film “Asih dan Anta”

(sumber: dokumentasi pribadi)

3.2.7. Layout

Penulis mengolah aspek visual pada program Autodesk 3Ds Max untuk menerapkan hasil observasi pada film ‘Kungfu Panda 2’ berupa jenis *shot*, *angle*, dan *movement*. Hasil observasi ini dijadikan panduan untuk pemilihan tata kamera pada beberapa *shot* yang penulis pilih sesuai dengan struktur cerita film animasi “Asih dan Anta”.

a. Shot #19

Babak konflik diawali dengan Asih dan Anta tiba di puncak gunung sambil terengah-engah. Akan tetapi patung Dewi Sri tidak ada di kuil.

EXT. KUIL DEWI SRI - DAY

ASIH dan ANTA tiba di kuil DEWI SRI dengan nafas terengah-engah.

ASIH melihat ke arah kuil. Patung DEWI yang seharusnya ada di kuil menghilang. Sambil menoleh kanan kiri, ASIH tidak dapat menyembunyikan rasa curiga dan penasarannya atas kehilangan patung itu.

Gambar 3. 21. Naskah Scene 2 Film Animasi “Asih dan Anta”

(sumber: dokumentasi pribadi)

Dari naskah di atas, pencapaian yang ingin dicapai adalah menunjukkan jejak hilangnya patung Dewi Sri dan keadaan lingkungan sekitar kuil, sehingga penulis menggunakan *long shot*, *eye level*, dan *dolly shot* pada adegan ini dengan menggunakan referensi film Kungfu Panda 2. Menurut Begleiter (2010), *long shot* menangkap pandangan luas dari lingkungan jauh dari subjek. Bowen dan Thompson mengungkapkan bahwa pada *eye level*, kamera diposisikan seakan-akan kamera tersebut adalah manusia sedang mengamati sebuah adegan. *Dolly shot* membuat penonton merasakan

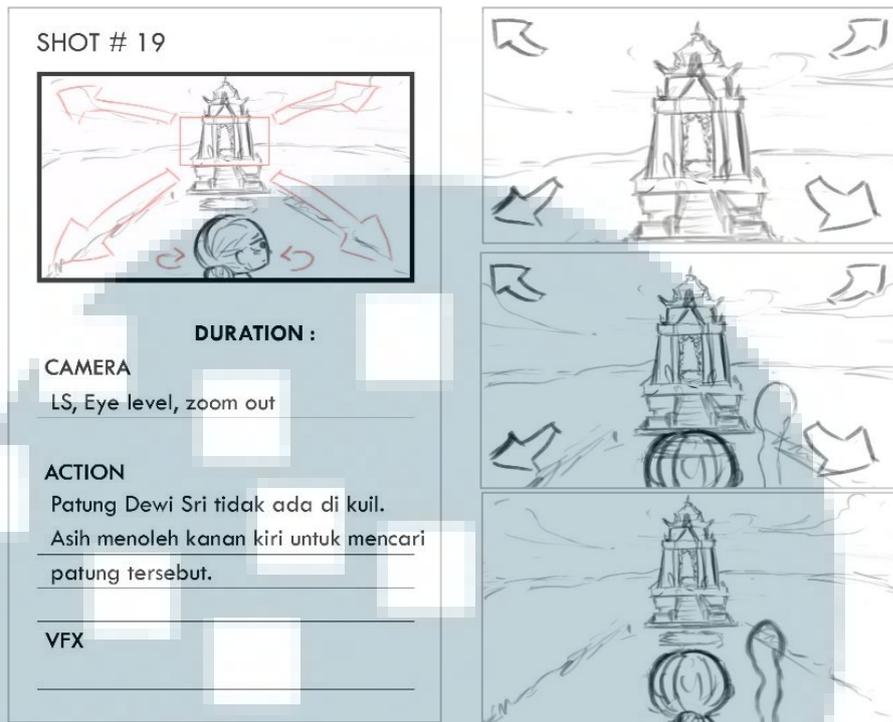
seakan-akan mereka mendekati atau menjauhi sesuatu di dalam frame (Mercado, 2011). *Shot* ini menggunakan *dolly out* yang digunakan untuk menunjukkan sebuah kejadian yang tidak diinginkan terjadi.



