



### **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

Tugas akhir berjudul “*Bruu Bruu*” ini berupa film animasi *hybrid* yang menggabungkan teknik animasi 3 dimensi dengan video asli sebagai backgroundnya. Materi yang penulis teliti lebih mengarah ke dalam pembuatan shot untuk film animasi *hybrid* “*Bruu Bruu*” tersebut.

Dalam penyusunan penulisan laporan tugas akhir ini, penulis melakukan studi literatur, yaitu penulis melakukan studi pustaka secara kualitatif untuk mengumpulkan teori-teori dan data-data pendukung yang penulis perlukan sehubungan dengan pembahasan tentang *hybrid animation*, *storyboard*, dan *shot* melalui jurnal dan buku manual maupun digital, serta melakukan observasi terhadap film-film komedi yang akan menjadi referensi dalam merancang *shot* untuk film animasi *hybrid* “*Bruu Bruu*”.

##### 3.1.1. Sinopsis

Dua alien dari planet Bruu Bruu sedang melakukan ekspedisi luar angkasa di atas bumi. Bruu Bruu senior adalah ketua dari ekspedisi luar angkasa ini yang memiliki sifat yang tegas sebagai pemimpin dan selalu menghadapi setiap keadaan dengan serius. Sedangkan, Bruu Bruu junior adalah bawahan dari Bruu Bruu senior yang selalu suka membuat penemuan-penemuan yang unik dan memiliki sifat yang riang dan semangat dengan hal baru yang dibuatnya.

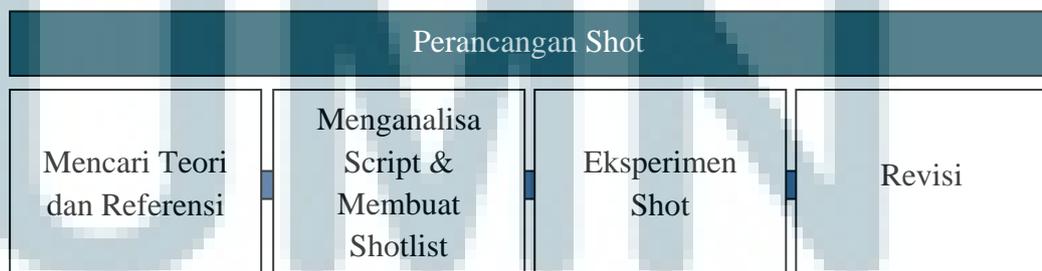
Hingga suatu ketika, sang Bruu Bruu junior membuat sebuah senjata tembak yang secara tidak sengaja membuat tanki bahan bakar pesawat ekspedisi luar angkasa mereka bocor dan harus terjun mendarat di bumi. Pendaratan darurat tersebut membuat kedua alien tersebut sangat panik di dalam pesawat karena mereka jatuh ke bumi dengan sangat keras.

Sesampainya di bumi dengan selamat, Bruu Bruu senior kesal karena Bruu Bruu junior pura-pura tidak tahu dengan apa yang sudah terjadi. Sistem darurat dari pesawat pun muncul untuk memberi tahu bahan bakar bumi apa yang cocok dengan pesawat mereka. Bruu Bruu senior dan junior pun harus keluar dari pesawat dan disinilah perjalanan mereka mencari bahan bakar dimulai.

### 3.1.2. Posisi Penulis

Posisi penulis dalam projek tugas akhir ini adalah sebagai *storyboard artist* yang merancang setiap *shot* yang nantinya akan diaplikasikan kedalam film animasi *hybrid* “Bruu Bruu”.

### 3.2. Tahapan Kerja



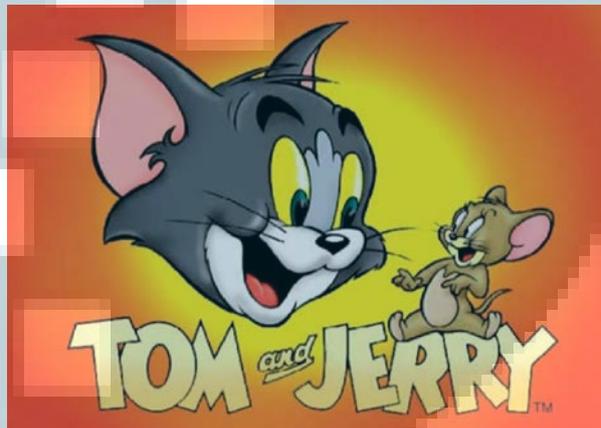
Tabel 3.1. *Workflow* Perancangan *Shot*

Tahap pertama yang penulis lakukan adalah mencari teori-teori pendukung yang sesuai dengan kebutuhan penulis. Dalam penyusunan penulisan laporan tugas akhir ini penulis melakukan studi literatur, yaitu penulis melakukan studi pustaka secara kualitatif untuk mengumpulkan teori-teori dan data-data pendukung yang penulis perlukan sehubungan dengan pembahasan tentang *hybrid animation*, *storyboard*, dan *shot* melalui jurnal dan buku manual maupun digital, serta melakukan observasi terhadap film-film komedi yang akan menjadi referensi dalam merancang *shot* untuk film animasi *hybrid* “Bruu Bruu”.

Selanjutnya, penulis menganalisa *script* yang sudah penulis sepakati bersama dengan teman tim penulis. Dari *script* yang sudah ada tersebut penulis mengira-ngira seperti apa *shot* yang nantinya akan penulis buat dan menjadi sebuah *shotlist*. Setelah mencari teori-teori pendukung yang dibutuhkan dan menganalisa *script*, penulis langsung menerjemahkan *script* secara visual. Proses pembuatan *shot* ini diawali dengan melakukan eksperimen-eksperimen *shot*, yaitu menggambar sketsa-sketsa kasar di atas kertas yang nantinya akan diperiksa oleh dosen pembimbing penulis. Selanjutnya jika penulis mendapatkan revisi dari dosen pembimbing, penulis memperbaiki *shot* tersebut dan memberikan kembali ke dosen pembimbing untuk diperiksa kembali. Kemudian, jika seluruh *shot* yang dibuat di kertas tadi sudah *fix*, barulah penulis menggambar ulang seluruh *shot* tadi secara digital.

### 3.3. Acuan

Penulis menggunakan beberapa referensi film yang dipakai sebagai acuan dalam pembuatan *shot* untuk tugas akhir film animasi *hybrid* “*Bruu Bruu*” ini. Penulis bersama tim telah sepakat menggunakan film *cartoon* “*Tom and Jerry*” sebagai acuan utama alur cerita dalam pembuatan tugas akhir ini, karena film “*Tom and Jerry*” juga memiliki genre yang sama dengan film yang akan penulis dengan tim buat, yaitu komedi.



Gambar 3.1. *Tom and Jerry*

([https://i.ytimg.com/vi/gSK5curwV\\_o/maxresdefault.jpg](https://i.ytimg.com/vi/gSK5curwV_o/maxresdefault.jpg))

Selain film “*Tom and Jerry*” yang menjadi acuan utama, penulis juga mengambil film animasi lain sebagai referensi dalam perancangan *shot* untuk film animasi *hybrid* Bruu Bruu, yaitu film *Larva* dan *Spongebob*. Penulis mengambil film tersebut sebagai referensi karena karakteristik alur ceritanya yang sesuai dengan film yang akan penulis dan tim penulis buat.



