



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:

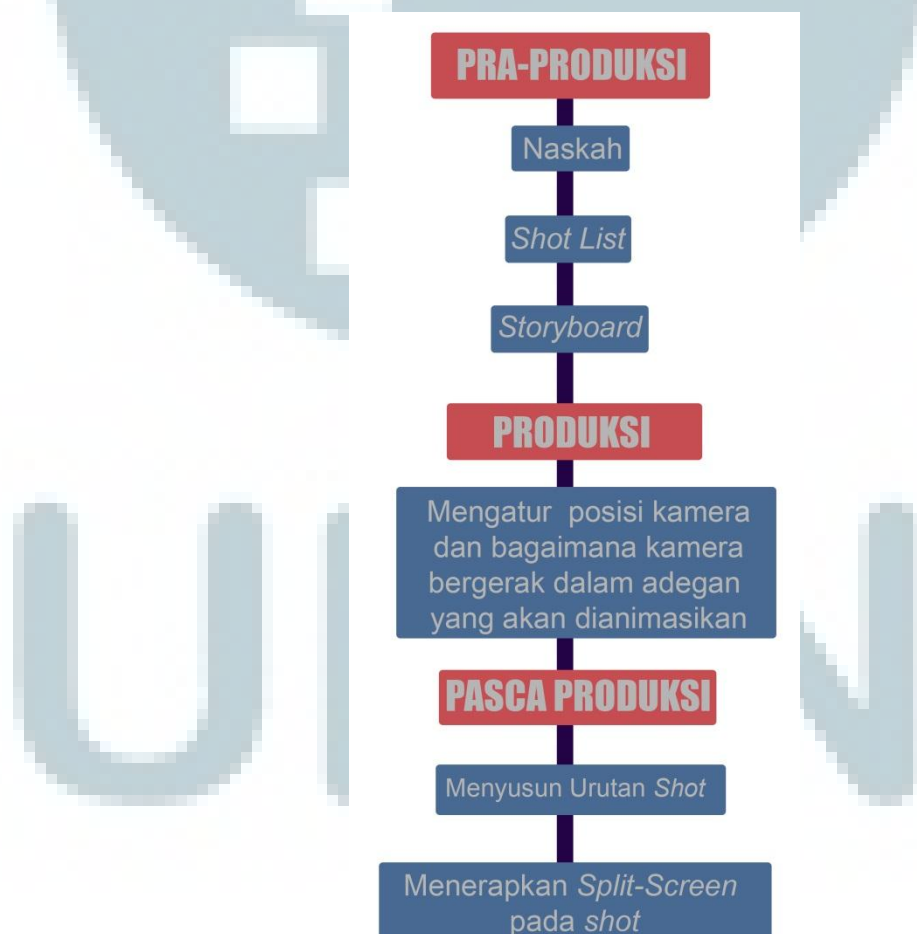
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Tahap yang penulis lalui dalam pengerjaan tugas akhir ini terdapat dua tahap dalam proyek ini, yaitu pada tahap pra-produksi dan produksi, berikut ini adalah diagram yang menggambarkan proses kerja penulis selama dalam tahap pengerjaan.



Gambar 3.1 Tahapan pengerjaan Karya

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai perancang tata letak kamera dalam film animasi pendek “RANa”. Proses perancangan ini dimulai dari *breakdown* naskah yang kemudian dijadikan *shot list*, penulis kemudian memprosesnya menjadi potongan-potongan *shot* dalam bentuk *storyboard*. Setelah selesai proses pengerjaan *storyboard*, hal yang berikutnya dilakukan adalah dalam proses produksi yaitu menentukan bagaimana kamera diambil dan bagaimana kamera bergerak dalam suatu *scene*. Terakhir dalam proses pengerjaan adalah pasca produksi, pada bagian ini penulis menyusun urutan *shot* supaya *screen direction* dari *shot* di setiap adegan memiliki kesinambungan dan maksud yang tersampaikan, pada proses akhir ini juga penulis menerapkan *split-screen* pada *shot* yang dibutuhkan.

3.1.1. Sinopsis

“RANa” menceritakan mengenai kehidupan seorang laki-laki yang hidup pada tahun 2015 dan perempuan yang hidup pada tahun 1950, mengalami hal yang sama pada kehidupan mereka masing – masing baik dalam kondisi rumah tangga, maupun kehidupan di sekolah layaknya cermin yang merefleksikan satu sama lain.