Gambar 3. 22. Referensi *Rising Action*
(Kungfu Panda 2, 2011)



Gambar 3. 23. Sketsa *Storyboard Shot #19* Film Animasi “Asih dan Anta”
(sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar 3. 24. Storyboard dan Sequence Shot #19 Film Animasi “Asih dan Anta”
(sumber: dokumentasi pribadi)

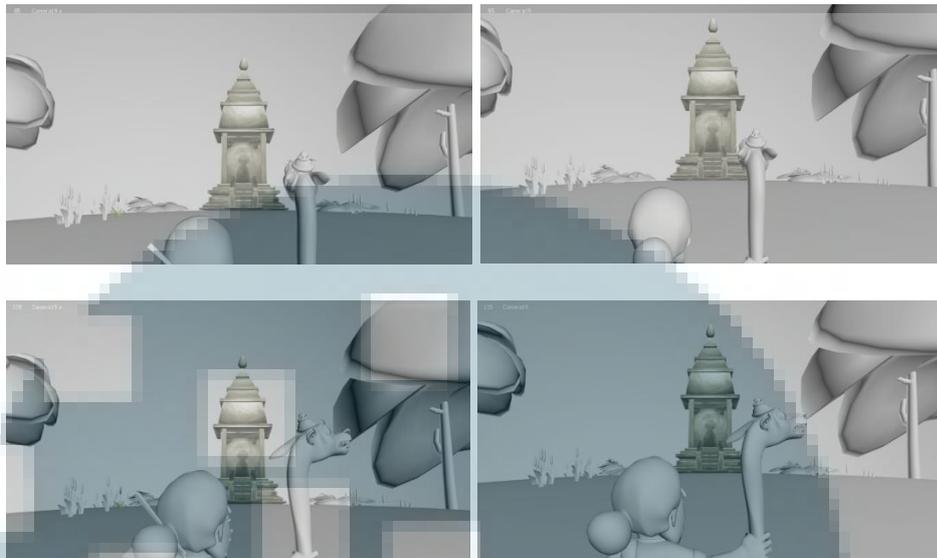
Pada adegan ini, kamera awalnya diatur di depan kuil secara *eye level* untuk menunjukkan bahwa patung Dewi Sri tidak ada di dalam kuil. Kemudian kamera mulai *dolly out* hingga tampak belakang Asih dan Anta muncul di depan kamera. Perubahan sudut ini bertujuan untuk menunjukkan sekeliling pemandangan kuil dan dari pandangan penonton.

Olah Visual Shot #19 A



Olah Visual Shot #19 B





Gambar 3. 25. Olah Visual *Shot* #19
(sumber: dokumentasi pribadi)

b. *Shot* #22-24

Shot #22-24 merupakan *shot* pengenalan antagonis, yaitu Batara Guru. Ia sedang memeluk bakul padi yang mengurung Dewi Sri.

Tidak jauh dari mereka duduklah seorang lelaki berbadan besar dan kekar dengan bakul padi di atas batu besar yang tidak lain adalah BATARA GURU. Bakul padi tersebut bergerak-gerak dimana di dalamnya terdapat DEWI SRI yang memberontak ingin keluar. Di telinga BATARA GURU terdapat padi emas milik DEWI SRI.

