



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

BOT merupakan film animasi 3d yang berdurasi kurang lebih 3-4 menit dan ber-genre “man against himself”. Proyek tugas akhir yang dilakukan penulis adalah perancangan *storyboard* sebagai paduan untuk film dan berada pada tahap pra-produksi. Penulis melakukan analisa mengenai komposisi *shot* berupa *angle* yang dipakai dalam menunjukkan suatu jenis adegan. Pengamatan dibatasi pada perancangan *shot* pada *scene 1* dan *scene 4* yang menunjukkan perubahan perilaku oleh karakter robot.

Referensi-referensi yang dipilih memiliki *shot* maupun adegan yang mirip dengan proyek yang dibuat oleh penulis dan tim. Film-film untuk *scene 1* dipilih film animasi “The Lorax” untuk *shot* yang memperlihatkan keadaan sekitar karakter. Kedua film animasi “WALL-E” sebagai pembuka yang memperlihatkan kedekatan dengan tumbuhan. Untuk *scene 4* dipilih “The Lorax” untuk menunjukkan perubahan robot menjadi kasar dan merusak lingkungan. Kedua film tersebut sesuai, serta mewakili *shot* dan adegan yang serupa dengan proyek yang dibuat oleh tim penulis, serta penyampaian cerita.

Penulis melakukan metodologi kualitatif. Penulis melakukan observasi studi literatur dan contoh pemilihan beberapa *shot* dalam film animasi dan *storyboard* film yang disesuaikan dengan tujuan dalam film animasi “BOT”. Secara umum, proyek ini dibuat selama kurang lebih enam bulan dan dilakukan

oleh tim beranggotakan lima orang. Naskah dibuat oleh rekan penulis satu tim, penulis berperan sebagai *storyboard artist*. Penulis mengolahnya menjadi *shotlist* kemudian menjadi sketsa *storyboard*.

3.1.1. Sinopsis

Film animasi pendek 3d berjudul “BOT”, menceritakan tentang sebuah robot bernama BOT yang ditugaskan untuk menanam dan menebang pohon sekaligus di suatu daerah hutan. Dengan O₂ sebagai energi utamanya. Suatu hari BOT sedang menebang pohon dan tidak sengaja menjatuhkan pohon lain. Membuatnya menerima bonus berupa peralatan baru yang mempercepat dan mempermudah pekerjaannya. Tetapi, karena keinginan terus untuk mempunyai peralatan baru, membuatnya menjadi haus akan bonus dibandingkan tugasnya yang harus seimbang antara menanam dan menebang. Karena hal tersebut juga membuat ia lupa bahwa dirinya mendapat energi dari O₂, yang diperoleh dari pohon yang ditebang dan akibatnya pohon pun semakin berkurang dan robot pun lama kelamaan kehabisan energi dan mati akibat penebangan yang membuat hutan gundul.

3.1.2. Posisi penulis

Posisi penulis dalam *project* animasi pendek “BOT” ini sebagai *storyboard artist*, yang berada didalam proses pra-produksi. Peran yang dilakukan penulis yaitu memilih dan membuat shot yang mewakili cerita dari *project* yang dikerjakan bersama tim.

3.2. Tahapan Kerja

Untuk tahapan kerja proyek penulis membaginya menjadi 2, yaitu tahap pembuatan film animasi secara keseluruhan dan tahap kerja individu. Posisi penulis diproyek ada pada tahap pra-produksi sebagai *storyboard artist*.

3.2.1. Tahapan Kerja Kelompok

a. Pra-Produksi

Pada tahap ini, tim proyek ini memulai dengan melakukan *research* terhadap tema yang akan diangkat menjadi cerita pada film. Muncul beberapa alternatif tema dan cerita seperti apa yang ingin dibuat.

Muncullah beberapa pilihan :

- | | |
|---|--------------------|
| 1 | • Mental Issue |
| 2 | • Konflik 2 teman |
| 3 | • Penebangan Hutan |

Gambar 3.1. Bagan tema cerita

U
M
M
N

Akhirnya, tim penulis mengambil keputusan memilih tema penebangan hutan dan didukung adanya literatur mengenai hal itu sebagai sumber informasi.

Selanjutnya ke tahap pembuatan cerita, tim proyek melakukan *research* kembali bagaimana cara membangun cerita untuk tema yang diangkat. Seperti genre, jenis film animasi, visual, durasi, karakter dan lainnya. Hal ini dibantu dengan adanya referensi film yang sudah ada dengan cerita yang serupa sebagai referensi dan perbandingan. Setelah cerita dibuat kemudian dipindahkan kedalam *format* naskah.

Tahap ketiga, mulai perancangan visual berdasarkan cerita. Mulai dari desain karakter, desain *environment*, dan *concept art* yang dikerjakan oleh rekan penulis. Bagian penulis dalam tim yaitu merancang *storyboard*.

b. Produksi

Memindahkan desain karakter, *environment*, perlengkapan karakter & binatang dari desain 2d menjadi 3d. Desain 3d digunakan sebagai aset dalam proyek. Untuk bagian ini dilakukan rekan-rekan penulis, sedangkan penulis dalam produksi bertanggung jawab membuat *pre visualization* dalam bentuk 3d dibantu 1 rekan penulis. Alasan dibuat *pre visualization* dikarenakan media dalam bentuk 3d dan *storyboard* dalam bentuk 2d, dibutuhkan penyesuaian terhadap penempatan kamera dan layout dari setiap *shot* terhadap aset yang sudah dibuat sebelumnya. Selain hal itu, kembali menyesuaikan waktu dengan *animatic* 2d yang

dibuat pada tahap pra-produksi. Setelah *modelling* selesai, dilanjutkan proses pemberian *texture*, *rig*, *camera*, *light* dan *layout* sesuai dengan *storyboard*. Proses akhir dari tahap produksi adalah animasi yang pengerjaannya dibagi bersama rekan penulis disesuaikan berdasarkan banyaknya *scene*.

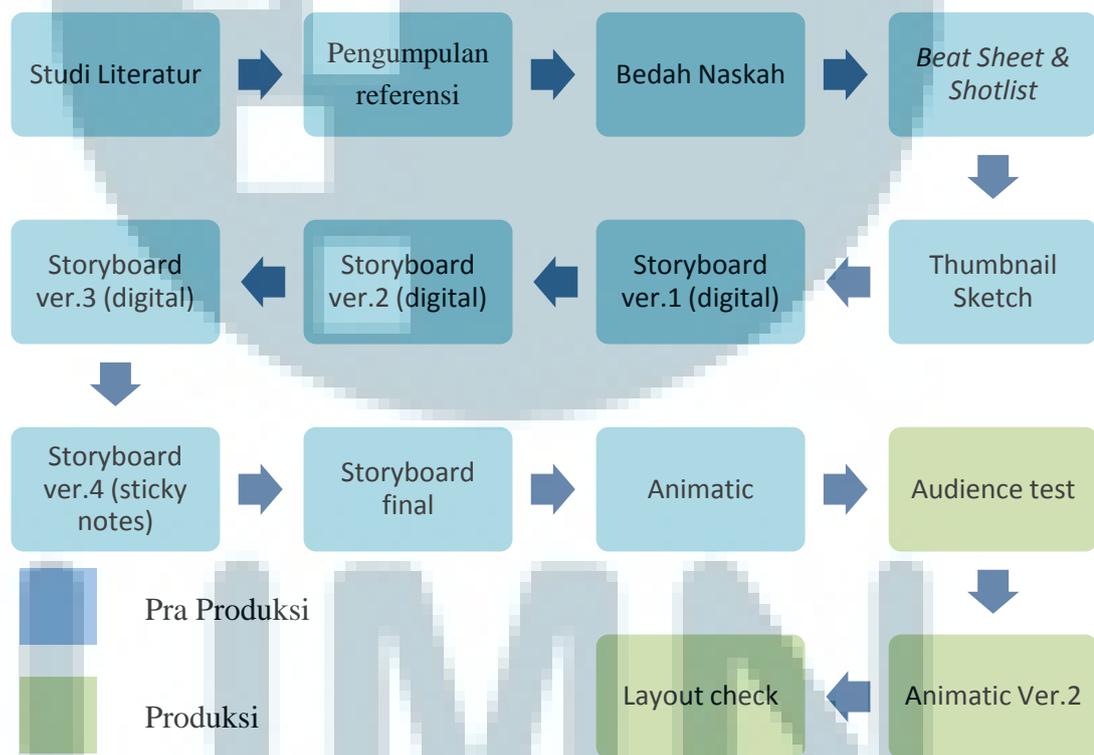
c. **Pasca-Produksi**

Setelah proses animasi telah selesai dan disetujui oleh rekan penulis yang memimpin proses tersebut, dilanjutkan dengan proses *render*. *Render* menurut Sanders (2016), adalah mengolah data yang sudah dibuat dari program animasi dan dikalkulasi menjadi hasil akhir berupa *output video* atau gambar *per frame* sesuai perintah dimasukkan ke program animasi. Data yang siap di-*render* itu berisikan animasi yang sudah sesuai dengan prinsip 12 animasi dasar yang dipelajari, pengecekan *model 3d*, *texture*, *timing*, & pengecekan kamera dan *light*. Pada tahap ini juga dilakukan pembuatan *sound* dan *visual effects* sebagai unsur penting lainnya dalam sebuah film.