Rangga adalah anak SMA yang hidup di tahun 2015 yang baru pindah dari Jakarta ke Jogjakarta dan memiliki kecenderungan untuk ingin beda dari yang lainnya, terutama dari penampilannya serba gelap dan terlihat *emo*, sementara Anna yang hidup di tahun 1950 yang juga merupakan anak SMA teladan namun pemalu dan tidak pemberani di New York. Mereka memiliki permasalahan yang

sama, yaitu perbedaan mereka menyebabkan mereka dijaui oleh kawan-kawan sebayanya di sekolah.

Hal tersebut membuat mereka kehilangan kesabarannya hingga amarah mereka terpecah dan mulai melawan balik sampai akhirnya lari dari sekolah dan langsung melesat ke rumah. Sesampainya mereka di kamar masing-masing, mereka meluapkan segala macam emosi mereka di depan cermin, kemudian mereka saling menyentuh telapak tangan masing-masing yang menyebabkan cermin tersebut pecah dan menyatukan dimensi yang seharusnya tak pernah dapat bersatu.

3.1.2. Posisi Penulis

Dalam proyek tugas akhir ini, penulis memiliki posisi sebagai perancang tata letak kamera dan menentukannya dari tahap *storyboard* dan ketika mengaplikasikannya pada animasi nantinya dengan acuan referensi dari tiga karya yaitu film animasi Paprika, serial animasi Monogatari Series, dan videoklip musik Claziquai.

3.1.3. Metodologi

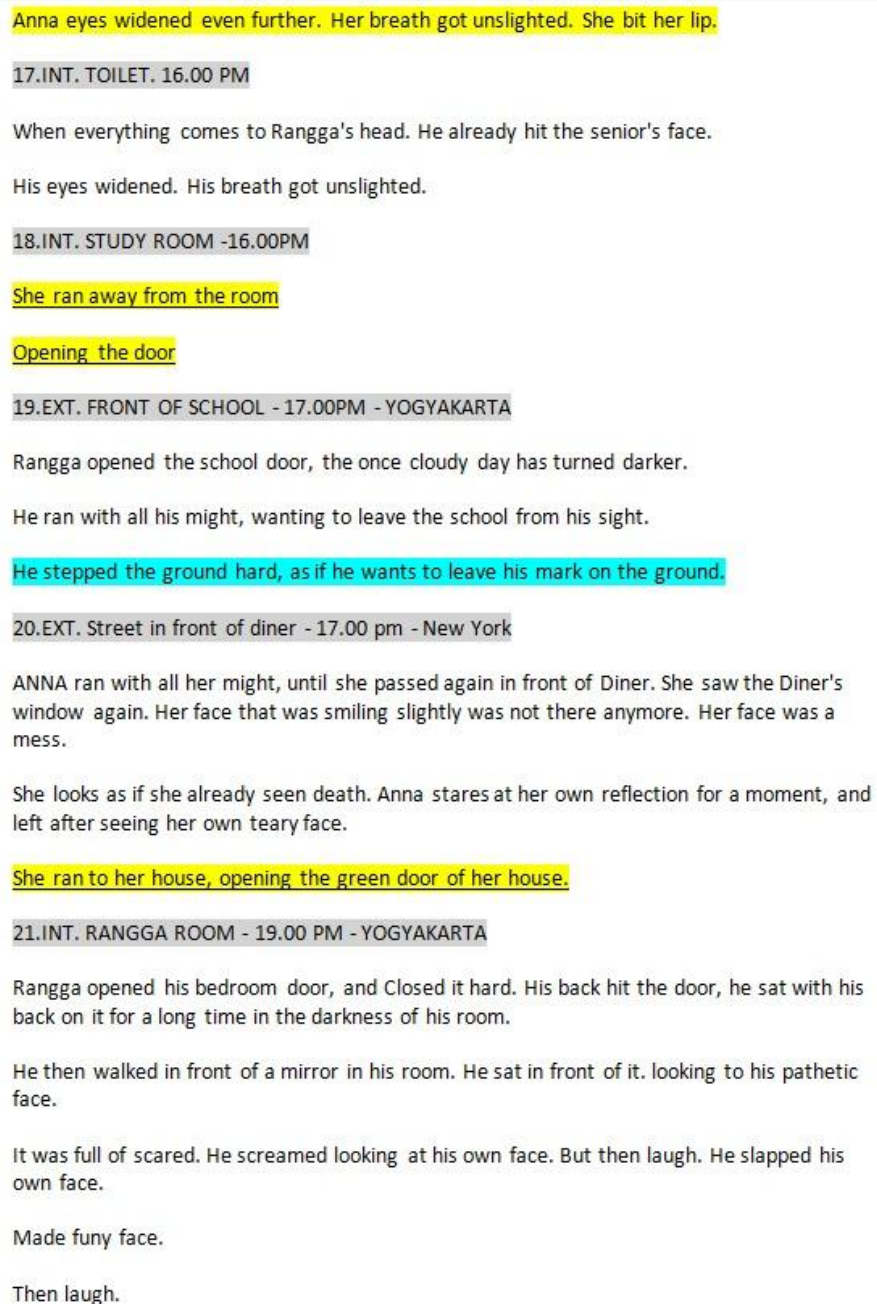
Dalam melaksanakan tugas akhir ini, penulis melakukan pengumpulan data secara kualitatif melalui studi referensi melalui film animasi dan videoklip yang sudah ada, serta studi pustaka dengan mengambil data dari buku-buku yang membahas seputar kamera.