Gambar 3.2. *Larva Animation*

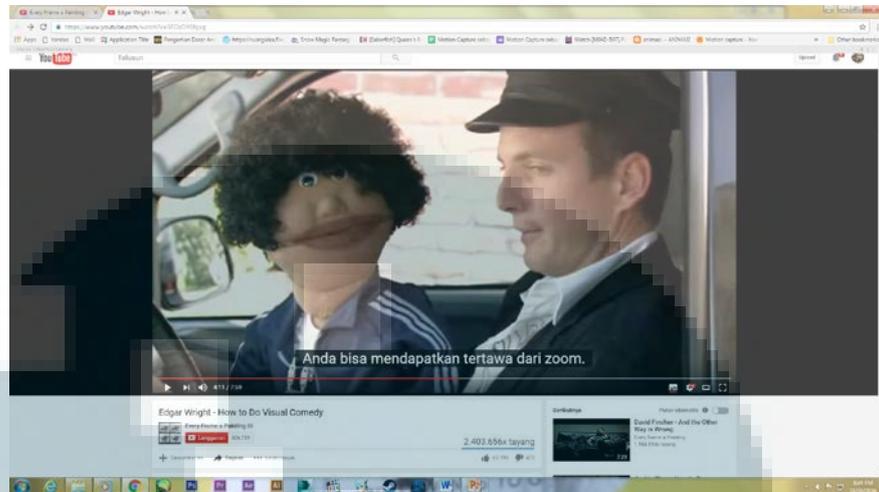
(<http://kissanime.to/Uploads/Etc/4-9-2013/211020192b4cd4269deae94a43b98a590cfbf40.jpg>)



Gambar 3.3. *Spongebob and Patrick*

(<http://vignette1.wikia.nocookie.net/spongebob/images/3/3b/Spongebob-And-Patrick-patrick-star-and-spongebob-32356654-4000-2890.jpg/revision/latest?cb=20140829075309>)

Selain mengambil referensi dari film-film animasi, penulis juga mengambil referensi lewat video-video *essay* yang ada di internet. Salah satu video yang penulis jadikan referensi adalah video dari channel *youtube* Every Frame A Painting oleh Tony Zhou yang berjudul *edgar Wright – How to Do Visual Comedy*. Di dalam video tersebut dijelaskan bagaimana cara agar suatu adegan bisa menimbulkan tawa tanpa harus memakai kata-kata tetapi lebih mengandalkan kamera dan *sound* yang mendukung suatu adegan.



Gambar 3.4. *Edgar Wright – How to Do Visual Comedy*  
(<https://www.youtube.com/watch?v=3FOzD4Sfgag>)

Penulis mengambil beberapa *shot* dalam film-film dan video tersebut sebagai referensi untuk pembuatan *shot* dalam film animasi *hybrid* “*Bruu Bruu*” dan juga mengembangkan *shot-shot* lain dengan melakukan eksperimen-eksperimen *shot*.

### 3.4. Kaitan Shot Dengan Komedi

Berdasarkan referensi yang sudah penulis dapat dalam membuat *shot* untuk storyboard film-film dengan genre komedi banyak menggunakan *shot* yang lebih fokus terhadap ekspresi dari karakter dan tidak banyak menggunakan pergerakan kamera karena lebih difokuskan terhadap gerakan objek yang ada di dalam frame.

Dengan *shot* yang tepat maka cerita yang ingin disampaikan dalam suatu adegan bisa tersampaikan lewat ekspresi-ekspresi dan pergerakan karakter yang diperlihatkan lewat *angle-angle* kamera yang dipakai.

### 3.5. Studi Perancangan Shot

Dalam merancang *shot* untuk sebuah *storyboard* untuk film bergenre komedi ada banyak hal yang harus penulis perhatikan. Dimulai dari menganalisa *script* yang nantinya akan penulis jabarkan menjadi *shotlist*, kemudian penulis kembali mencari referensi dan teori yang cocok untuk membuat *shot*. Komposisi dan *timing* dalam sebuah *shot* pun harus penulis perhitungkan dalam membuat *shot* yang nantinya akan menjadi satu *scene*, karena itulah penulis melakukan eksperimen *shot* agar komposisi dalam *frame* yang dibuat bisa memberitahukan kepada penonton adegan apa yang sedang terjadi.

#### 3.5.1. Scene 2

Scene 2 merupakan adegan dimana sang Bruu Bruu junior melakukan kesalahan besar dengan senjata temuan terbarunya. Bruu Bruu junior secara tidak sengaja menembakan senjata temuan terbarunya itu ke tabung bahan bakar pesawat luar angkasa mereka, sehingga menyebabkan kebocoran bahan bakar. Pesawat yang sedang melayang tiba-tiba kehilangan energi dan langsung terjatuh dengan cepat dan mengalami gesekan hingga akhirnya mendarat darurat di bumi. Scene 2 ini dibuat berdasarkan dengan *script* sebagai berikut :

INT.DALAM PESAWAT – DAY  
Bruu Bruu junior, Bruu Bruu senior

Bruu Bruu junior menembak tangki bahan bakar bocor dan membuat pesawat jatuh ke bumi. Bruu Bruu junior dan Bruu Bruu senior pun panik di dalam pesawat. Setibanya di bumi Bruu Bruu senior kesal kepada Bruu Bruu Junior dan harus mencari bahan bakar pengganti.

CUT TO :

Shotlist Scene 2			
No. Shot	Adegan	Kamera	Timing
1	Bruu Bruu junior menembakan senjata secara tidak sengaja	Close Up	5s
2	Tempat bahan bakar bocor	Low Angle	2s
3	Bruu Bruu Senior bingung pesawat mati	Medium Shot	2s
4	Pesawat berhenti mendadak lalu terjatuh	Establish Shot	4s
5	Bruu Bruu senior dan junior panik di dalam pesawat	Medium Shot	2s
6	Bruu Bruu senior menahan pesawat	Close Up	2s
7	Pesawat jatuh dengan cepat	Establish Shot	2s
8	Pesawat jatuh ke bumi	Medium Shot	1s x2
9	Pesawat jatuh dengan cepat	Establish Shot	1s x2
10	Pesawat menyentuh tanah	Medium Shot	2s
11	Pesawat berasap di tanah	Establish Shot	2s
12	Bruu Bruu senior kesal dan harus mencari bahan bakar	Medium Shot	7s

Tabel 3.2. Shotlist Scene 2

Penulis memulai pembuatan rancangan shot untuk *scene 2* ini dengan menggunakan visual komedi sebagai acuannya. Dengan acuan tersebut berbagai *shot* pun dibuat agar kesan yang ingin ditampilkan bisa tersampaikan ke penonton sesuai dengan cerita film animasi *hybrid "Bruu Bruu"*. Dalam perancangan *shot* untuk *scene 2* ini, penulis melakukan eksperimen-eksperimen *shot* dengan menggunakan *angle-angle* kamera yang diambil dari referensi dan digabungkan dengan teori yang sudah penulis ambil sehingga bisa sesuai untuk setiap *shot* yang dibutuhkan dalam pembuatan *scene 2* ini.

Hal yang pertama setelah menentukan *angle* apa yang akan penulis pakai, barulah penulis lanjutkan dengan membuat sketsa di atas kertas. Dalam tahap ini penulis telah membuat *shot* sesuai dengan *angle* sebatas sketsa saja dan tidak detail. Setelah *shot* ini disetujui barulah penulis lanjutkan ke tahap berikutnya.



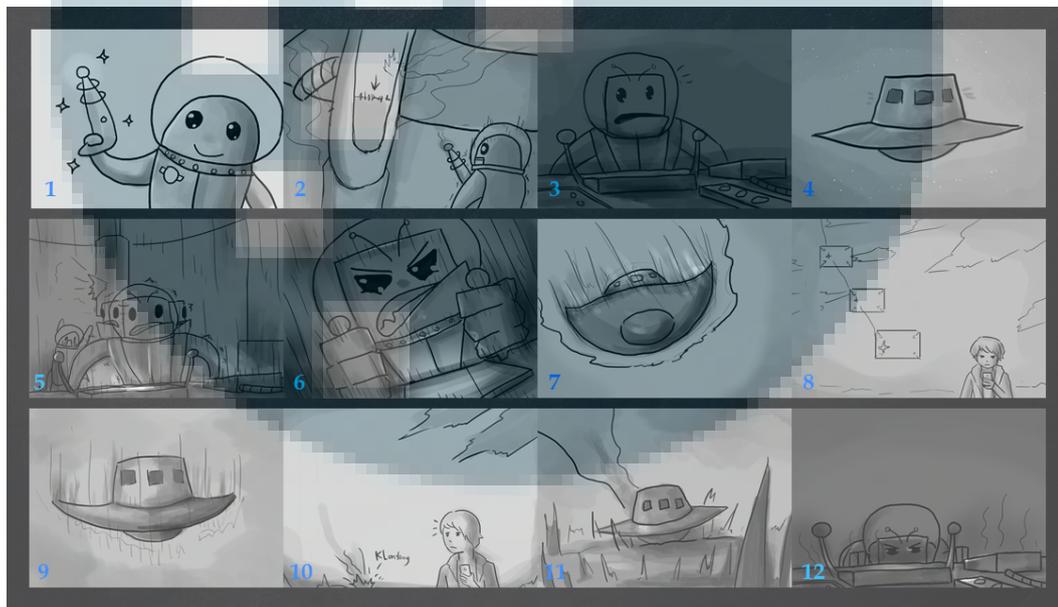
Gambar 3.5. Sketsa Awal Scene 2

Setelah tahap pertama selesai dan sudah disetujui oleh pembimbing, penulis baru melanjutkan ke tahap kedua. Tahap kedua dalam merancang *shot*, penulis menggambar ulang sketsa yang tadi ada di atas kertas secara digital. Dalam tahap ini penulis menggambarkan *shot* tersebut lebih berbentuk dibandingkan dengan *shot* sketsa awal yang penulis buat di kertas, tetapi masih belum detail dan garisnya pun masih berantakan.