Proses terakhir dari semua tahapan dari pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi yaitu *compositing*. *Compositing* artinya menggabungkan dan menyusun semua unsur yang ada pada sebuah film. Pada hal ini animasi yang sudah di *render*, *sound*, *visual effects*, *background*, dan penambahan lainnya apabila dibutuhkan. Hasilnya disesuaikan dengan tujuan awal yang disepakati bersama.

3.2.2. Tahapan Kerja Individu

Penulis memasukkan tahapan observasi dan teknik sinematografi yang dipakai pada *shot-shot* yang penulis pilih berdasarkan observasi yang sudah dilakukan. Kemudian memakai acuan *shot* sebagai perbandingan antara beberapa *shot* penting di dalam *scene* 1 & 4 yang mengangkat perubahan perilaku dari karakter robot pada film animasi untuk tugas akhir “BOT”. Berikut proses tahap per tahap yang penulis lakukan selama merancang *storyboard*.



Gambar 3.2. Bagan detail proses perancangan *storyboard*

3.3. Acuan

Acuan yang digunakan penulis dilihat dari aspek penyampaian cerita dan *shot* yang digunakan serupa dengan apa yang akan diaplikasikan terhadap film animasi “BOT”. Berupa 2 film animasi utama yaitu *The Lorax* (2012), *WALL-E* (2008), dan 2 animasi pendukung yaitu *La Luna* (2012) & *The Boy and The World* (2014). Alasan penulis menggunakan acuan film animasi dominasi 3d dikarenakan kesamaan dalam media dan teknik yang diaplikasikan, serta perbedaan secara teknik dalam pengambilan kamera antara 2d dan 3d pada film animasi. Batasan pembahasan penulis hanya pada *scene 1* & *scene 4*.

3.3.1. Acuan Storyboard

Acuan *storyboard* yang dipakai penulis menggabungkan antara *feature board* dengan *television board*. Hal ini memberi efisiensi dan memperjelas arahan terhadap anggota tim.



Gambar 3.2. Contoh *feature board*
(<http://bioscistudios.com/wp-content/uploads/2015/08/ghibli.png?w=217>)



Gambar 3.3. Contoh *television board*
 (<http://bioscistudios.com/wp-content/uploads/2015/08/ghibli.png?w=217>)

Antara kedua jenis *storyboard* tersebut ada kelebihan masing-masing, untuk *feature board* memperlihatkan gerakan per-panel yang dinamis dan untuk *television board* mempunyai informasi mengenai sudut penataan kamera, kegiatan yang sedang dilakukan, *sfx*, dan unsur pendukung lainnya. Untuk penerapan kedua jenis itu dalam *project*, diputuskan untuk menggabungkan kedua jenis tersebut dan dimodifikasi menjadi *format storyboard* seperti dibawah ini.

PROJECT		TITLE		Page : _____			
Sea Star		"BOT"					
PANEL	LAYOUT WIDESCREEN ASPECT RATIO 16:9			ACTION	SHOT	NOTES	SCENE
							TIME

Gambar 3.4. Jenis *storyboard* yang telah dimodifikasi

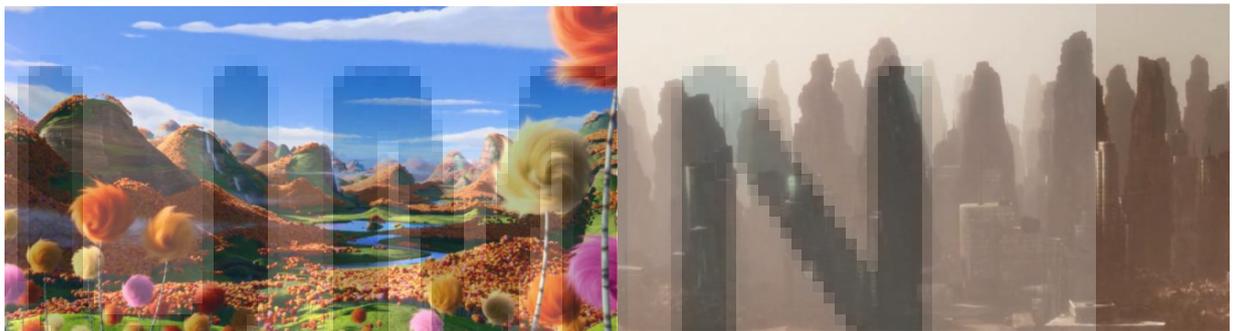
3.3.2. Scene 1

Pada *scene* 1 memperkenalkan dunia sebuah hutan yang masih rindang , mempunyai aliran sungai dan beberapa binatang di dalam hutan. Kemudian ada karakter robot yang bertugas menebang dan menanam. Robot memerhatikan, merawat tunas-pohon, menyiraminya dengan cinta. Untuk pembagian waktu menanam dipagi hingga siang hari & menebang dilakukan setelah menanam hingga sore.

3.3.2.1. Film

1. Shot 1

Untuk memperkenalkan lokasi cerita dari sebuah film, banyak *creator* film yang diberikan adegan berupa pemandangan lokasi sekitar secara meluas dan dapat diceritakan pada satu *shot* di pembuka film. Menggunakan teknik *shot establish* yang dapat mencakup luas area hutan dalam area kamera.



Gambar 3.5. Contoh *shot establish*
(The Lorax, 2012), (WALL-E, 2008)

Seperti di dalam film animasi "The Lorax", salah satu *shot* memperlihatkan *establishing* hutan yang luas dengan banyak pohon ketika The Once-ler sampai disana. Hal yang sama juga diaplikasikan pada film "WALL-E" yang memperlihatkan *establish* kota yang ditinggalkan manusia.

2. Shot 2



Gambar 3.6. Contoh *shot close up & high angle* (WALL-E, 2008), (The Lorax, 2012)

Penulis mengambil referensi dalam "WALL-E" awal film beberapa *shot* yang hanya menunjukkan separuh badannya dalam bentuk *close up*, menunjukkan misterius atau fokus pada suatu hal yang pada contoh tersebut ialah logo perusahaan. Untuk memperlihatkan kondisi alam dan karakter yang bergerak dalam "The Lorax" diperlihatkan *shot* yang menunjukkan pembagian *rule of thirds frame* dengan ratio 1:3 yang memperlihatkan anak lelaki yang membawa motor dipinggir kiri dan memperlihatkan kondisi air yang kotor.

3. Shot 3



Gambar 3.7. Contoh *view through*
(The Boy and The World, 2014), (WALL-E, 2008)

Dalam *The Boy and The World*, ada *shot* yang memperlihatkan pemanfaatan ruang kosong hitam sebagai pembatas dan memperkuat hal yang difokuskan, yaitu air dengan teknik *view through* pada film animasi di gambar atas. Pemakaian bentuk bulat yang merupakan ujung dari dalam sumur dan bisa dilihat juga seperti kamera ditempatkan dari dalam sumur yang menyorot *low angle* keatas. *Shot* jenis *view through* diaplikasikan dalam WALL-E saat Eve mencari tanaman dengan mengecek setiap tempat dengan membuka pintu.

4. Shot 5

Shot ini ingin memfokuskan tanaman yang berhubungan dengan karakter robot. Seperti pada WALL-E yang menggunakan *low angle* yang memfokuskan dari sudut tanaman yang melihat WALL-E. Untuk itu sudut memperlihatkan tanaman besar dan berada pada titik fokus pertama penonton dan selanjutnya diubah menjadi fokus kepada WALL-E.



Gambar 3.8. Contoh *low angle*
(WALL-E, 2008), (La Luna, 2012)

Seperti dalam La Luna ketika anak laki-laki melihat bintang besar diambil secara *low angle*, anak menjadi fokus pertama dilanjutkan bintang besar walaupun sudah terlihat dari awal *frame* muncul. Kedua *shot* ini sama-sama mewakili subjek yang melihat objek yang berbeda dari lingkungannya.

5. Shot 6 & 8



Gambar 3.9. Contoh *long shot*
(WALL-E, 2008)

Penerapan *long shot* yang memuat karakter dan latar yang cukup untuk memperlihatkan lokasi dan wujud dari karakter. Pada *shot* dalam WALL-E yang berinteraksi dengan EVE dalam kondisi *off*. Penempatan kamera dari depan secara *eye level* membantu dalam memperlihatkan adegan yang dilakukan sehingga jelas dilihat

penonton, dan memperlihatkan kedekatan antara karakter berupa jarak.

6. Shot 7



Gambar 3.10. Contoh *high angle*
(WALL-E, 2008)

Memperlihatkan WALL-E yang mengangkat tanaman dari mengambil sudut *high angle*. Dengan sudut seperti *shot* diatas, dapat menampilkan fokus pada tanaman dan adegan yang dilakukan WALL-E dengan tanamannya. Memperlihatkan kedekatan dalam interaksi WALL-E yang mengangkat tunas diatas tangan. *Shot* ini pun menerapkan *rule of thirds* dengan pusat ketiga bagian dalam *frame* ialah tunas.