3.2. Proses Desain

Selama pengerjaan karya ini, penulis membagi pekerjaan menjadi tiga tahapan, yang pertama adalah tahap pra-produksi, kemudian produksi dan yang terakhir adalah pasca produksi.

3.2.1. Praproduksi

Tahapan pertama yang penulis lakukan adalah menerima naskah dari penulis cerita. Pada tahap pertama ini, penulis hanya memiliki peran untuk menentukan jenis shot apa yang akan dimasukkan pada *shot list* nanti.



Anna eyes widened even further. Her breath got unslighted. She bit her lip.

17.INT. TOILET. 16.00 PM

When everything comes to Rangga's head. He already hit the senior's face.

His eyes widened. His breath got unslighted.

18.INT. STUDY ROOM -16.00PM

She ran away from the room

Opening the door

19.EXT. FRONT OF SCHOOL - 17.00PM - YOGYAKARTA

Rangga opened the school door, the once cloudy day has turned darker.

He ran with all his might, wanting to leave the school from his sight.

He stepped the ground hard, as if he wants to leave his mark on the ground.

20.EXT. Street in front of diner - 17.00 pm - New York

ANNA ran with all her might, until she passed again in front of Diner. She saw the Diner's window again. Her face that was smiling slightly was not there anymore. Her face was a mess.

She looks as if she already seen death. Anna stares at her own reflection for a moment, and left after seeing her own teary face.

She ran to her house, opening the green door of her house.

21.INT. RANGGA ROOM - 19.00 PM - YOGYAKARTA

Rangga opened his bedroom door, and Closed it hard. His back hit the door, he sat with his back on it for a long time in the darkness of his room.

He then walked in front of a mirror in his room. He sat in front of it. looking to his pathetic face.

It was full of scared. He screamed looking at his own face. But then laugh. He slapped his own face.

Made funny face.

Then laugh.

Gambar 3.2 Screenshot naskah “RANa”

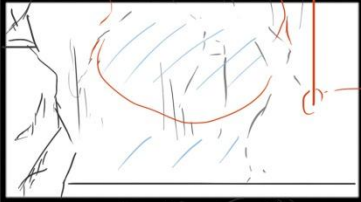
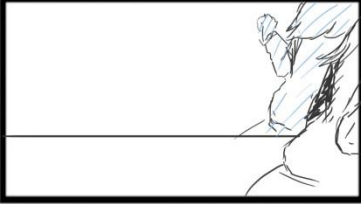
Berangkat dari bagaimana naskah menjelaskan apa yang terjadi, dimana kejadian tersebut berlangsung, dan siapa saja yang terlibat dalam adegan tersebut, penulis menentukan bagaimana kamera mengambil gambar supaya cerita dapat tersampaikan di layar yang mencakup hal-hal tersebut. Jenis *shot* dan bagaimana pergerakan yang sudah ditentukan kemudian ditulis dan dijadikan tabel dalam *shot list* dengan penjelasan cerita apa yang sedang berlangsung, siapa yang terlibat dan dimana kejadian tersebut berlangsung.