Setelah kedua tahap tersebut selesai, berikutnya dalam proses merancang *shot* adalah proses *lining*. Dalam proses ini sketsa digital di awal tadi dibuat

secara lebih detail dan sketsa-sketsa yang dibuat tadi dibersihkan sehingga garis pada gambar pun terlihat lebih tegas dan lebih rapi.

Tahap yang terakhir adalah proses *shading*, yaitu tahap dimana penulis memberikan gambaran dimana cahaya dan bayangan akan berada. Dari hasil akhir *shot-shot* dalam *scene 2*, penulis membuat 12 *shot* dengan 4 macam *angle* kamera yang penulis gunakan, yaitu *angle close up*, *low angle*, *establish shot*, dan *medium shot*.



Gambar 3.6. Hasil Akhir *Scene 2*

### 3.5.1.1. Shot 1 dan 6 (Close Up)



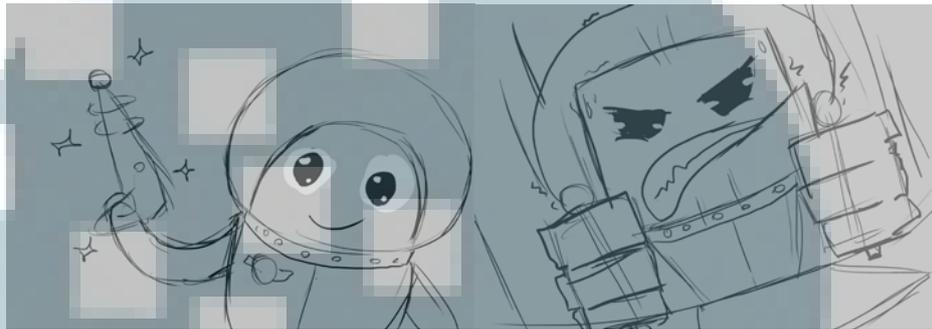
Gambar 3.7. Tom Shocked Close Up

([http://vignette3.wikia.nocookie.net/tomandjerry/images/3/32/Tom\\_and\\_Jerry\\_Spy\\_Quest\\_-\\_Tom\\_shocked\\_close\\_up.jpg/revision/latest?cb=20150406002742](http://vignette3.wikia.nocookie.net/tomandjerry/images/3/32/Tom_and_Jerry_Spy_Quest_-_Tom_shocked_close_up.jpg/revision/latest?cb=20150406002742))

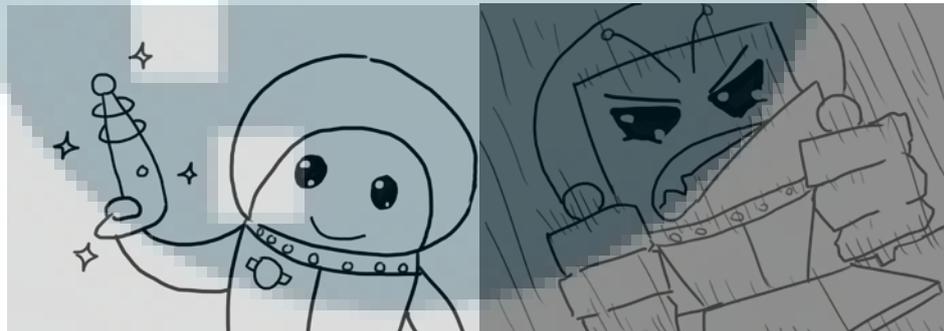
Pada proses menggambarkan *script* secara visual penulis mengambil referensi dari film “Tom and Jerry” yang memakai *angle close up* untuk *shot 1* dan *6* pada *scene 2* ini. Adegan dalam film “Tom and Jerry” tersebut merupakan adegan dimana Tom terlempar dengan keras dan dia merasa ketakutan akan menghantam dinding di depannya. Penulis mengambil *angle close up* dalam film tersebut sebagai referensi karena sesuai dengan acuan teori yang penulis ambil. *Angle close up* ini mengambil bagian batas bahu hingga kepala dan lebih berfokus pada ekspresi objek karena hanya fokus di bagian wajah.

*Shot 1* merupakan adegan dimana Bruu Bruu junior terkesan dengan senjata buatannya namun secara tidak sengaja menembakkan senjata tersebut ke tanki bahan bakar, sedangkan *shot 6* merupakan adegan dimana Bruu Bruu senior dengan sekuat tenaga memegang kendali agar

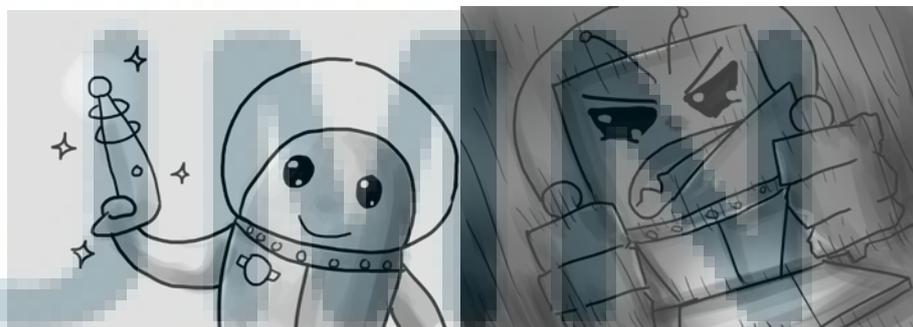
pesawat tidak mendarat dengan sangat keras. Penulis ingin memfokuskan kepada ekspresi karakter tersebut agar terlihat dengan jelas. *Angle close up* sangat sesuai dengan adegan-adegan yang mengandalkan ekspresi yang ingin penulis buat.



Gambar 3.8. *Sketsa Digital Shot 1 dan 6*



Gambar 3.9. *Lining Shot 1 dan 6*



Gambar 3.10. *Shading Shot 1 dan 6*

### 3.5.1.2. Shot 2 (Low Angle)

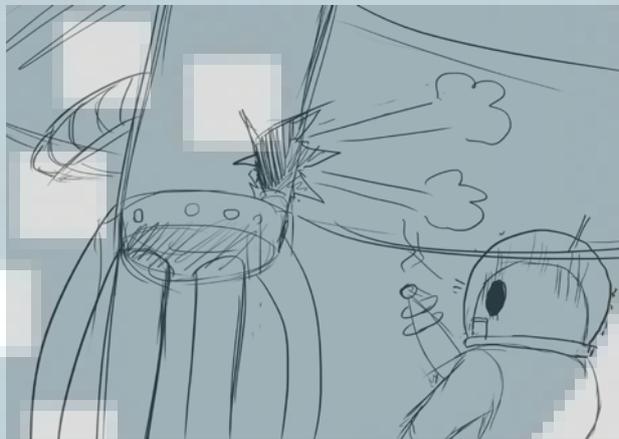


Gambar 3.11. *Tom and Jerry Medium Shot*

(<http://vignette2.wikia.nocookie.net/tomandjerry/images/6/69/Tom-jerry-fast-furry-disneyscreencaps.com-3790.jpg/revision/latest/scale-to-width-down/640?cb=20151127050003>)

Pada proses menggambarkan *script* secara visual penulis mengambil referensi dari film “*Tom and Jerry*” yang memakai *angle medium shot* untuk *shot 2* pada *scene 2* ini. Adegan dalam film “*Tom and Jerry*” tersebut merupakan adegan dimana seekor makhluk terbang yang muncul dari dimensi lain dan mengganggu berlangsungnya perlombaan. Penulis mengambil *low angle* dalam film tersebut sebagai referensi karena sesuai dengan acuan teori yang penulis ambil. *Low angle* merupakan posisi kamera lebih rendah dari objek. *Angle* ini biasa dipakai untuk menciptakan kesan objek memiliki kekuatan seperti terlihat kuat, besar, dan perkasa. Pandangan objek dalam *angle* ini terlihat prespektif yang meninggi sehingga sang objek terlihat seperti jagoan ataupun seperti masalah besar yang datang.