7. Shot 9



Gambar 3.11. Contoh *close up*
(The Lorax, 2012)

Shot close up sering dipakai untuk memfokuskan pada karakter atau objek. Film *The Lorax*, diperlihatkan didalam adegan muncul pengawal memperlihatkan peringatan dari dalam tablet. Peringatan muncul itu penting diinformasikan karena berpengaruh pada cerita selanjutnya. Fokus peringatan memanipulasi *shot* dan jarak dekat ada fungsi agar penonton mudah melihat dibanding ukuran yang lain seperti *medium shot* yang fokus ke beberapa hal lain.

8. *Shot 10*

Bird eye view tidak hanya sebagai pengenalan lokasi cerita, tetapi dapat berfungsi sebagai penunjuk arah karakter datang & pergi. WALL-E terlihat melewati jalan yang bersih dari sampah-sampah dari bawah *frame* menuju atas *frame*. Melihat dari atas dapat terlihat kondisi area bumi pada saat itu yang memperkuat jalan cerita.



Gambar 3.12. Contoh *bird eye view*
(WALL-E, 2008)

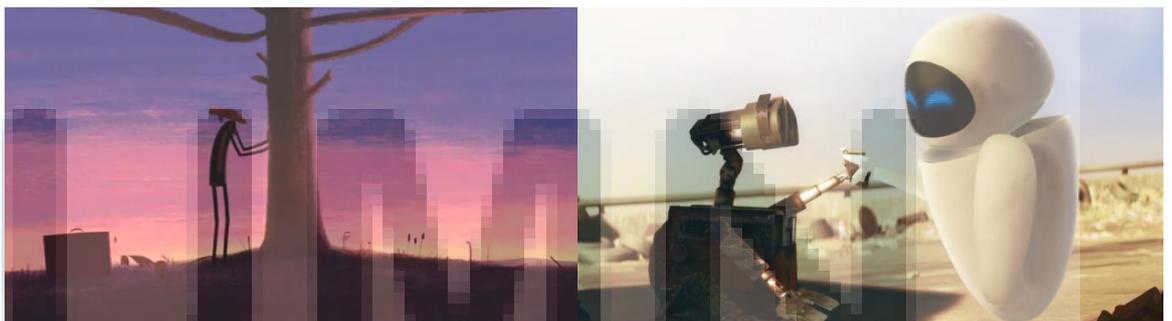
9. Shot 11



Gambar 3.13. Contoh *long wide shot & low angle* (The Boy and The World, 2014), (The Lorax, 2012)

Menggabungkan *shot* dengan sudut *long wide angle* untuk memperlihatkan objek yang didekati karakter dan *low angle* untuk memperlihatkan tinggi/besarnya objek yang dilihat. Low angle juga menampilkan dominasi maupun kekuatan antara subjek/objek yang diatas dengan bawah. Seperti 1 pohon yang berada ditengah *frame* yang mengandung unsur *rule of thirds* dan pada pria dalam The Lorax yang sedang melihat pohon.

10. Shot 12



Gambar 3.14. Contoh *long shot & medium shot* (The Boy and The World, 2014), (WALL-E, 2008)

Untuk *shot* 11, penulis mendeskripsikan dalam *shotlist* bahwa robot BOT mendekati pohon. Berdasarkan pada referensi *shot* The Boy and The World, kondisi *long shot* kurang menampilkan karakter

secara jelas. Karakter yang diperlihatkan berupa *gesture*. Karena itu penulis menambahkan *shot* WALL-E dan Even bersebelahan dengan *medium shot* yang terlihat wajah dan *gesture* serta sejajar penempatannya.

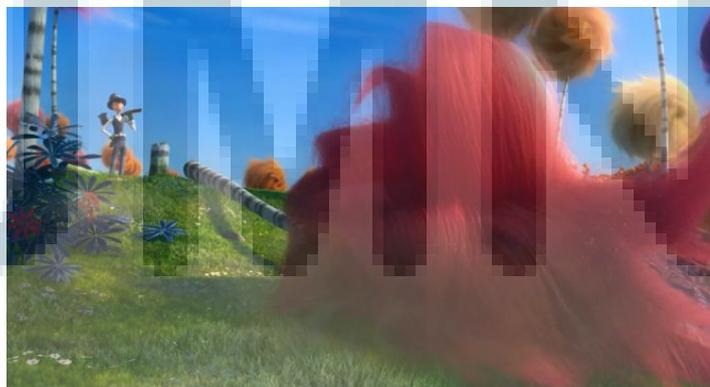
11. Shot 14



Gambar 3.15. Contoh *diagonal shot*
(The Lorax, 2012)

Diagonal *shot* dalam The Lorax mengikuti arah ayunan dari kapak yaitu dari *frame* pojok kiri atas menuju kayu di *frame* pojok kanan bawah. Diagonal seolah-olah membentuk garis bayang arah tujuan kapak akan diayun.

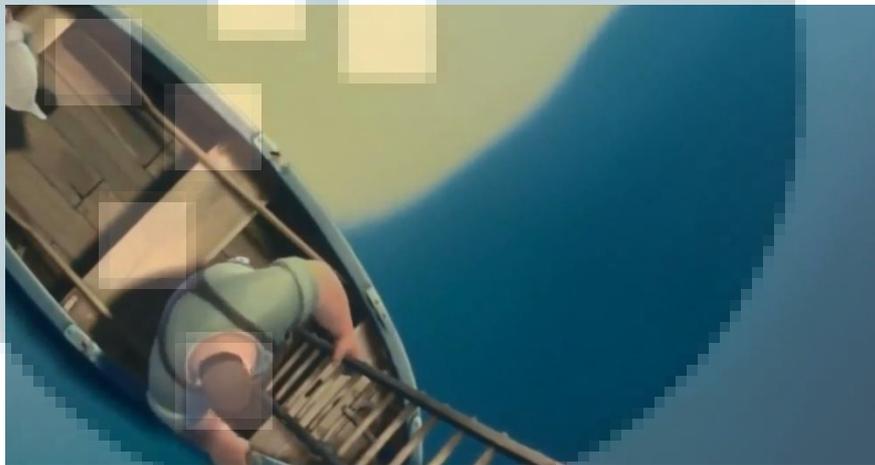
12. Shot 15



Gambar 3.16. Contoh *low angle*
(The Lorax, 2012)

Penerapan *low angle* pada *shot* ini berbeda dari referensi *shot* 10 & *shot* 4 yang subjek/objek atas mendominasi dalam ukuran. Contoh *shot* diatas terlihat pohon yang besar roboh dan tergeletak posisi dibawah dan diambil dengan sudut *low angle*. Kesan yang ditimbulkan yang besar dikalahkan oleh yang kecil yang pada hal ini pria menebang pohon.

13. Shot 16



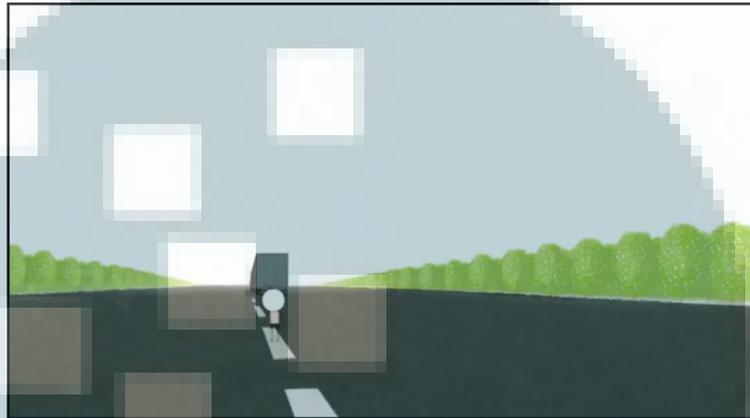
Gambar 3.17. Contoh *high angle*
(The Lorax, 2012)

Shot ini mempunyai *rule of thirds* dominan disisi kiri. Terlihat dari tertutupnya *frame* kiri dengan badan dan *frame* bagian kanan mempunyai *negative space* berupa laut dan refleksi bulan.

14. Shot 17

Shot 17, robot melihat truk pergi menjauh dari kamera dan posisinya menjadi mengecil. Untuk ini penulis memilih referensi *long shot*. Selain akan memperlihatkan lain kendaraan beserta isi, juga akan masuk karakter didalam *frame* dan terlihat arah dan *rule*

of thirds yang di buat tidak simetris Referensi memperlihatkan truk dan masih ada *negative space* latar belakang lokasi yang dilewati oleh truk dan *low level* yang memperlihatkan ukuran anak dan truk.



Gambar 3.18. Contoh *long shot*
(The Boy and The World, 2014)

15. Shot 18



Gambar 3.19. Contoh *long shot*
(WALL-E, 2008)

Teknik *shot* yang menjelaskan adegan WALL-E sedang melakukan pengisian energi. Dengan *long shot* dan pengambilan kamera *high level* yang dalam adegan ini mengarahkan ke arah atas sesuai dengan adegan yaitu mengambil energi dari sinar matahari. Pada *rule of thirds* posisi WALL-E berada di pusat.