Gambar 3. 26. Naskah *Scene* 2 Film Animasi “Asih dan Anta”
(sumber: dokumentasi pribadi)

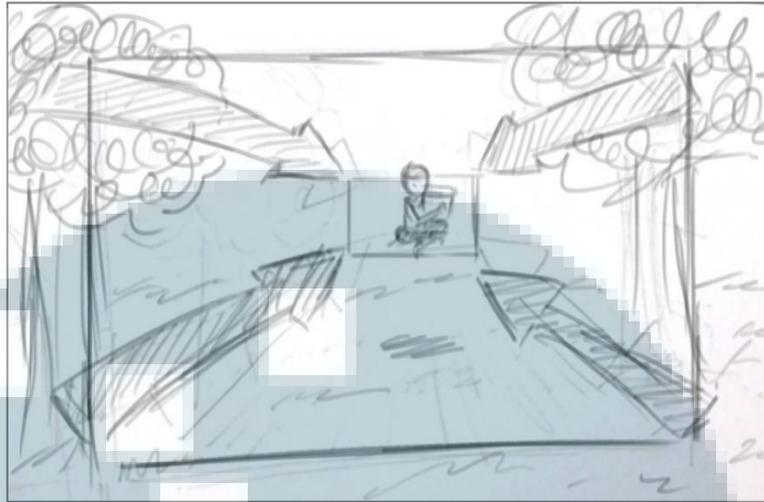
Hal yang ingin ditunjukkan dari naskah di atas adalah pengenalan karakter antagonis dalam cerita dan menunjukkan keberadaan Dewi Sri yang menghilang dari kuil. Adegan ini menggunakan referensi film Kungfu

Panda seperti gambar di bawah yang menceritakan kemunculan tokoh antagonis dalam cerita.



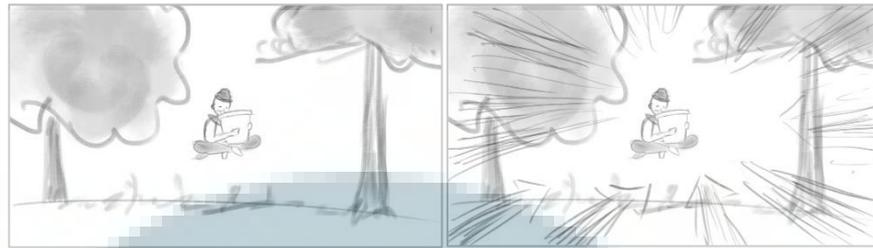
Gambar 3. 27. Referensi *Rising Action*
(Kungfu Panda 2, 2011)

Untuk memvisualisasikan adegan ini, tata kamera yang digunakan adalah *long shot-medium shot*, *low angle*, dan *zoom in*. Menurut Bowen & Thompson (2013), penggunaan *low angle* dari sudut pandang karakter yang mengobservasi terlihat lebih lemah. Mercado (2013) menambahkan bahwa *zoom shot* berfungsi untuk menyampaikan ketegangan.



Gambar 3. 28. Sketsa *Storyboard Shot #22-24*
(sumber: dokumentasi pribadi)

SCENE	2	PG.	8
SHOT # 22	SHOT # 23	SHOT # 24	
			
DURATION :	DURATION :	DURATION :	
CAMERA LS, Eye level	CAMERA LS, Eye level, Dolly in	CAMERA MS, Eye level	
ACTION Batara Guru melayang sambil memeluk bakul.	ACTION	ACTION Bakul bergerak-gerak.	
VFX	VFX	VFX	
Petrichar Production - "Asih dan Anta"			