67	Medium Shot	He ran away from the room. Turns around, Pans to he running.	James Madisson High School. Study Room	RANGGA
68	Close Up	Opening the door (ganti Anna)	James Madisson High School. Study Room	ANNA
69	Close Up	Rangga Opening the School Door	Front of Debritto School	RANGGA
70	Wide Shot	the once cloudy day has turned darker. Camera Shot Dark Skies	Front of Debritto School	RANGGA
71	Medium Shot	He ran with all his might, wanting to leave the school from his sight. Pans from his eyes, Gritted Mouth, Down to his legs running. From up to down then!!	Front of Debritto School	RANGGA
72	Medium Shot. Rotating Camera → Change to ANNA	He stepped the ground hard, as if he wants to leave his mark on the ground. No puddle~	Front of Debritto School	RANGGA
73	Medium Shot. Side View	ANNA ran with all her might. Pans from Her running legs, up till her face	Around Diner Street	ANNA
74	Medium Shot.	until she passed again in front of Diner. She saw the Diner's window again. Her face that was smiling slightly was not there	Around Diner Street	ANNA

Gambar 3.3 Screenshot Potongan *Shot List*

Kemudian mengeksplorasi dan menentukan bagaimana pengambilan gambar yang baik berdasarkan referensi-referensi yang diamati untuk berikutnya dijadikan potongan-potongan *shot* dalam *storyboard*.

Scene No.		Project Name		Your logo here
-----------	--	--------------	--	---

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
		berent / depan diner bentar		
		Refleksi melihat wajannya yang berantakan dan ketakutan		
		PAN KEATAS		
		DINI MASIH REFLEKSI menggeleng		
		Lonjut berlari Dari depan diner		
				Total

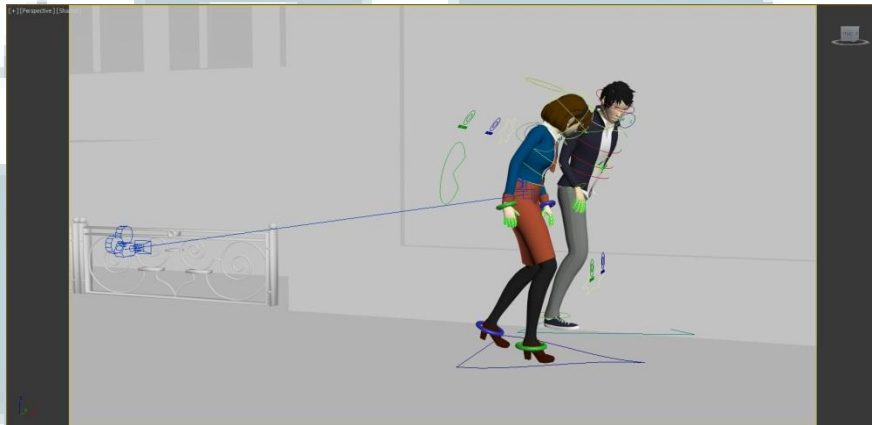
Page

Gambar 3.4 Screenshot Potongan storyboard

Memasuki tahap produksi, penulis harus menentukan tata letak kamera pada animasinya sendiri bukan lagi pada *storyboard*.

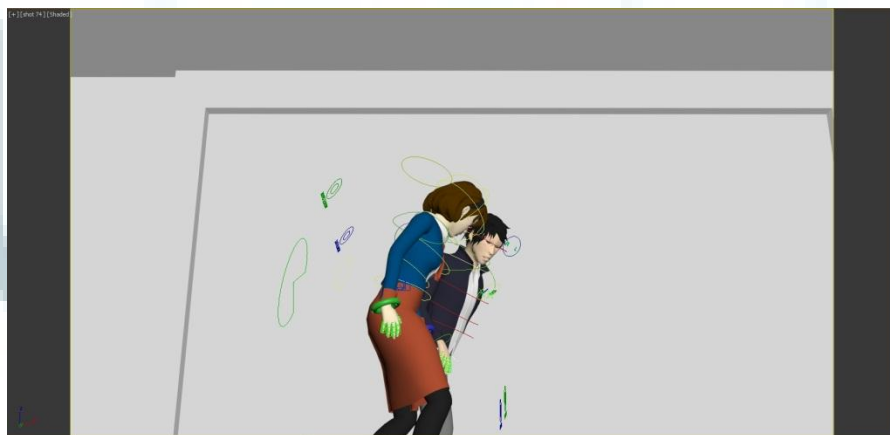
3.2.2. Produksi

Pada tahap ini, penulis mulai mengatur bagaimana kamera mengambil gambar dan menentukan pergerakan kamera, apakah bergerak atau diam, jarak yang diambil juga masuk ke dalam pertimbangan. Berikut ini adalah contoh bagaimana pengaturan kamera dalam tahap produksi dengan aplikasi 3 dimensi.