16. Shot 18



Gambar 3.20. Contoh *high angle & close up* (WALL-E, 2008)

Pada *shot* ini memperlihatkan fokus pada informasi energi yang dimiliki WALL-E dan dengan *high angle*, adegan WALL-E yang menekan suatu tombol dari tubuhnya lebih terlihat. Referensi ini sesuai dengan cerita “BOT” yang pada adegan *shot* 18, mengambil energi dan terlihat indikator energi.

17. Shot 19



Gambar 3.21. Contoh *close up* (WALL-E, 2008)

Refleksi gambar pada mata WALL-E, yang nanti akan dijadikan sebagai referensi *shot* robot BOT yang fokus pada mata dan muncul gambar di refleksi mata muncul sebagai *shot* selanjutnya.

Refleksi lensa yang dipakai ini digunakan sebagai media cerita sekaligus memperlihatkan wajah yang menimbulkan suatu reaksi pad saat yang sama.

18. Shot 20



Gambar 3.22. Contoh *wide long shot* & siluet
(The Boy and The World, 2014), (La Luna, 2012), (The Lorax, 2012)

Shot akhir dari *scene* 1 menampilkan berakhirnya hari berkerja bagi robot dan menyempatkan waktu bersama tanaman melihat bulan malam, hal ini untuk menampilkan relasi antara robot dan tanaman. Untuk itu digunakanlah referensi penerapan *rule of thirds* yang seimbang diikuti dengan pemakaian *foreground*, *middleground* & *background* dengan *background* yang lebih cerah. Hal ini menekankan hari yang sudah malam dan fokus ditengah yang melengkapi *frame* tersebut.

3.3.3. Scene 4

Untuk membangun kesan mulainya perubahan pada robot menjadi tidak peduli maka *shot* yang digunakan oleh penulis sebagai referensi *scene 4* mengambil teknik *shot low angle*, pada film-film acuan ini ditemukan mewakili adegan misterius/jahat/dan pasrah. Kemudian media *close up* yang fokus dengan apa yang objek dengan subjek.

3.3.3.1. Film

1. Shot 38



Gambar 3.23. Contoh *close up*
(WALL-E, 2008)

Pada adegan ini WALL-E yang sudah hilang *memory* akibat rusak sehingga menggilas temannya kecoak. Adegan ini memberitahu adanya ketidakpedulian akibat adanya perubahan dalam diri karakter itu. Memperlihatkan setengah badan kebawah dengan sedikit *low angle* untuk fokus ke hal yang lain yaitu temannya yang digilas oleh WALL-E.

2. Shot 39

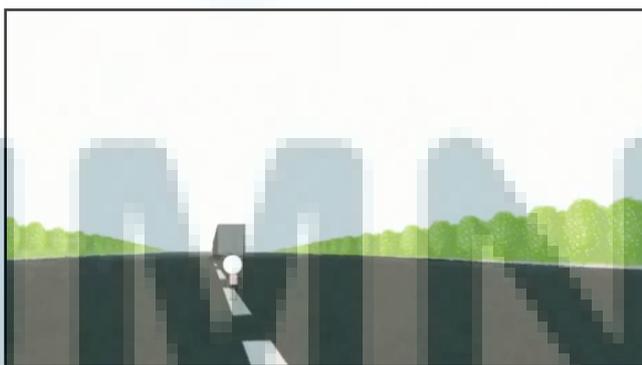
Adegan dalam film ini menginspirasi penulis untuk menggunakan pada adegan dalam film “BOT” ketika robot memilih kapak yang

akan digunakan karena imbas dari banyak pohon yang ditebang mendapatkan banyak hadiah. Film “The Boy and The World” menjelaskan pada adegan ini memperlihatkan sudah berapa banyak pohon yang sudah ditebang dan perbandingan ukuran dengan anak yang berdiri di atasnya. Peletakan kamera yang menyorot sampai kebelakang dan memudar mengkondisikan bahwa jumlah masih ada banyak dan luas diluar *frame* yang diambil.



Gambar 3.24. Contoh *long shot*
(The Lorax, 2012)

3. Shot 40



Gambar 3.25. Contoh *long shot*
(The Boy and The World, 2014)

Pada *shot* ini, penulis memakai ulang referensi yang sama seperti *scene* 1 dikarenakan *shot* seerti ini cocok dalam menjelaskan adegan pergi datangnya kendaraan.

4. Shot 41



Gambar 3.26. Contoh *shadow*
(The Boy and The World, 2014)

Bayangan dapat sebagai informasi orang yang akan muncul atau tidak perlu memperlihatkan wujudnya, melalui bayangan dapat terlihat. Tetapi pengaplikasian *shot* ini harus diinformasikan wujud karakter sebelumnya sehingga ada *memory* yang sudah disampaikan pada awal film kepada penonton. Seperti bayangan kedua orang tua anak kecil yang muncul. Bayangan ini diterapkan pada film “BOT” dimana bayangan robot mendekati kotak yang jatuh yang menjelaskan ada karakter yang datang terlihat melalui bayangan dari bentuk yang dikenali sejak awal film.

5. Shot 42



Gambar 3.27. Contoh *medium shot*
(WALL-E, 2008)

Adegan Eve fokus melihat objek didepannya. Ini menerapkan prinsip *foreground, middleground & background* dan permainan fokus. Pada film “BOT” memperlihatkan robot yang datang mendekati kotak hadiah yang jatuh.

6. Shot 43



Gambar 3.28. Contoh *medium shot*
(The Lorax, 2012)

Adegan pria mengangkat kapaknya dari *low angle* yang biasanya digabungkan dengan sikap karakter dapat dipakai untuk memperlihatkan kekuasaan atau dominasi dari kedudukannya pada *scene* itu. Pada film “BOT” *scene* 4 posisi pohon lebih lemah dari robot karena posisi sebagai benda mati.

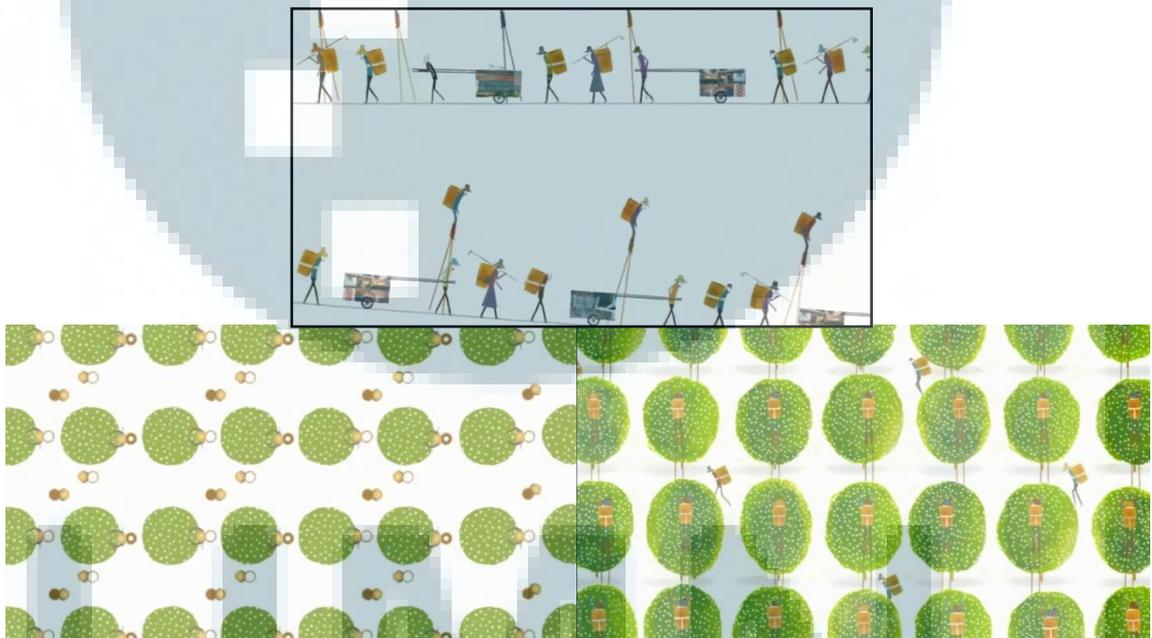
7. Shot 42, 43, 43



Gambar 3.29. Contoh *low angle*
(The Lorax, 2012)

Memfokuskan pohon dan kapak yang menebang pada adegan ini untuk memperlihatkan kekuatan dari kapak dan dampak kapak saat mengayun ke batang pohon. Dengan *low angle* seperti ini dapat memperlihatkan keduanya secara jelas serta pada *frame* ini ukuran kapak melebihi lingkaran pohon. Pada aplikasi film “BOT” *shot* ini memperlihatkan jumlah pohon yang ditebang dalam durasi yang cepat dikarenakan efisiensi durasi. Shot ini juga mengaplikasikan *rule of thirds* kedalamnya.