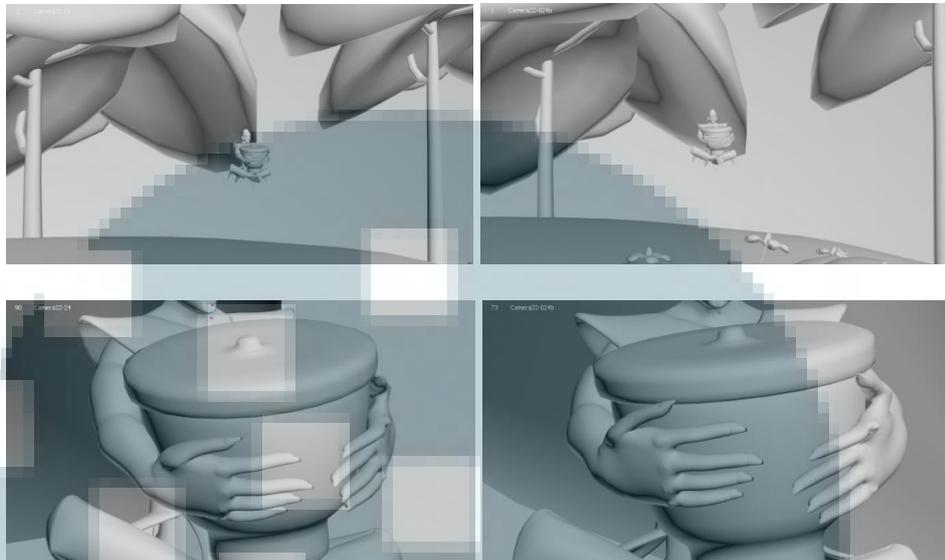
Gambar 3. 29. *Storyboard* dan *Sequence Shot* #22-24 Film Animasi
“Asih dan Anta”

(sumber: dokumentasi pribadi)

Sesuai dengan naskah di atas, kamera pada *shot* #22-24 mengambil sudut pandang Asih. Batara Guru yang berada tidak jauh darinya sedang melayang dan tubuhnya lebih besar 2x lipat dari Asih sehingga kamera ditata dengan sudut *low angle* dan jarak *long shot*. Kemudian kamera *zoom in* cepat ke arah Batara Guru dengan *medium shot*. *Camera movement* yang digunakan bertujuan untuk memperlihatkan lebih jelas apa yang sedang dilakukan Batara Guru terhadap bakul padi yang mengurung Dewi Sri.

Olah Visual *Shot* #22-24 A

Olah Visual *Shot* #22-24 B



Gambar 3. 30. Olah Visual *Shot* #22-24

(sumber: dokumentasi pribadi)

c. *Shot* #50

Shot #50 menampilkan Asih yang berdiri dengan gagah setelah mengungguli pertarungan dengan Batara Guru.

Mengungguli pertarungan, ASIH berdiri dengan gagah. ANTA yang berada di genggaman ASIH bernafas terengah-engah. Ia kelelahan setelah menyerang BATARA GURU.

Gambar 3. 31. Naskah *Scene* 2 Film Animasi “Asih dan Anta”

(sumber: dokumentasi pribadi)

Visualisasi yang ingin dicapai dari naskah di atas adalah menunjukkan keunggulan dan kepercayaan diri Asih sekaligus ekspresi Anta yang kelelahan dalam pertarungan melawan Batara Guru. Tata kamera yang diatur pada adegan ini adalah *long shot* dan *low angle*. Begleiter (2010)

mengungkapkan bahwa penggunaan *low angle* sebagai individual membuat sebuah karakter dapat terlihat lebih besar dan kuat. Berikut adalah adegan serupa dari film referensi *Kungfu Panda 2* dan *Joni Boni Puff: Pohon Mahkota Kucing*.



Gambar 3. 32. Referensi *Climax*

(*Kungfu Panda 2*, 2011; *Joni Boni Puff: Pohon Mahkota Kucing*, 2014)



Gambar 3. 33. Sketsa *Storyboard Shot #50* Film Animasi “Asih dan Anta”

(sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar 3. 34. *Storyboard Shot #50* Film Animasi “Asih dan Anta”

(sumber: dokumentasi pribadi)

Adegan pada naskah di atas menggunakan *low angle* dengan jarak *long shot* sehingga Asih terlihat lebih besar yang menggambarkan ia lebih kuat dan mengungguli pertarungan pada saat itu. Di saat yang sama, sudut tersebut memperlihatkan Anta yang kelelahan setelah menyerang Batara Guru.