*Shot 2* merupakan adegan dimana tempat bahan bakar pesawat bocor karena ditembak oleh Bruu Bruu junior. Jika pada film Tom and Jerry *low angle* difokuskan kepada makhluk terbang yang menjadi masalah besar perlombaan. Sedangkan dalam film penulis, menggunakan *low angle* ini lebih difokuskan kepada tempat bahan bakar yang bocor sebagai pusat permasalahannya.



Gambar 3.12. *Sketsa Digital Shot 2*



Gambar 3.13. *Lining Shot 2*



Gambar 3.14. *Shading Shot 2*

### 3.5.1.3. *Shot 3, 5, 8,10, dan 12 (Medium Shot)*



Gambar 3.15. *Howard Medium Shot*

(<http://vignette2.wikia.nocookie.net/spongebob/images/1/11/Howard.jpg/revision/latest?cb=20161119123101>)

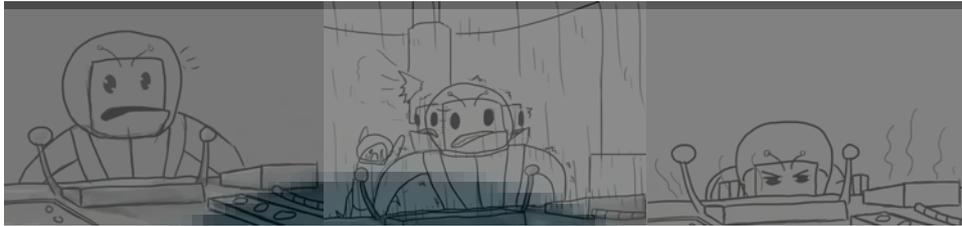
Pada proses menggambar *script* secara visual penulis mengambil referensi dari film “*Spongebob*” yang memakai *angle medium shot* untuk *shot 3, 5, 8,10, dan 12* pada *scene 2* ini. Adegan dalam film “*Spongebob*” tersebut merupakan adegan Howard sedang berbicara kepada Spongebob

di dalam sebuah kafe. Penulis mengambil *medium shot* dalam film tersebut sebagai referensi karena sesuai dengan acuan teori yang penulis ambil. *Medium shot* ini menampilkan sebatas pinggang sampai atas kepala. *Angle* ini lebih berfokus pada kegiatan yang dilakukan objek dari batas pinggang hingga kepala tetapi juga memberitahu informasi kejadian di tempat tersebut.

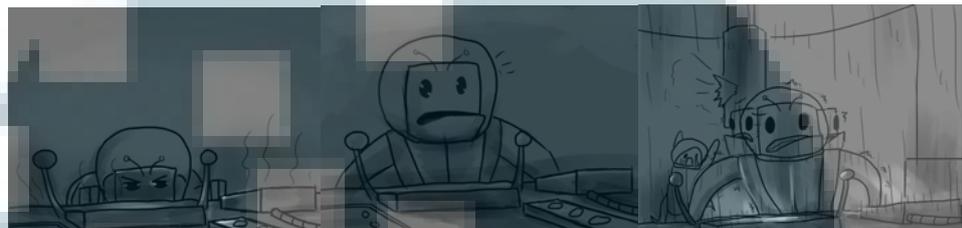
*Shot 3* dan *5* merupakan adegan dimana Bruu Bruu senior yang sedang di tempat kendali panik karena pesawat yang mati secara tiba-tiba, sedangkan *shot 12* masih sama namun dalam *shot* ini keadaan pesawat sudah mendarat di bumi dengan selamat dan Bruu Bruu senior perlahan berdiri dan mengomeli Bruu Bruu Junior. Penulis menggunakan *medium shot* pada adegan ini karena ingin memperlihatkan situasi di dalam pesawat. Jika referensi penulis menunjukkan adegan di dalam kafe, penulis menggunakan *angle* ini untuk menunjukkan adegan berada di dalam pesawat.



Gambar 3.16. *Sketsa Digital Shot 3,5, dan 12*

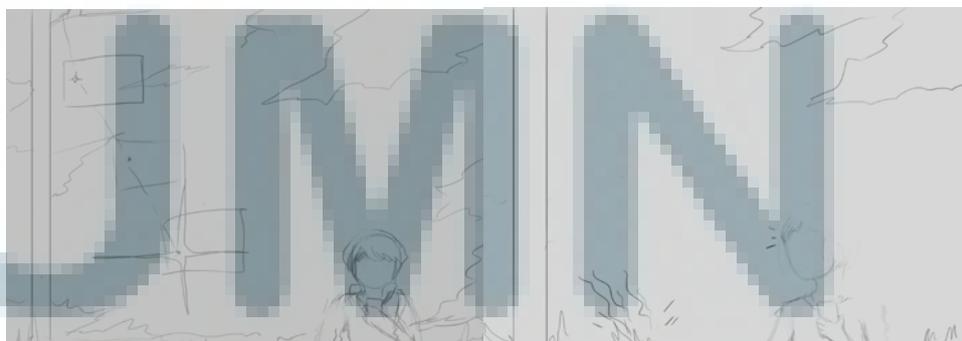


Gambar 3.17. *Lining Shot 3,5, dan 12*

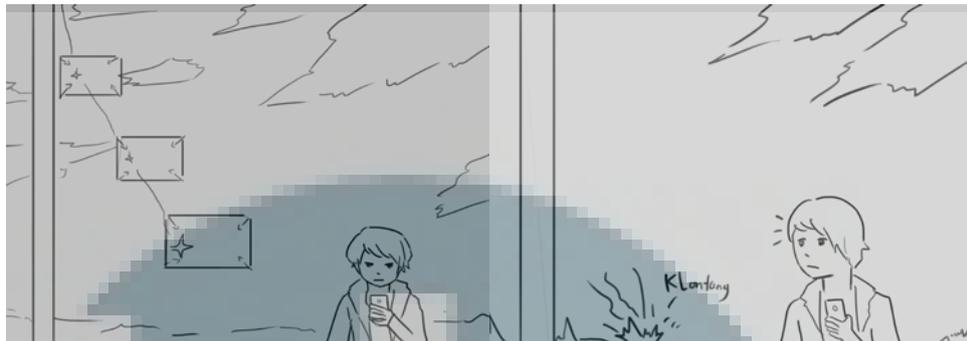


Gambar 3.18. *Shading Shot 3,5, dan 12*

*Shot 8 dan 10* merupakan adegan dimana pesawat Bruu Bruu jatuh ke bumi dan ada seorang laki-laki yang sedang mendengarkan musik tiba-tiba seperti mendengar suara benda terjatuh namun menghiraukannya. Adegan ini lebih memfokuskan kepada ekspresi laki-laki tersebut tetapi juga menunjukkan pesawat Bruu Bruu yang sedang jatuh namun sangat kecil. Jika referensi penulis menunjukkan adegan di dalam kafe, penulis menggunakan *angle* ini untuk menunjukkan adegan berada di luar ruangan.