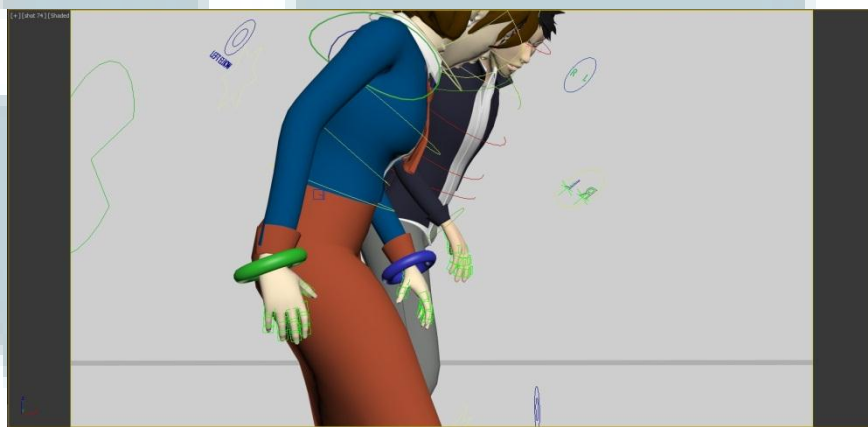
Gambar 3.5 Pengaturan Kamera pada Shot 74

Berdasarkan *shot list*, adegan ini ditangkap secara *medium shot*, untuk menampilkan dimana Anna yang berhenti berlari dan pantulan Rangga yang terlihat pada saat itu. Proses belum selesai sampai disini, penulis masih mencoba alternatif lain untuk menemukan arti dari jenis *shot* yang diambil.



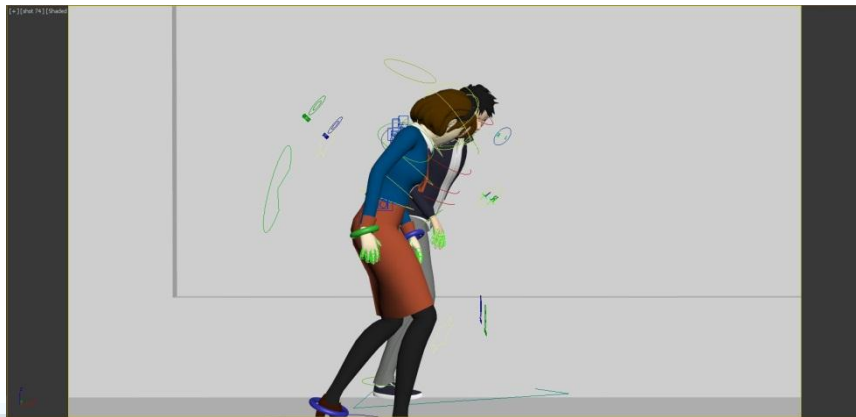
Gambar 3.6 Percobaan pengambilan gambar dari sudut rendah

Pengambilan gambar dengan sudut rendah membuat adegan Anna yang berhenti berlari menjadi terlihat sedikit janggal, serta pantulan pada cermin menjadi tidak terlalu jelas pada hasil akhir, pengambilan gambar sudut rendah juga kurang cocok digunakan pada adegan ini karena berdasarkan naskah yang sedang berfokus pada Anna yang histeris, Anna tidak terlihat dominan atau menakutkan untuk dilihat dari bawah, dia juga tidak melihat ke arah kamera.



Gambar 3.7 Pengambilan Gambar Lebih Dekat dengan Karakter

Pengambilan gambar ini menyebabkan kesinambungan dalam *screen directing* menjadi hilang, karena pengambilan gambar yang lebih dekat dengan karakter diambil pada *shot* berikutnya, selain itu *shot* seperti ini juga membuat kontras dalam cerita yang seharusnya ada, menjadi tidak berarti karena perubahan jarak kamera yang terlalu jauh dari *shot* sebelumnya.



Gambar 3.8 Shot 74 yang Ditentukan

Berdasarkan pengaruh dalam menarasikan *shot* dari beberapa jenis percobaan sebelumnya, penulis menentukan untuk berangkat dengan *shot* ini, untuk menjaga kesinambungan cerita dari *shot* sebelumnya dan *shot* berikutnya. Selain itu, dengan *shot* ini, Anna dapat tampak lebih penuh ketika dia berhenti berlari dan melihat ke arah pantulan kaca, sehingga dapat konsisten dengan bagaimana cerita dalam naskah berlangsung.