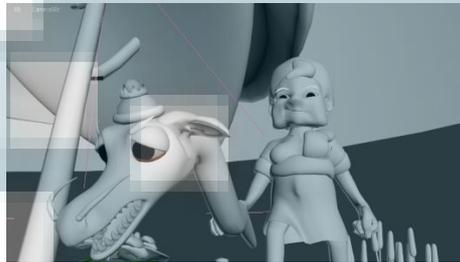
Pada saat mengatur *layout shot* ini, penulis menemukan kesulitan dalam mencari sudut dan jarak yang tepat dan sesuai dengan yang telah digambar dalam *storyboard*. Kemudian penulis mencoba mengubah *long shot* menjadi *medium long shot* dengan sudut tetap pada *low angle*. Gambar-gambar di bawah adalah hasil dari pengolahan visual penulis pada *shot #50*.

Olah Visual *Shot* #50 A

Olah Visual *Shot* #50 B



Olah Visual *Shot* #50 C



Gambar 3. 35. Olah Visual *Shot* #50
(sumber: dokumentasi pribadi)

d. *Shot* #51

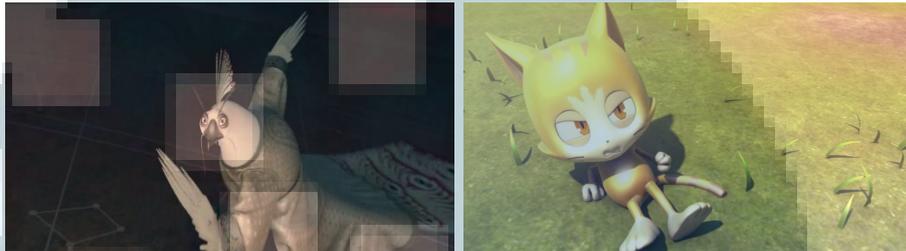
Lanjutan dari *shot* #50 menceritakan tentang Batara Guru yang terdesak setelah terkena serangan Asih. *Shot* ini menerapkan tata kamera referensi film pertarungan Master Rhino dengan Shen pada Kungfu Panda 2.

BATARA GURU merasa terdesak, ia menoleh ke belakang ke arah ASIH dan ANTA dengan kesal.

Gambar 3. 36. Naskah *Scene* 2 Film Animasi “Asih dan Anta”
(sumber: dokumentasi pribadi)

Naskah di atas menyampaikan ekspresi Batara Guru yang terdesak dan meningkatkan ketegangan pertarungan. Untuk memvisualisasikannya, tata kamera yang diterapkan pada adegan ini adalah *long shot* dan *high angle*.

Menurut Bowen dan Thompson (2013), objek dan aksinya terlihat dengan jelas dari jarak ini. Penggunaan *high angle* pada adegan ini berfungsi untuk menggambarkan bahwa karakter yang terdapat pada *frame* tersebut terlihat lemah secara fisik ataupun psikologis.