8. Shot 45

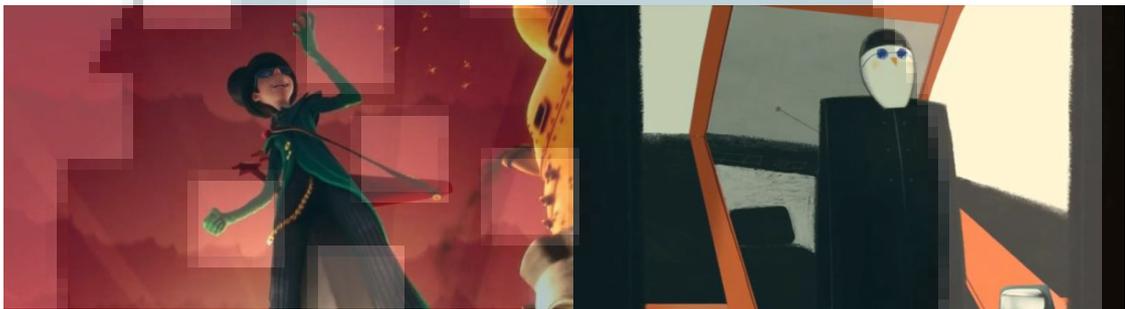


Gambar 3.30. Contoh *composition shot*
(The Boy and The World, 2014)

Penggunaan teknik komposisi yang mendominasi secara simetris, memperlihatkan terjadinya pengulangan untuk memberitahu dalam adegan ini pekerjaan yang dilakukan secara bersama-sama oleh banyak orang. Pada penerapan film “BOT” , penerapan komposisi

tidak dilakukan sama berulang pada setiap kolom namun untuk memperlihatkan proses robot dalam mendapatkan hadiah yaitu menebang, menukar dengan kotak hadiah, dan truk mengantarkan kayu yang sudah dipotong.

9. *Shot 46*



Gambar 3.31. Contoh *low angle*
(The Lorax, 2012)

Penggunaan *low angle* untuk memperlihatkan kekuasaan atau kedudukan yang biasanya diaplikasikan pada karakter antagonis. Perspektif terlihat bawah besar dan fokus titik atas pada wajah.

3.4. Proses Perancangan *Storyboard*

Batasan masalah penulis yang tertera pada BAB I perancangan dibatasi pada *scene 1 & scene 4*. Berdasarkan informasi dan teori yang sudah dikumpulkan penulis, serta observasi yang dilakukan terhadap film-film acuan. Penulis melakukan eksperimen dan observasi terhadap komposisi *shot* tugas akhir film animasi “BOT”.

3.4.1. *Format Storyboard*

Sebelum dibuat menjadi *production storyboard*, penulis pertama menerapkan *thumbnail sketch* menjadi *storyboard* dengan *format sticky notes*. Melalui cara

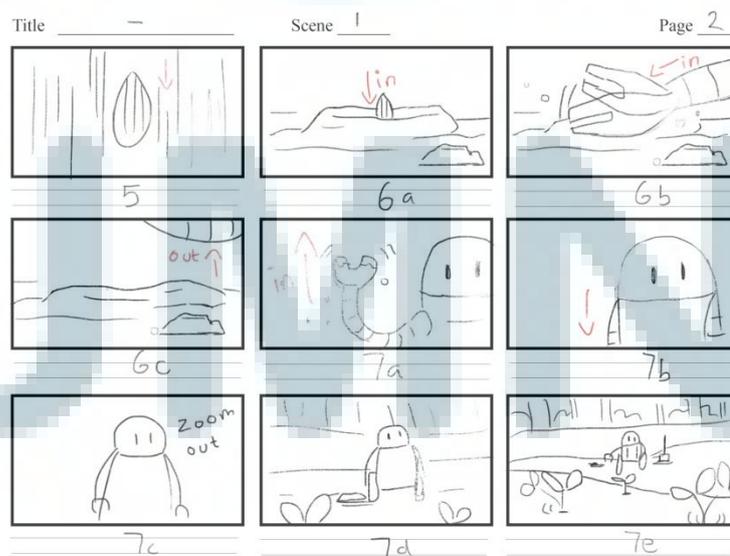
TITLE:
PAGE:
DATE:

M E T A H E L I O N
Revolutionizing digital production

SCENE:	PANEL:	DIALOGUE:
		ACTION:
SHOT:		FX:

Gambar 3.33. Contoh *storyboard template* dengan ukuran film 16:9
(<https://images.sampletemplates.com/wp-content/uploads/2016/09/07125649/Production-Storyboard-Template.pdf.zip>)

Pada awal proses perancangan, penulis menerapkan *storyboard horizontal* yang dilihat dari kiri ke kanan dan seterusnya. Pada saat itu sudah tertera judul, nomor *scene*, dan nomor halaman dan berisikan gambar seperti dibawah tanpa ada penambahan informasi yang jelas. Bentuk seperti *presentation board* yang terdapat pada BAB II dan *feature board* di BAB III.



Gambar 3.34. *Format storyboard awal*

Jenis dari *storyboard* seperti ini harus jelas pada sisi penggambaran visual yang kuat untuk mengerti dalam cerita. Masalah dari *storyboard* seperti ini pun terdapat pada kemampuan menggambar penulis dan setelah diterapkan pada tim produksi, anggota tim kesulitan dalam membaca dan mengerti arahan dari penulis sebagai *storyboard artist*.



Gambar 3.35. *Format storyboard sticky notes*

Untuk itu terjadi revisi pada *format* ini menjadi bentuk manual pada jenis *sticky notes*. Masih dalam bentuk horizontal memang teknik seperti ini efisien dalam pembahasan setiap adegan dengan anggota tim hingga mencapai bentuk *shot* yang sesuai. Kekurangannya ialah ketika hal ini ingin dibagikan ke setiap kelompok karena bentuknya yang besar apabila dalam bentuk *fotocopy* membuat tidak praktis saat dibawa dalam penyusunannya dalam media A3. Serta ukuran resolusi yang diinginkan pada saat produksi yang berbeda. Pada film “BOT” resolusi film pada 16:9 atau HDTV, namun ukuran ini tidak ditemukan pada *sticky notes* yang beredar di pasaran. Penulis memakai ukuran dengan perbandingan 4:3 atau setara PAL untuk televisi. Untuk itu diputuskan media ini

hanya digunakan dalam menentukan *shot* yang akan diterapkan pada *format* selanjutnya. Jenis ini ada dipakai berbagai kalangan seperti contoh pada BAB II.

PROJECT	TITLE	Page : 1		
Sea Star	"BOT"			

PANEL	LAYOUT WIDESCREEN ASPECT RATIO 16:9	ACTION SHOT NOTES	TIME
1		Action : Establish hutan dan tupai dipohon	8
		EXT DAY 1. LS, TILT UP, Zoom in follow tupai 2. Zoom out, ES high angle air terjun	SCENE 1
2		Action : Robot melewati pinggir sungai & ikan berenang di sungai	6

Gambar 3.36. *Format storyboard final versi 1*

PROJECT	TITLE	Page : 1		
Sea Star	"BOT"			

PANEL	LAYOUT WIDESCREEN ASPECT RATIO 16:9	ACTION SHOT NOTES	SCENE
1		Action : Establish hutan dan tupai dipohon	1
		EXT DAY 1. LS, TILT UP, Zoom in follow tupai 2. Zoom out, ES high angle air terjun	TIME 8s
2		Action : Robot melewati pinggir sungai & ikan berenang di sungai	1

Gambar 3.37. *Format storyboard final versi 2*

Dari *storyboard* yang sebelumnya, sketsa pada *sticky notes* dipindahkan kedalam media digital dan disesuaikan ukuran sesuai ukuran film 16:9. Kemudian dibuat *format* tabel berdasarkan acuan dari BAB III mengenai kedua jenis *storyboard* yang sering dipakai. Dengan perubahan dari *horizontal* menjadi *vertical* untuk membaca. Rancangannya mengalami perubahan dari gambar 4.5. terlihat pada pengaplikasian kolom panel, *layout widescreen aspect ratio* 16:9 dan nomor *scene*. Perubahan ini terjadi setelah ada pertimbangan bila penempatan kolom itu berulang dapat terlihat satu-persatu tetapi masih dalam kesatuan. Selain itu perubahan dalam penempatan kolom nomor *scene* dan *time* serta penunjuk waktu dalam detik “s”..

3.4.2. Eksperimen *Shot Angle* dan *Timing*

Dalam eksperimen menentukan *shot*, penulis memanfaatkan bantuan program 3ds max 2016, fungsi kamera dalam membantu merancang *angle shot* yang sulit digambarkan. Untuk melihat *timing* secara *real-time* pada *shot* didalam *shotlist*, penulis memanfaatkan aplikasi program after effects cs6 dari sketsa *storyboard* digital. Untuk pergerakan robot menggunakan referensi *acting* dari rekan tim penulis.