Gambar 3.19. *Sketsa Digital Shot 8 dan 10*



Gambar 3.20. Lining Shot 8 dan 10



Gambar 3.21. Shading Shot 8 dan 10

#### 3.5.1.4. Shot 4,7, 9 dan 11 (Establish Shot)



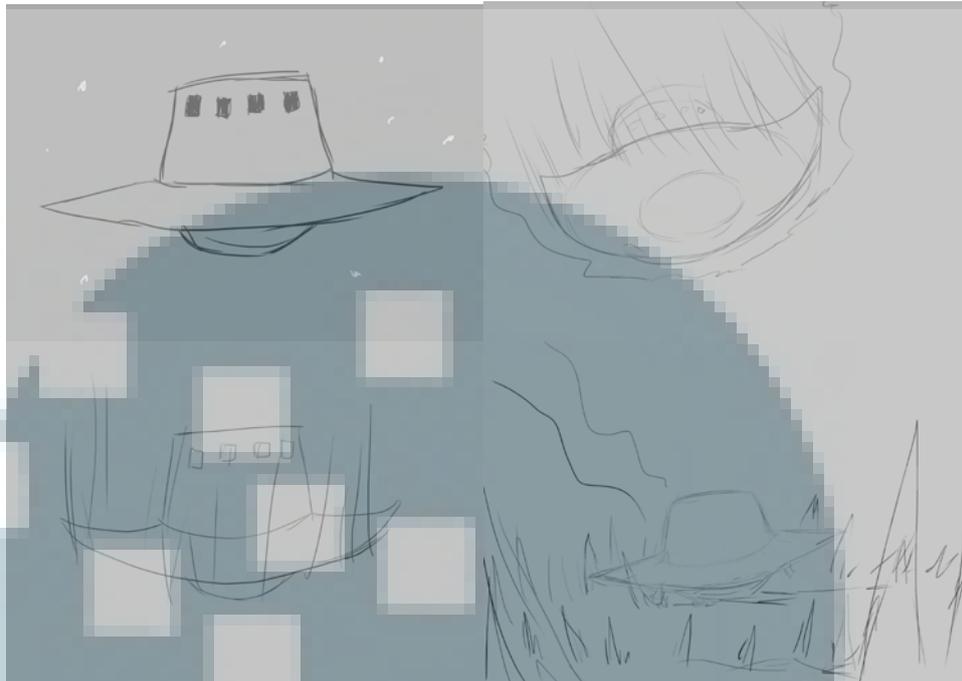
Gambar 3.22. The Krusty Krab Establish Shot

(<http://vignette1.wikia.nocookie.net/spongebob/images/c/c7/Untitledccc99c99c9.jpg/revision/latest?cb=20161118154848>)

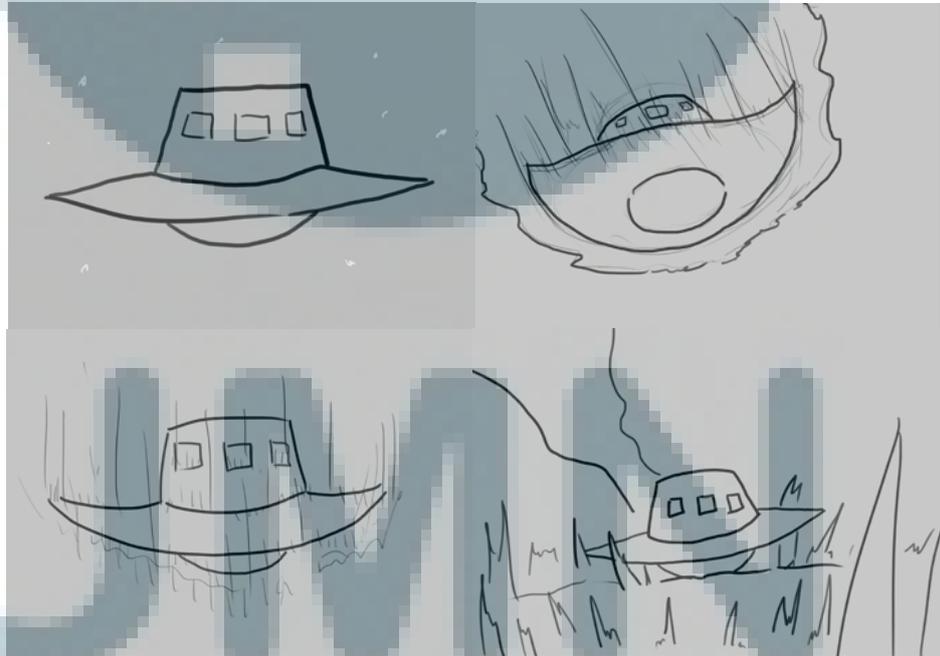
Pada proses menggambarkan *script* secara visual penulis mengambil referensi dari film “*Spongebob*” yang memakai *angle establish shot* untuk *shot* 4, 7, 9, dan 11 pada *scene* 2 ini. Adegan dalam film “*Spongebob*” tersebut merupakan adegan yang memperlihatkan *The Krusty Krab* yaitu tempat dimana *Spongebob* bekerja dan menjadi tempat kejadian cerita tersebut. Penulis mengambil *establish shot* dalam film tersebut sebagai referensi karena sesuai dengan acuan teori yang penulis ambil. *Establish shot* ini menampilkan keseluruhan pemandangan atau suatu tempat untuk memberi orientasi dimana tempat suatu kejadian atau peristiwa terjadi.

*Shot* 4, 7, dan 9 merupakan adegan dimana pesawat Bruu Bruu yang hilang bahan bakar dan jatuh ke bumi, sedangkan *shot* 11 merupakan adegan saat pesawat sudah sampai di bumi. Penulis menggunakan *establish shot* pada adegan ini karena ingin memperlihatkan situasi adegan terjadi di dalam pesawat.

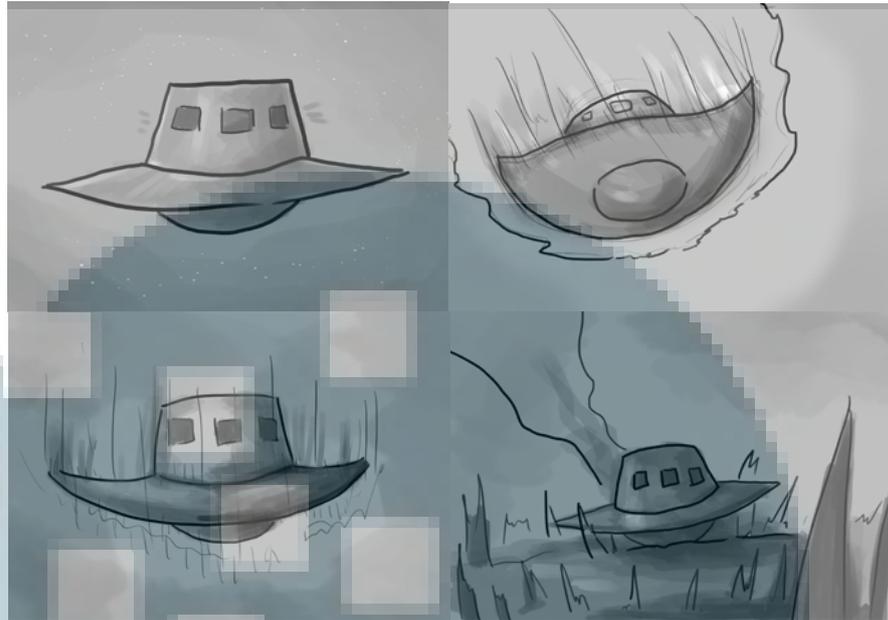
U M N



Gambar 3.23. *Sketsa Digital Shot 4,7,9 dan 11*



Gambar 3.24. *Lining Shot 4,7,9 dan 11*



Gambar 3.25. *Shading Shot 4,7,9, dan 11*

### 3.5.2. Scene 4

Scene 4 merupakan adegan dimana sang Bruu Bruu senior bersama dengan Bruu Bruu junior sudah turun ke jalan untuk mencari bahan bakar yang mereka cari untuk pesawat mereka. Mereka menemukan mobil penjual tahu bulat yang merupakan bahan bakar dari pesawat mereka, namun mobil tersebut sudah pergi meninggalkan mereka dan mereka pun harus mengejar mobil tersebut. Pada saat proses pengejaran mobil penjual tahu bulat, salah satu tahu bulat terlempar jatuh ke jalan, tetapi saat Bruu Bruu senior berusaha mendapatkan tahu bulat tersebut sang Bruu Bruu Junior secara tidak sengaja membuat tahu bulat tersebut terlempar lebih jauh dari tempat mereka berada karena pistol yang Bruu Bruu junior gunakan. Scene 4 ini dibuat berdasarkan dengan *script* sebagai berikut :

EXT.JALAN – DAY  
Bruu Bruu junior, Bruu Bruu senior

Bruu Bruu senior dan junior mencari mobil penjual tahu bulat dan mengejar mobil tahu bulat. Tahu bulat terlempar dari mobil dan Bruu Bruu Senior berusaha mendapatkannya. Tahu bulat terlempar lebih jauh karena kesalahan Bruu Bruu Junior.