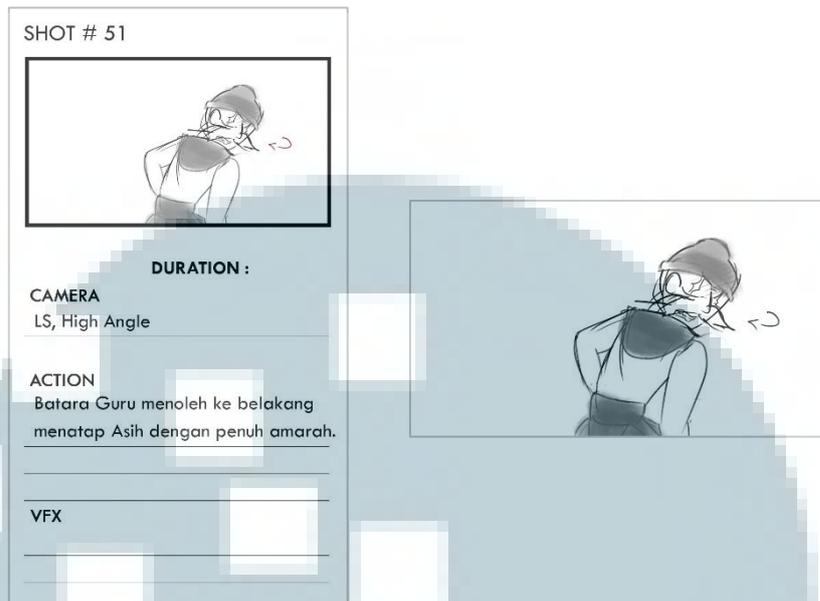


Gambar 3. 37. Referensi *Climax*
(Kungfu Panda 2, 2011; Joni Boni Puff: Pohon Mahkota Kucing, 2014)

Dari naskah dan dua referensi film disertai teori fungsi *long shot* dan *high angle* oleh Bowen dan Thompson (2013) di atas, berikut ini adalah sketsa *storyboard* untuk *shot* #51.



Gambar 3. 38. Sketsa *Storyboard Shot* #51
(sumber: dokumentasi pribadi)



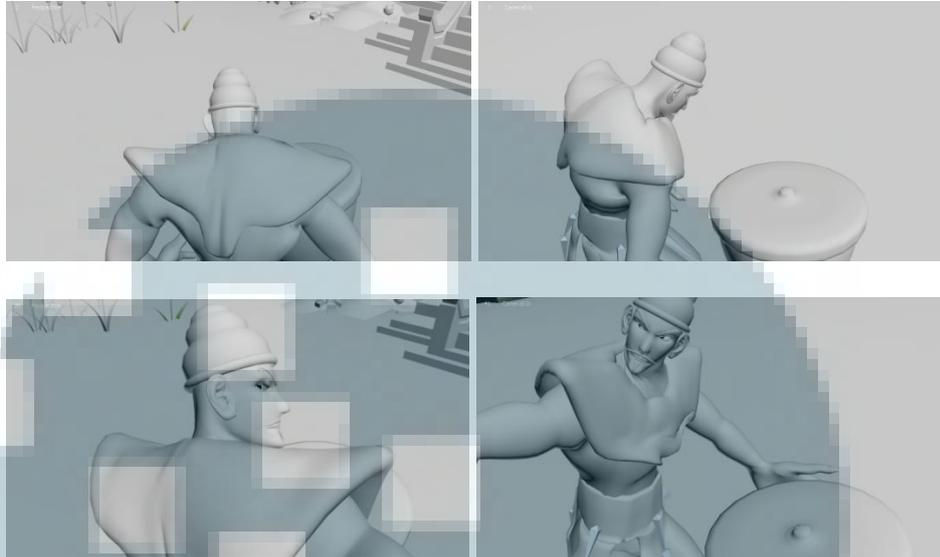
Gambar 3. 39. *Storyboard Shot #51* Film Animasi “Asih dan Anta”

(sumber: dokumentasi pribadi)

Pada *shot #51*, Batara ditampilkan dari sisi belakang yang kemudian menoleh ke arah kamera dengan kesal. Kamera ditetapkan pada *high angle* dengan jarak *medium long shot* untuk menggambarkan Batara Guru yang terdesak dan ingin segera mengalahkan Asih dan Anta. Sudut *high angle* yang digunakan juga mengartikan bahwa Batara Guru gagal menyerang Asih sebelumnya.

Olah Visual *Shot* #51 A

Olah Visual *Shot* #51 B



Gambar 3. 40. Olah Visual *Shot* #51

(sumber: dokumentasi pribadi)

e. *Shot* #52

Shot #52 merupakan *shot* yang menunjukkan kondisi *climax* dimana cerita mulai berada di puncaknya. Pertarungan Asih dan Batara Guru menjadi lebih serius dibanding sebelumnya. Pada *shot* ini membuat sketsa langsung pada production board.