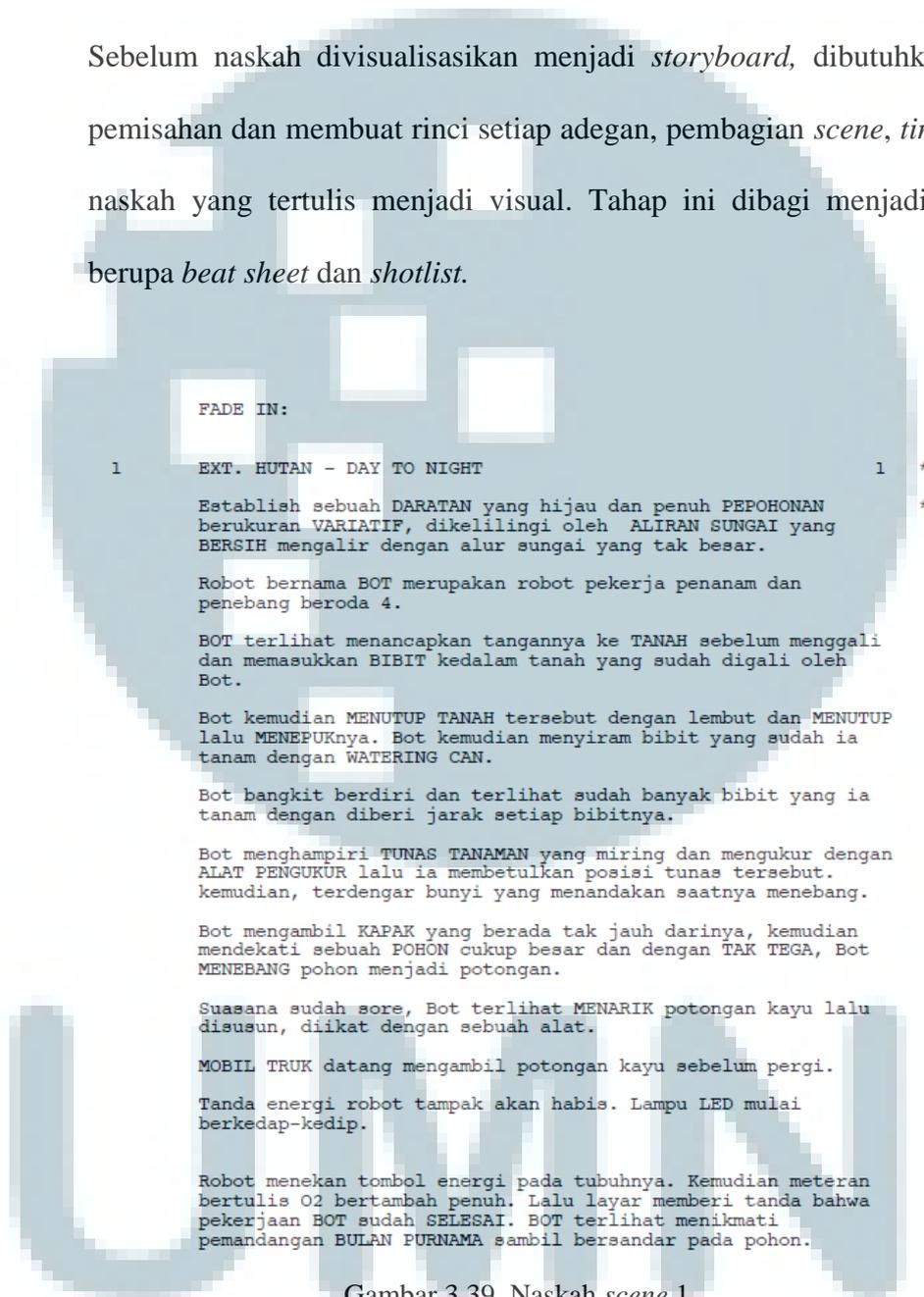


Gambar 3.38. Eksperimen *shot* dan *angle*

3.4.2. Scene 1

3.4.2.1. Bedah Naskah Scene 1

Sebelum naskah divisualisasikan menjadi *storyboard*, dibutuhkan tahap pemisahan dan membuat rinci setiap adegan, pembagian *scene*, *timing* dari naskah yang tertulis menjadi visual. Tahap ini dibagi menjadi 2 yaitu berupa *beat sheet* dan *shotlist*.



Gambar 3.39. Naskah *scene* 1

1. Beat Sheet

Tabel 3.1. *Beat sheet scene 1*

No	Action	Scene
1	Shot daratan kecil yang dilalui sungai	1
2	Robot memasukkan bibit pohon kedalam lubang tanah dan menutupnya	
3	Robot menyiram tanah yang sudah ditanami bibit-bibit disekitarnya	
4	Robot merawat tanaman	
5	Robot mengambil kapaknya	
6	Robot pergi mendekati pohon yang sudah besar dan kemudian menebangnya.	
7	Potongan kayu disusun dalam tumpukan di truk	
8	Truk mengambil tumpukan kayu itu dan pergi.	
9	Saat robot melihat Tanda energi robot tampak akan habis. Lampu LED mulai berkedap-kedip.	
10	Robot memutar tuas pada tabung yang berada dipundaknya. Kemudian meteran bertulis O2 bertambah penuh	

2. Shotlist

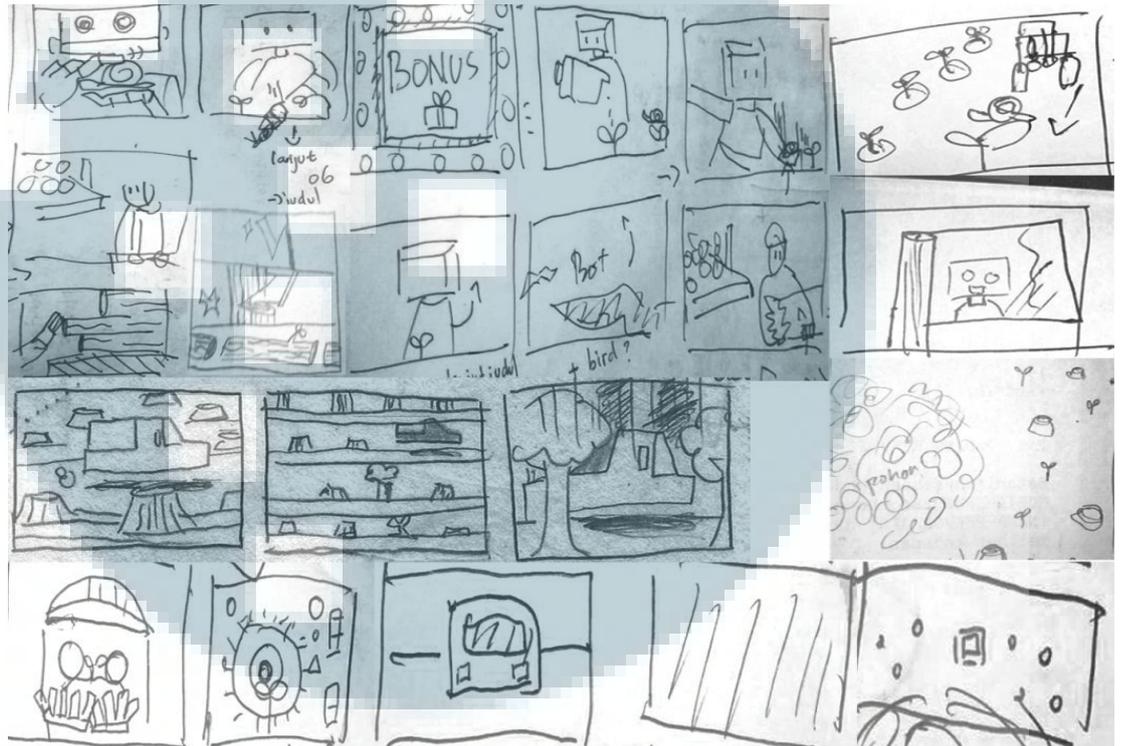
Dalam pembuatan *storyboard*, penulis membutuhkan *shotlist* sebagai paduan desain. Setelah dilakukan pembagian adegan pada *scene* sebelumnya di *beat sheet*, penulis kemudian membuat tabel yang rinci berisi jumlah *shot* setiap *scene*, *timing*, dan detail adegan. Berikut adalah tabel *shot list* yang menjabarkan *shot* yang akan dibuat :

Tabel 3.2. Shotlist scene 1

Scene : 1 EXT.Hutan DAY-NIGHT			
No	Action	Shot	Time
1	Establish hutan dan tupai	ES, high angle (following)	8s
	Tupai dipohon		
2	Robot melewati pinggir sungai	LWS, high angle	6s
	Ikan berenang di sungai	tilt down	
3	Robot menaruh bibit pohon dan menutup lubang	CU, low angle	6s
4	Judul		7s
5	Menyiram tunas	CU, low angle	5s
6	Robot menyiram tunas	MS, eye angle	8s
	Setelah itu menangkap keong jatuh		
7	Menaruh keong kembali ke tanah	MS, high angle	6s
8	Robot membetulkan tunas yang turun	CU, eye angle	6s
	Layar ditangan robot berkedip		
9	Layar ditangan robot	CU, high angle	5s
10	Robot berjalan antara pohon	ES, bird eye	4s
	Burung terbang di atas hutan		
11	Robot mendekati 1 pohon	LWS, tilt top>down, cam dari belakang	4s
12	Robot melihat dan menyentuh pohon	MS	15s
13	Robot melihat pohon	high angle, LS	1s
14	Robot menebang pohon (belum kena)	MS, eye angle	5s
15	Robot menebang pohon dan jatuh	LWS, low angle, cam follow tree	5s
16	Robot mendorong kayu	CU	3s
17	Mobil truk pergi dengan membawa kayu	LWS, eye level, cam dari belakang	7s
	Robot melihat truk pergi		
18	Robot menekan tombol dibadan	MS, low angle	4s
19	Fan tubuh robot meyedot udara sekitar	CU, high angle	3s
20	Perimeter energi terisi	CU	3s
	Cam. Keatas menyorot wajah robot	CU to ECU, tilt to up	
	zoom in ke mata robot	view through(robot eyes)	
21	Bulan muncul	LS	4s
	Robot berdiri disebelah tunas	TILT UP to LS	

3.4.2.2. Thumbnail Sketch

Setelah dibuatnya *beat sheet & shotlist*, penulis membuat *rough sketch* dalam penyusunan komposisi yang bersifat cepat berdasarkan ide yang dipikirkan oleh penulis pada saat itu.