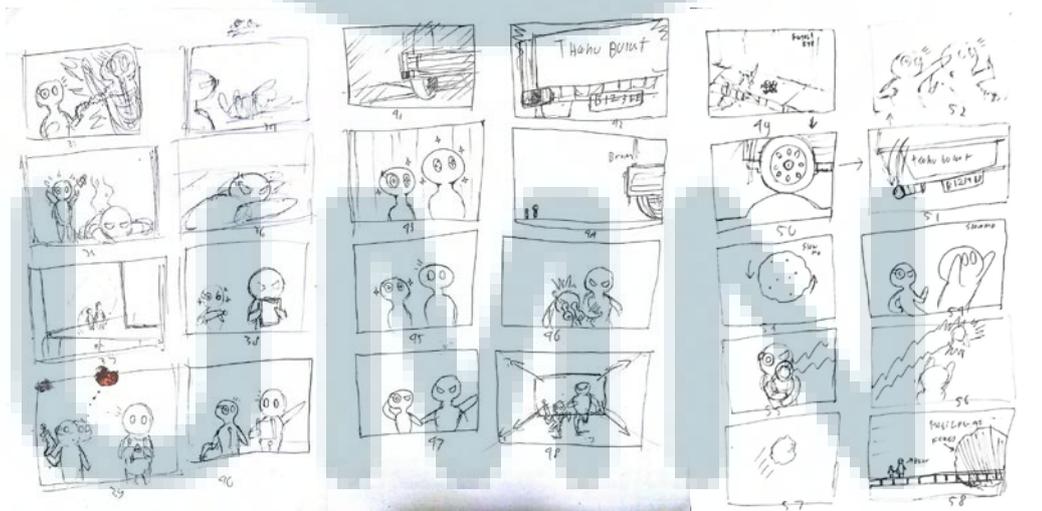
CUT TO :

Shotlist Scene 4			
No. Shot	Adegan	Kamera	Timing
1	Bruu Bruu senior dan junior berjalan di trotoar	High Angle	2s
2	Bruu Bruu senior dan junior berhenti dan melacak bahan bakar	Medium Shot	4s
3	Terlihat mobil penjual tahu bulat	Big Close Up	1.5s
4	Establish tahu bulat yang di jual	Big Close Up	1s
5	Bruu Bruu senior dan junior terkesima melihat tahu bulat	Medium Shot	2s
6	Mobil penjual tahu bulat pergi	Long Shot	2s
7	Bruu Bruu senior memukul Bruu Bruu senior untuk mengejar mobil penjual tahu bulat	Medium Shot	3s
8	Bruu Bruu senior dan junior berlari mengejar	Long Shot	1s x2
9	Bruu Bruu senior dan junior terlihat sangat kecil saat berlari	High Angle	1s x2
10	Mobil penjual tahu bulat melewati polisi tidur	Big Close Up	2s
11	Satu tahu bulat terlempar dari mobil	Big Close Up	2s
12	Bruu Bruu junior memberi tahu Bruu Bruu senior tahu terlempar dari mobil	Medium Shot	2s
13	Tahu berputar di udara	Big Close Up	2/3s
14	Bruu Bruu senior melompat untuk mendapatkan tahu	Long Shot	2s
15	Bruu Bruu junior menembakan senjatanya	Medium Shot	2s
16	Tahu bulat terkena tembakan dari Bruu Bruu junior	Medium Close Up	1.5s
17	Tahu terlempar jauh	Big Close Up	1.5s
18	Tahu mendarat di seberang jalan	Long Shot	3s

Tabel 3.3. Shotlist Scene 4

Proses pembuatan *shot* untuk *scene* 4 ini sama dengan proses pembuatan *shot* untuk *scene* 2. Penulis memulai pembuatan rancangan *shot* untuk *scene* 4 ini dengan menggunakan visual komedi sebagai acuannya. Dengan acuan tersebut berbagai *shot* pun dibuat agar kesan yang ingin ditampilkan bisa tersampaikan ke penonton sesuai dengan cerita film animasi *hybrid* “*Bruu Bruu*”. Dalam perancangan *shot* untuk *scene* 4 ini, penulis kembali melakukan eksperimen-eksperimen *shot* dengan menggunakan *angle-angle* kamera yang diambil dari referensi dan digabungkan dengan teori yang sudah penulis ambil sehingga bisa sesuai untuk setiap *shot* yang dibutuhkan dalam pembuatan *scene* 4 ini.

Hal yang pertama setelah menentukan *angle* apa yang akan penulis pakai, barulah penulis lanjutkan dengan membuat sketsa di atas kertas. Dalam tahap ini penulis telah membuat *shot* sesuai dengan *angle* sebatas sketsa saja dan tidak detail. Setelah *shot* ini disetujui barulah penulis lanjutkan ke tahap berikutnya.

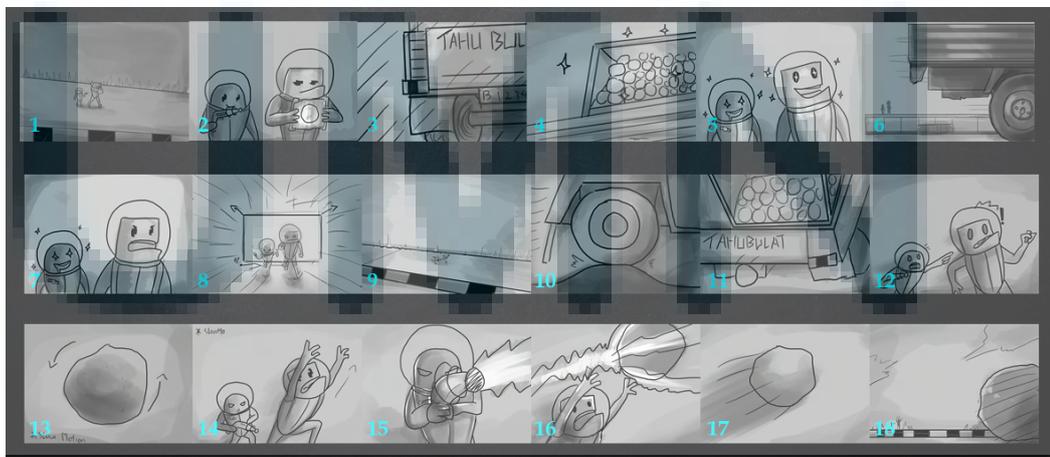


Gambar 3.26. Sketsa Awal *Scene* 4

Setelah tahap pertama selesai dan sudah disetujui oleh pembimbing, penulis baru melanjutkan ke tahap kedua. Tahap kedua dalam merancang *shot*, penulis menggambar ulang sketsa yang tadi ada di atas kertas secara digital. Dalam tahap ini penulis menggambarkan *shot* tersebut lebih jelas dibandingkan dengan *shot* sketsa awal yang penulis buat di kertas, tetapi masih belum detail dan garisnya pun masih berantakan.

Setelah kedua tahap tersebut selesai, berikutnya dalam proses merancang *shot* adalah proses *lining*. Dalam proses ini sketsa digital di awal tadi dibuat secara lebih detail dan sketsa-sketsa yang dibuat tadi dibersihkan sehingga garis pada gambar pun terlihat lebih tegas dan lebih rapi.

Tahap yang terakhir adalah proses *shading*, yaitu tahap dimana penulis memberikan gambaran dimana cahaya dan bayangan akan berada. Dari hasil akhir *shot-shot* dalam *scene 4*, penulis membuat 18 *shot* dengan 5 macam *angle* kamera yang penulis gunakan, yaitu *high angle*, *medium shot*, *big close up*, *long shot*, dan *medium close up*.



Gambar 3.27. Hasil Akhir *Scene 4*

### 3.5.2.1. Shot 1 dan 9 (High Angle)



Gambar 3.28. *Tom and Jerry High Angle*

(<http://vignette2.wikia.nocookie.net/tomandjerry/images/5/56/Tom-jerry-blast-off-disneyscreencaps.com-79.jpg/revision/latest/scale-to-width-down/640?cb=20151004035858>)

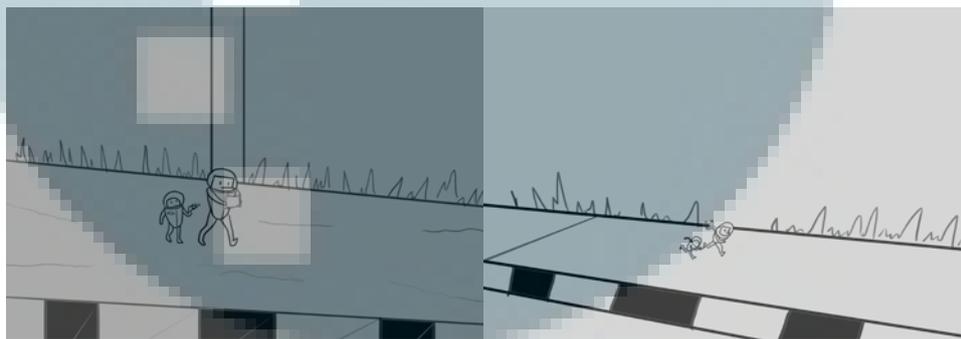
Pada proses menggambarkan *script* secara visual penulis mengambil referensi dari film “*Tom and Jerry*” yang memakai *high angle* untuk *shot* 1 dan 9 pada *scene* 4 ini. Adegan dalam film “*Tom and Jerry*” tersebut merupakan adegan yang memperlihatkan karakter Jerry yang sedang berlari di dapur. Penulis mengambil *high angle* dalam film tersebut sebagai referensi karena sesuai dengan acuan teori yang penulis ambil. *High angle* ini menampilkan posisi kamera lebih tinggi dari objek. Biasanya *angle* ini digunakan untuk menciptakan objek menjadi terlihat lebih kecil dan *angle* ini bisa juga memberi kesan luas.