ASIH dan BATARA GURU sekali lagi bersiap dengan kuda-kuda.
BATARA mengeluarkan kekuatannya.

Gambar 3. 41. Naskah *Scene* 2 Film Animasi “Asih dan Anta”

(sumber: dokumentasi pribadi)

Naskah di atas berfokus untuk menampilkan meningkatnya ketegangan dan keseriusan ketiga karakter dalam melanjutkan pertarungan Asih dan

Batara Guru. Untuk memvisualisasikannya, tata kamera yang digunakan adalah *long shot* dan *eye level*. Menurut Begleiter (2010), *long shot* berfungsi untuk menekankan hubungan antar subjek maupun objek dan aksinya serta fokus kepada lokasi dalam film. Bowen & Thompson (2013) menyatakan bahwa penggunaan *eye level* pada umumnya meletakkan pandangan penonton sejajar dengan karakter dalam cerita. Kedua fungsi tata kamera dapat dilihat dari referensi film di bawah ini.



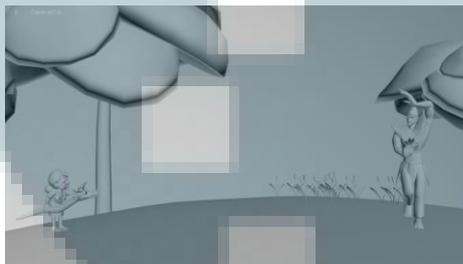
Gambar 3. 42. Referensi *Climax*
(Kungfu Panda 2, 2011)



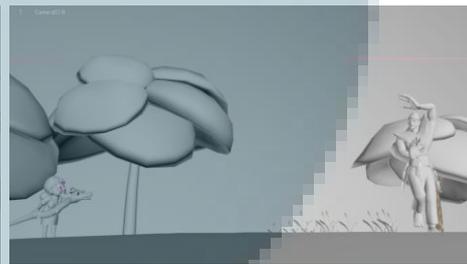
Gambar 3. 43. *Storyboard Shot #52* Film Animasi “Asih dan Anta”
(sumber: dokumentasi pribadi)

Untuk adegan *shot #52*, penataan *eye level* dan *long shot* digunakan untuk menampilkan secara penuh ketiga karakter yang jauh dari satu sama lain. Asih dan Anta berada di sisi kiri *frame* dan Batara berada di sebelah kanan. Karakter disusun demikian seperti pada *scene 1* dimana manusia berada di kiri dan dewa berada di kanan dan melayang. Sudut yang digunakan pada *shot* ini menunjukkan sudut pandang sejajar dari pandangan penonton. Berikut ini adalah beberapa pengolahan visual yang dilakukan oleh penulis pada *shot #52*.

Olah Visual *Shot #52 A*



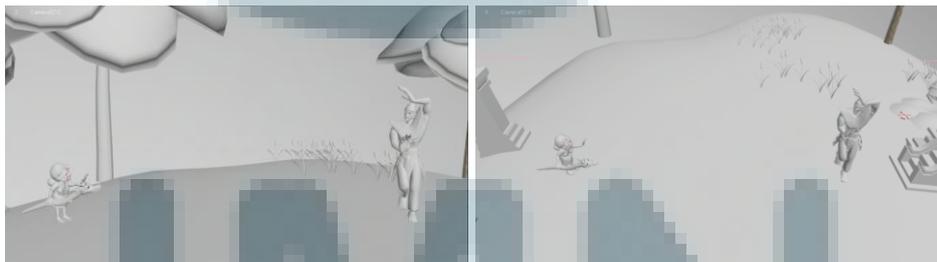
Olah Visual *Shot #52 B*



Olah Visual *Shot #52 C*



Olah Visual *Shot #52 D*



Gambar 3. 44. Olah Visual *Shot #52*

(sumber: dokumentasi pribadi)