Gambar 3.40. Kumpulan *thumbnail sketch* untuk storyboard

3.4.2.3. Sketsa Storyboard



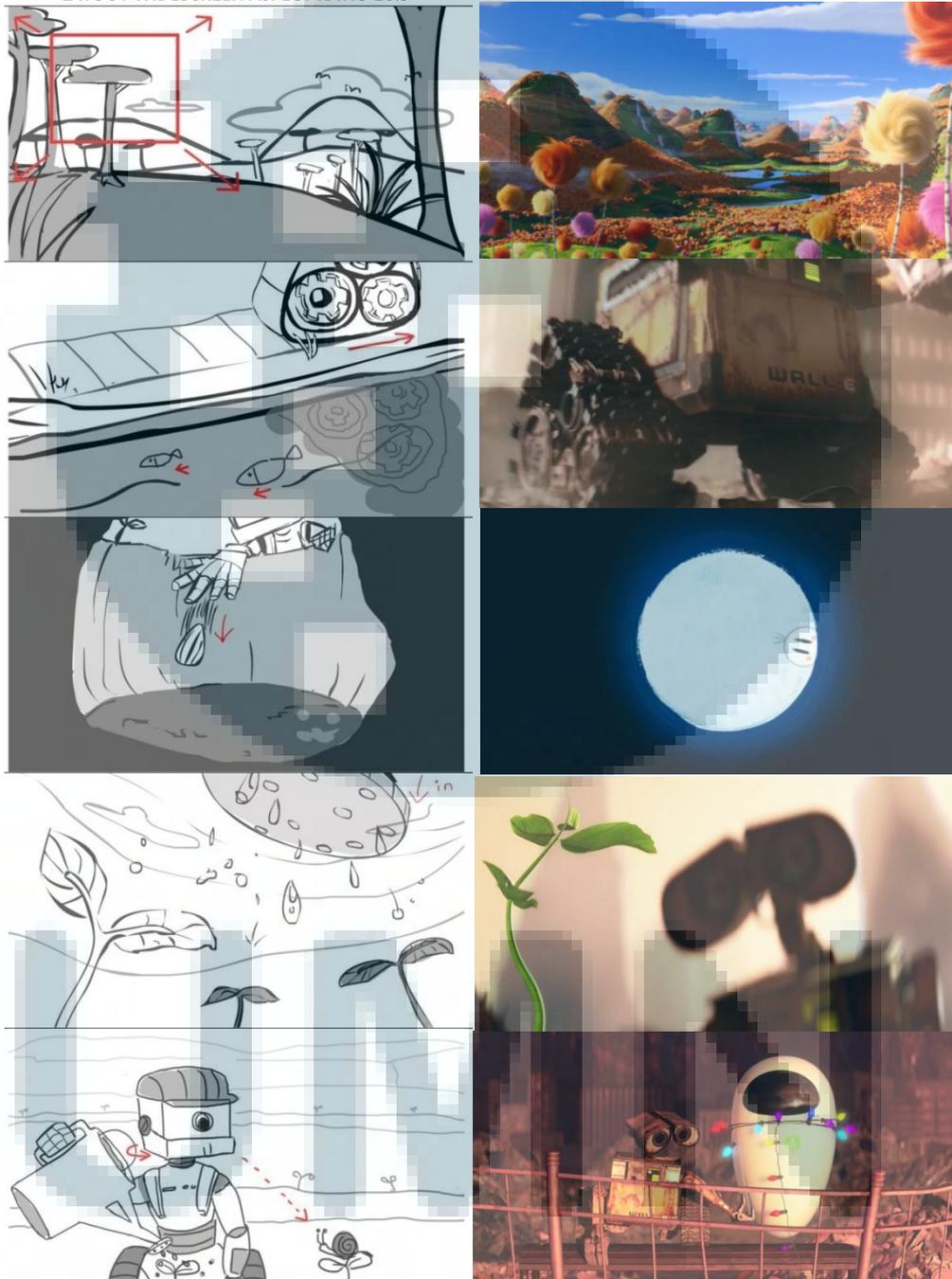
PROJECT	TITLE
Sea Star	"BOT"

PANEL	LAYOUT WIDESCREEN ASPECT RATIO 16:9	ACTION SHOT NOTES	SCENE
1		Action : Establish hutan dan tupai dipohon	1
		EXT DAY 1. LS, TILT UP, Zoom in follow tupai 2. Zoom out, ES high angle air terjun	8s
2		Action : Robot melewati pinggir sungai & ikan berenang di sungai	1
		EXT DAY LWS, high angle 1. Still camera 2. TILT DOWN camera perlahan	6s
3		Action : Robot menaruh bibit pohon & menutup lubang	1
		EXT DAY CU, low angle	6s
4		Action : Judul film	1
		7s	

Gambar 3.41. Perbandingan sketsa storyboard Scene 1 dengan hasil jadi

3.4.2.5. Implementasi Referensi Scene 1

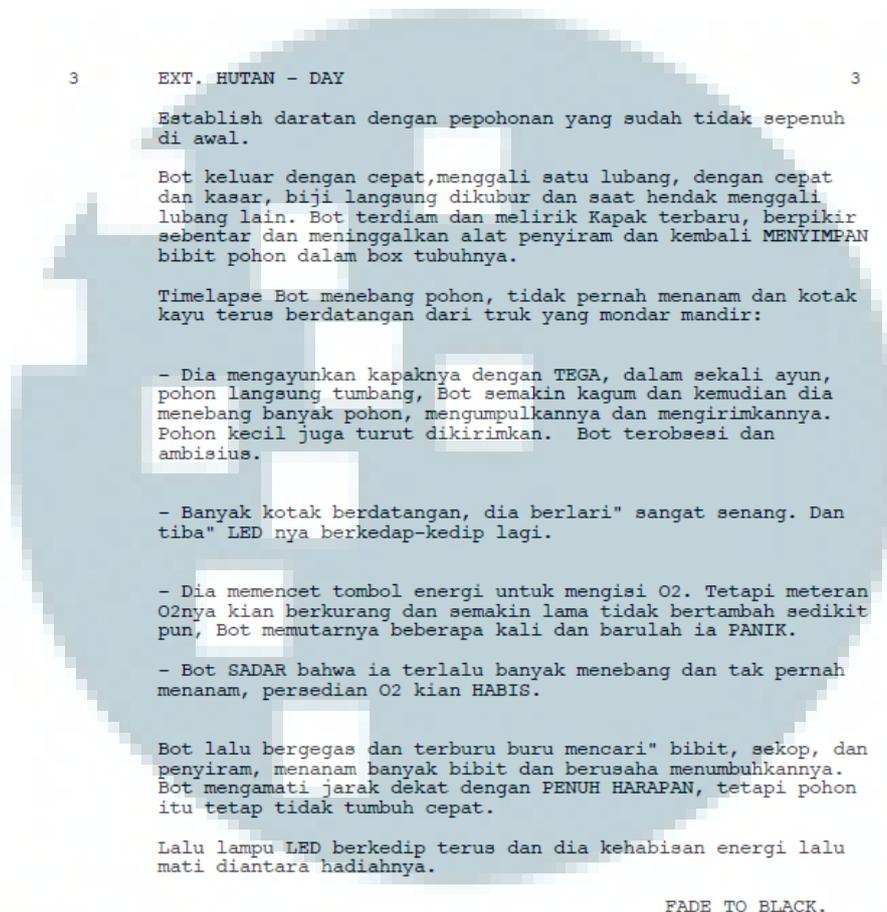
1. Penempatan Kamera berdasarkan Referensi



Gambar 3.42. Perbandingan gambar referensi dan *storyboard*

3.4.2. Scene 4

3.4.2.1. Bedah Naskah Scene 4



Gambar 3.43. Naskah scene 4

1. Beat Sheet

Tabel 3.3. Beat sheet scene 4

No	Action	Scene
21	Dia mengayunkan kapaknya, dalam sekali ayun, pohon langsung tumbang	4
22	Robot menebang banyak pohon, mengumpulkannya dan mengirimkannya	
23	(time lapse pohon mulai habis) pohon makin hilang, tumpukan kotak hadiah menumpuk.	
24	Wajah robot senang	