*Shot* 1 merupakan adegan Bruu Bruu senior dan junior sedang mencari bahan bakar untuk pesawat mereka, sedangkan *shot* 9 merupakan adegan Bruu Bruu senior dan junior yang berlari mengejar mobil penjual

tahu bulat. Penulis memilih *high angle* karena ingin memperlihatkan ukuran mereka yang sangat kecil dibandingkan dengan trotoar jalan dan memberi kesan luas pada trotoar jalan yang merupakan *background* pada kedua *shot* tersebut.



Gambar 3.29. *Sketsa Digital Shot 1 dan 9*



Gambar 3.30. *Lining Shot 1 dan 9*



Gambar 3.31. *Shading Shot 1 dan 9*

### 3.5.2.2. Shot 2, 5, 7, 12, dan 15 (*Medium Shot*)



Gambar 3.32. *Sandy Medium Shot*

[http://vignette2.wikia.nocookie.net/spongebob/images/5/58/Sandy%27s\\_Nutmare\\_048.jpg/revision/latest?cb=20161119061137](http://vignette2.wikia.nocookie.net/spongebob/images/5/58/Sandy%27s_Nutmare_048.jpg/revision/latest?cb=20161119061137)

Pada proses menggambarkan *script* secara visual penulis mengambil kembali referensi dari film “*Spongebob*” yang memakai *angle medium shot* untuk *shot 2, 5, 7, 12, dan 15* pada *scene 4* ini. Adegan dalam film “*Spongebob*” tersebut merupakan adegan dimana Sandy sedang melakukan kegiatan memasukan selai kacang ke dalam toples. Penulis mengambil *medium shot* dalam film tersebut sebagai referensi karena sesuai dengan acuan teori yang penulis ambil. *Medium shot* ini menampilkan sebatas pinggang sampai atas kepala. *Angle* ini lebih berfokus pada kegiatan yang dilakukan objek dari batas pinggang hingga kepala tetapi juga memberitahu informasi kejadian di tempat tersebut.

*Shot 2, 5, 7, dan 12* merupakan adegan dimana Bruu Bruu senior dan Bruu Bruu Junior masih mencari dan mengejar mobil penjual tahu

bulat, sedangkan *shot* 15 merupakan adegan dimana Bruu Bruu junior melakukan kesalahan, yaitu menembakan tahu bulat yang terjatuh dengan senjata buatanya sehingga membuat tahu bulat menjauh dari tempat mereka. Penulis menggunakan *medium shot* pada adegan ini karena ingin memperlihatkan tingkah mereka dari saat mencari, menemukan, hingga mengejar tahu bulat.



Gambar 3.33. *Sketsa Digital Shot 2, 5, 7, 12, dan 15*



Gambar 3.34. *Lining Shot 2, 5, 7, 12, dan 15*



Gambar 3.35. *Shading Shot 2, 5, 7, 12, dan 15*

### 3.5.2.3. *Shot 3, 4, 10, 11, 13, dan 17 (Big Close Up)*



Gambar 3.36. *Tom and Jerry Big Close Up*

(<http://vignette2.wikia.nocookie.net/tomandjerry/images/8/86/Tom-jerry-sherlock-disneyscreencaps.com-2863.jpg/revision/latest/scale-to-width-down/640?cb=20150926033516>)

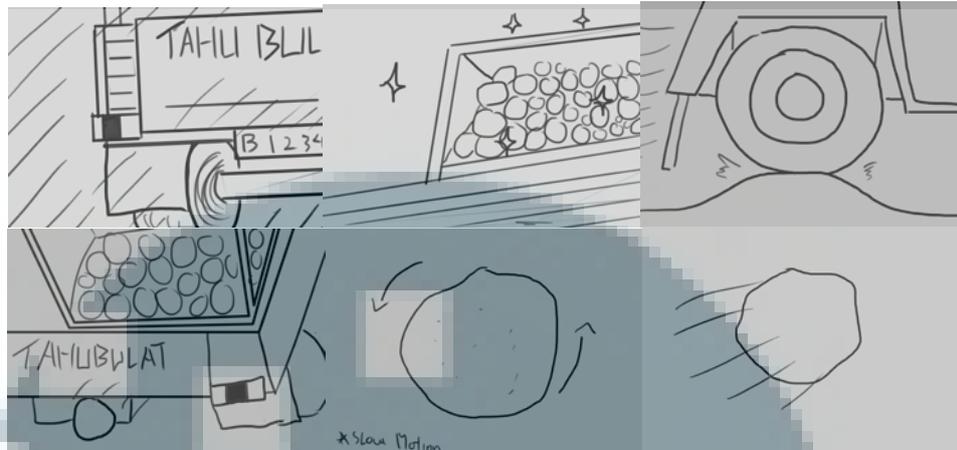
Pada proses menggambarkan *script* secara visual penulis mengambil kembali referensi dari film “*Tom and Jerry*” yang memakai *angle big close up* untuk *shot 3, 4, 10, 11, 13, dan 17* pada *scene 4* ini. Adegan dalam film “*Tom and Jerry*” tersebut merupakan adegan dimana sebuah papan diperlihatkan sebagai penanda suatu tempat kejadian. Penulis

mengambil *big close up* dalam film tersebut sebagai referensi karena sesuai dengan acuan teori yang penulis ambil. *Big close up* ini menampilkan detail objek.

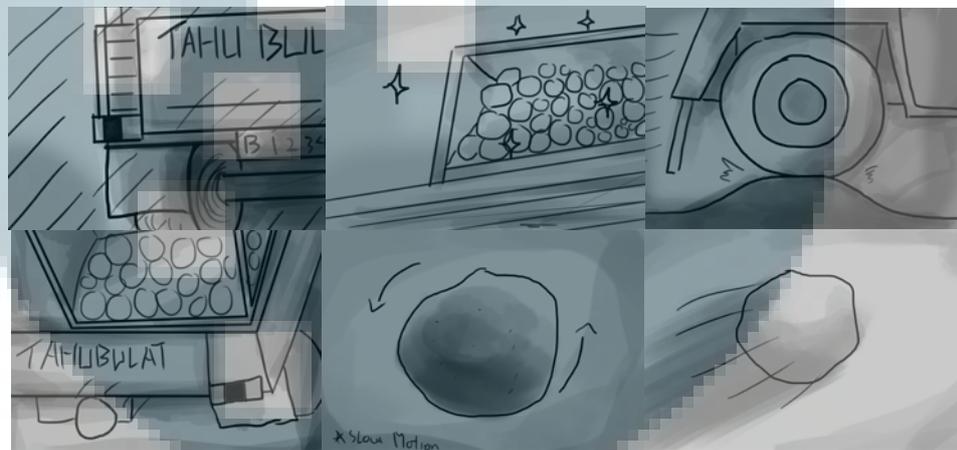
*Shot* 3, 4, 10, dan 11 merupakan adegan dimana *shot* mengambil-mengambil detail bagian dari mobil penjual tahu bulat, sedangkan *shot* 13 dan 17 merupakan adegan dimana *shot* focus terhadap tahu bulat yang terjatuh dari mobil penjual tahu bulat. Penulis menggunakan *big close up* pada adegan ini karena ingin memperlihatkan secara detail bagian-bagian dari mobil tahu bulat pada saat pengejaran dan detail tahu bulat sehingga bisa diketahui mereka sedang mengejar mobil tahu bulat dan juga ingin menangkap tahu bulat yang terjatuh dari mobil penjual tahu bulat.



Gambar 3.37. *Sketsa Digital Shot 3, 4, 10, 11, 13, dan 17*



Gambar 3.38. Lining Shot 3, 4, 10, 11, 13, dan 17



Gambar 3.39. Shading Shot 3, 4, 10, 11, 13, dan 17

#### 3.5.2.4. Shot 6, 8, 14, dan 18 (Long Shot)

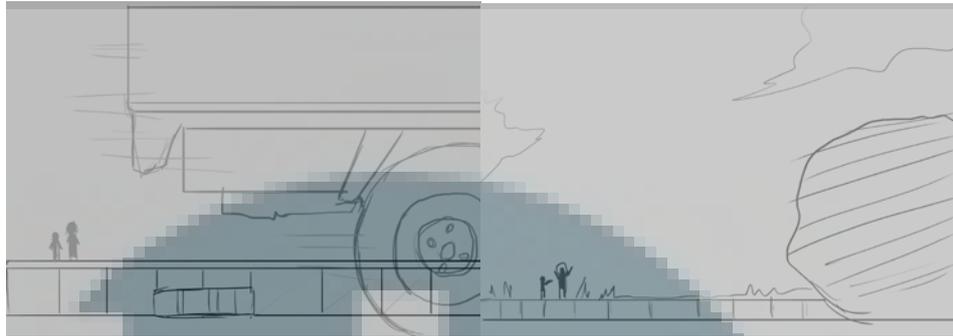


Gambar 3.40. *Larva Animation Long Shot*

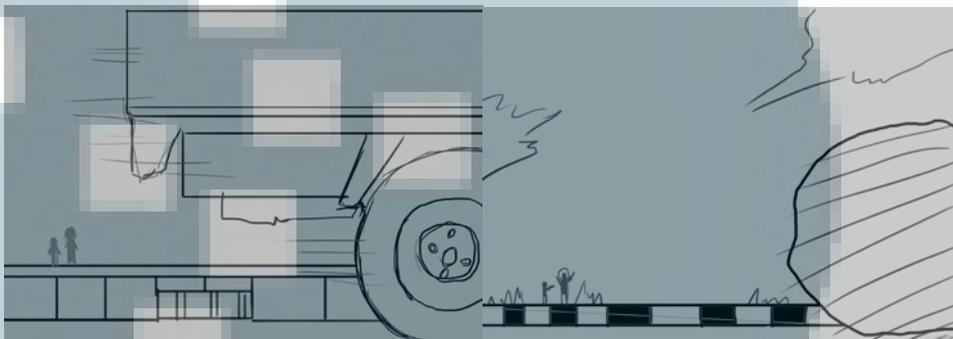
([http://vignette1.wikia.nocookie.net/larva-animation/images/0/09/Prussian\\_%28to\\_the\\_right%29\\_in\\_%22Nanta%22\\_looking\\_at\\_the\\_screen\\_with\\_the\\_bugs\\_after\\_drumming.PNG/revision/latest/scale-to-width-down/640?cb=20160904221736](http://vignette1.wikia.nocookie.net/larva-animation/images/0/09/Prussian_%28to_the_right%29_in_%22Nanta%22_looking_at_the_screen_with_the_bugs_after_drumming.PNG/revision/latest/scale-to-width-down/640?cb=20160904221736))

Pada proses menggambarkan *script* secara visual penulis mengambil kembali referensi dari film animasi “*Larva*” yang memakai *angle long shot* untuk *shot* 6, 8, 14, dan 18 pada *scene* 4 ini. Adegan dalam film animasi “*Larva*” tersebut merupakan adegan dimana karakter-karakter dari film tersebut berkumpul bersama dan bernyanyi. Penulis mengambil *angle long shot* dalam film tersebut sebagai referensi karena sesuai dengan acuan teori yang penulis ambil. *Angle long shot* ini menampilkan keseluruhan badan dan *angle* ini juga digunakan untuk memperlihatkan suasana sekeliling objek secara keseluruhan.

*Shot* 6 merupakan adegan dimana Bruu Bruu junior dan senior tertinggal oleh mobil penjual tahu bulat yang bergerak, sedangkan *shot* 18 merupakan adegan dimana tahu bulat sudah terlempar jauh dari tempat Bruu Bruu senior dan junior berada. Penulis memilih *angle long shot* ini dari jauh untuk memperlihatkan seberapa kecil ukuran kedua alien Bruu Bruu. Jika pada referensi yang penulis ambil dari film “*Larva*” seolah-olah seperti membandingkan ukuran dari beberapa karakter yang ada pada *shot* tersebut, sedangkan dalam film “*Bruu Bruu*” penulis ingin membandingkan ukuran alien Bruu Bruu dengan mobil penjual tahu bulat.



Gambar 3.41. *Sketsa Digital Shot 6 dan 18*

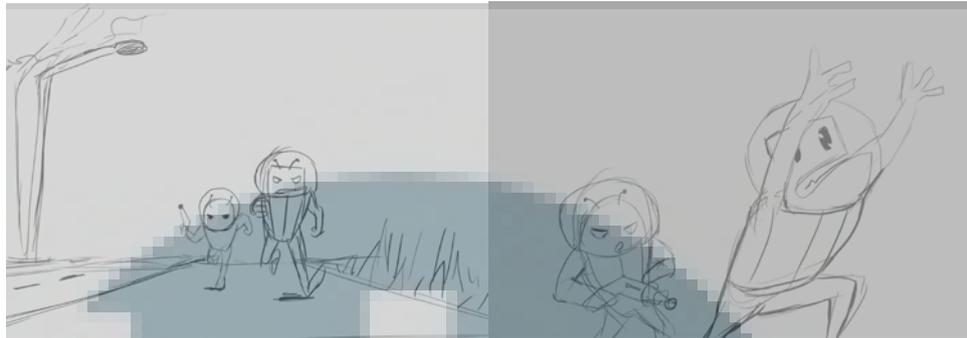


Gambar 3.42. *Lining Shot 6 dan 18*



Gambar 3.43. *Shading Shot 6 dan 18*

Shot 8 merupakan adegan dimana Bruu Bruu senior dan Bruu Bruu Junior mengejar mobil penjual tahu bulat, sedangkan shot 14 merupakan adegan dimana Bruu Bruu senior bersiap melompat untuk menangkap tahu bulat . Penulis mengambil *long shot* jarak dekat agar gerakan dan ekspresi masih terlihat dengan jelas dibandingkan *long shot* yang dari jauh lebih fokus memperlihatkan perbandingan ukuran Bruu Bruu yang kecil.



Gambar 3.44. *Sketsa Digital Shot 8 dan 14*



Gambar 3.45. *Lining Shot 8 dan 14*



Gambar 3.46. *Shading Shot 8 dan 14*

### 3.5.2.5. Shot 16 ( Medium Close Up)



Gambar 3.47. *Tom and Jerry Medium Close Up*

(<http://vignette3.wikia.nocookie.net/tomandjerry/images/4/48/Tom-jerry-wizard-disneyscreencaps.com-339.jpg/revision/latest/scale-to-width-down/640?cb=20150705035601>)

Pada proses menggambarkan *script* secara visual penulis mengambil referensi dari film “*Tom and Jerry*” yang memakai *angle medium close up* untuk *shot 16* pada *scene 4* ini. Adegan dalam film “*Tom and Jerry*” tersebut merupakan adegan dimana karakter Dorothy yg panic karena diincar oleh seekor babi. Penulis mengambil *angle medium close up* dalam film tersebut sebagai referensi karena sesuai dengan acuan teori yang penulis ambil. *Angle medium close up* ini menampilkan dari batas dada sampai atas kepala. *Angle* ini lebih berfokus pada kegiatan yang dilakukan objek dari batas dada hingga kepala.

*Shot 16* merupakan adegan dimana Bruu Bruu senior yang ingin mengambil tahu bulat tetapi gagal karena ulah Bruu Bruu junior. Penulis

ingin memfokuskan kepada ekspresi dari karakter dan gerakan dari karakter serta tahu bulat agar terlihat dengan jelas.



Gambar 3.48. *Sketsa Digital Shot 16*



Gambar 3.49. *Lining Shot 8 dan 14*



Gambar 3.50. *Shading Shot 16*