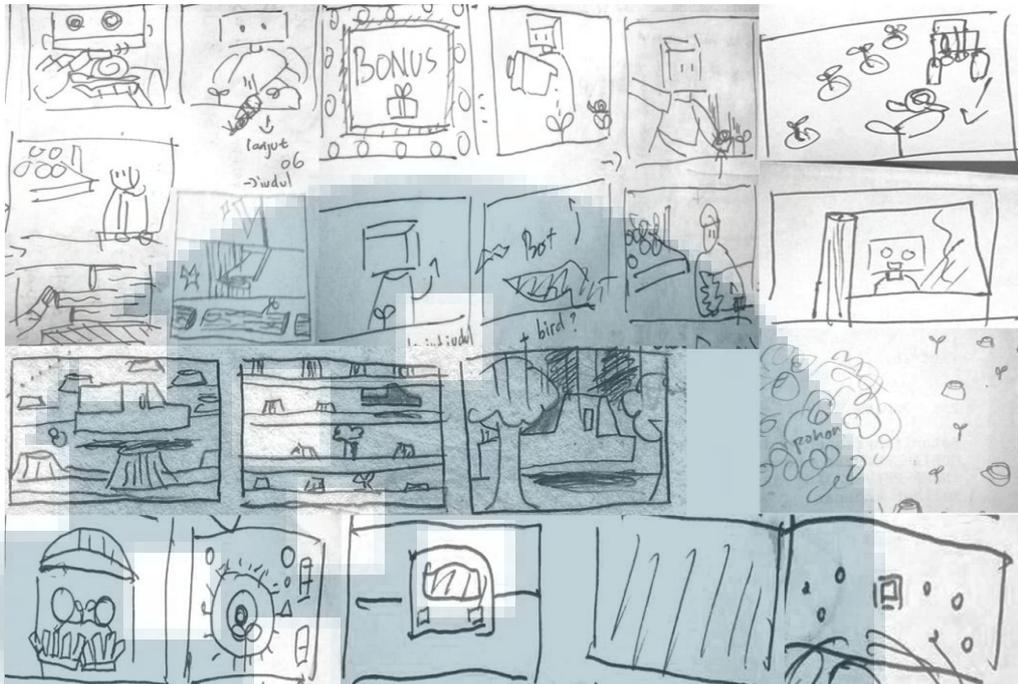
2. Shotlist

Tabel 3.4. Shotlist scene 4

Scene : 4 EXT.Hutan DAY			
No	Action	Shot	Time
1	Robot melempar bibit pohon kedalam lubang (3)	CU, high angle	6s
	Robot menyiram lubang sampai penuh		
2	Robot memilih kapak yang ingin dipakai	MS, cam dari belakang	3s
3	Truk pergi mengantar potongan kayu	MS	8s
4	Kotak hadiah jatuh	MS	4s
	Bayangan robot muncul menutupi kotak		
5	Robot mendekati kotak hadiah	MS, low angle	3s
	Robot mengambil sesuatu dari kotak		
6	Robot mengangkat gergaji listrik	MS,low angle	3s
7	Kayu dipotong	CU, side cam	2s
8	Kayu dipotong	CU, front cam	2s
9	Kayu dipotong	CU, side cam	2s
10	Robot memotong kayu dengan gergaji	LS, 3 row shot	7s
	kaki kayu menjadi Kotak Hadiah		
	truk mengantar kayu		
11	Sorot muka robot	Cu to MS, eye angle	7s
	Robot tertawa	MS, low angle, tilt down, rotate cam	
	Kotak hadiah berjatuhan	out of camera	

3.4.2.2. Thumbnail Sketch

Setelah dibuatnya *beat sheet & shotlist*, penulis membuat *rough sketch* dalam penyusunan komposisi yang bersifat cepat berdasarkan ide yang dipikirkan oleh penulis pada saat itu.



Gambar 3.39. Kumpulam *thumbnail sketch* untuk *storyboard*
3.4.2.3. Sketsa Storyboard



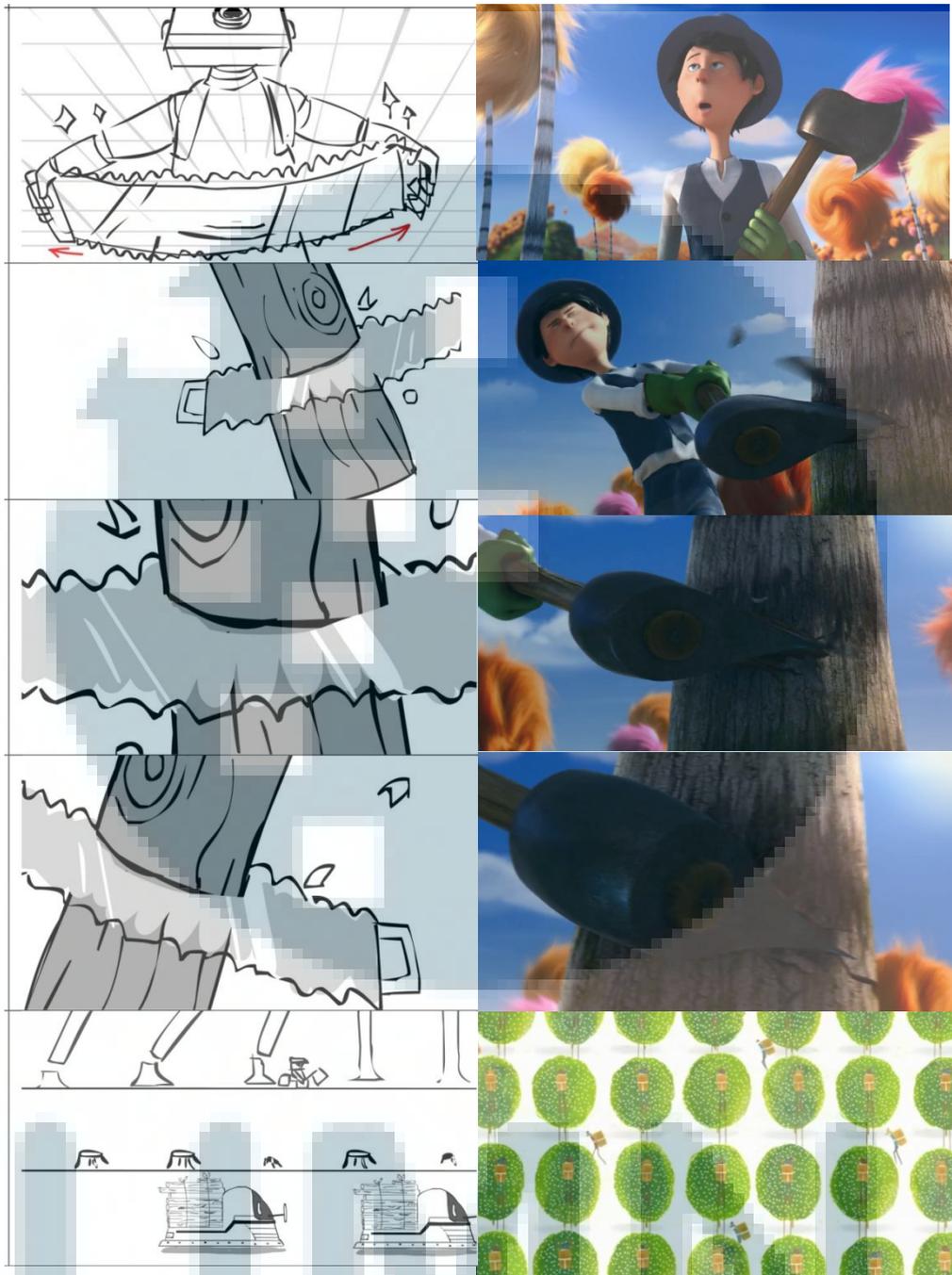
PROJECT	TITLE
Sea Star	"BOT"

PANEL	LAYOUT WIDESCREEN ASPECT RATIO 16:9	ACTION	SHOT	NOTES	SCENE
38		-Robot melempar bibit pohon kedalam lubang (3)			4
		-Robot menyiram lubang sampai penuh	EXT DAY	CU, high angle	6s
39		Action :			4
		Robot memilih kapak yang ingin dipakai	EXT DAY	MS	3s
40		Action :			4
		Truk pergi mengantar potongan kayu	EXT DAY	MS	8s
41		Action :			4
		-Kotak hadiah jatuh -Bayangan robot muncul menutupi kotak	EXT DAY	MS	4s
42		Action :			4
		-Robot mendekati kotak hadiah -Robot mengambil sesuatu dari kotak	EXT DAY	MS, low angle	3s

Gambar 3.40. Perbandingan sketsa storyboard scene 1 dengan hasil jadi

3.4.2.4. Implementasi Referensi Scene 2

1. Penempatan Kamera berdasarkan Referensi



Gambar 3.41. Perbandingan gambar referensi dan *storyboard*