3.2.3. Pascaproduksi

Pada tahap terakhir ini, penulis bertugas untuk memastikan urutan *shot* sesuai dengan jalannya cerita supaya kesinambungan yang sudah disusun dalam *shot list* dan naskah tidak menghilang. Karena walaupun hanya satu *shot* saja tidak sesuai dengan urutannya, maka cerita yang disampaikan bisa menjadi berbeda dengan yang dimaksudkan atau bahkan tidak ada artinya.



Gambar 3.9 Urutan *shot* 73, 74 dan 75

Selain mengatur urutan *shot* untuk kepentingan *screen direction* yang menjaga narasi cerita, penulis juga bertugas untuk menerapkan *split-screen* pada *shot* yang sebelumnya sudah ditentukan dalam *shot list*. Penentuan *split-screen* juga sudah dipertimbangkan mau menggunakan vertikal maupun horizontal, berdasarkan dari referensi serta kebutuhan naskah dan *shot list*.



Gambar 3.10 *shot* 32, 33 yang menggunakan *horizontal split-screen*

3.3. Referensi

Penulis menggunakan beberapa referensi karya yang sudah ada, baik itu berupa *live-action* ataupun sebuah animasi baik berupa film maupun serial. Penulis mengambil beberapa acuan dari karya-karya tersebut untuk diaplikasikan dalam penggunaan *split-screen* dan tata letak kamera untuk film animasi pendek “RANa”.

Sebagai acuan penulis dalam pengaturan tata letak kamera dan penggunaan *split-screen*, penulis menggunakan film arahan Satoshi Kon yang dikerjakan oleh studio animasi Madhouse berjudul “Paprika”, Serial animasi karya Nisio Isin yang diadaptasi oleh studio animasi Shaft berjudul “Monogatari Series” dan videoklip

musik Clazziquai yang berjudul “Still i’m by your side” yang merupakan video non-animasi namun menerapkan teknik *split-screen*.

3.3.1 Bakemonogatari

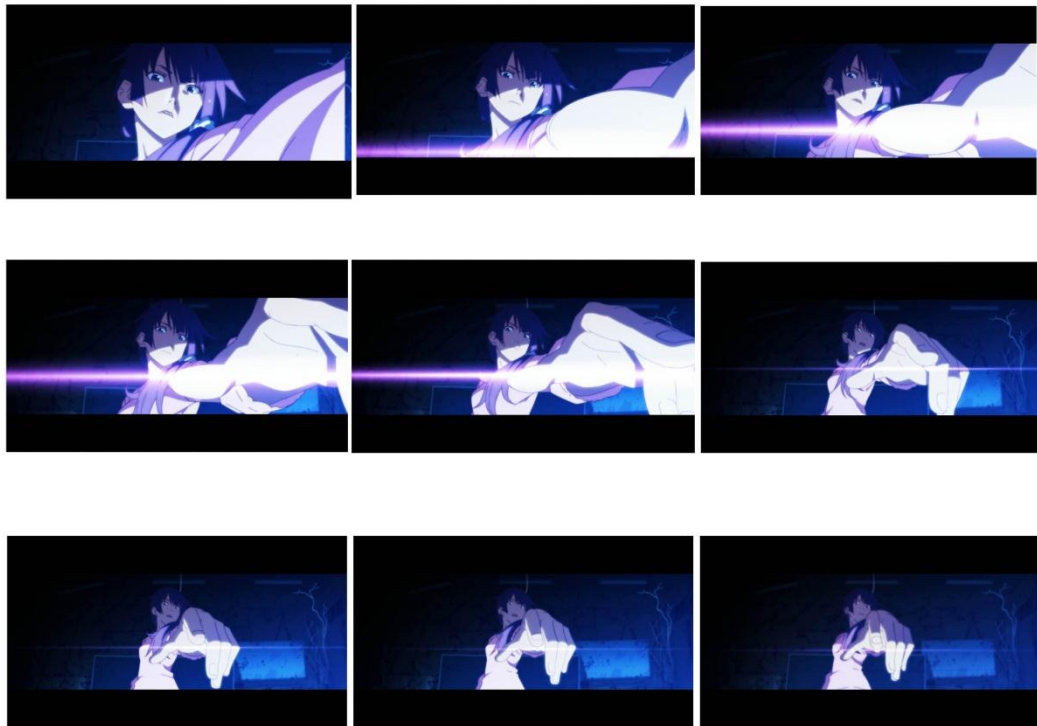
Bakemonogatari merupakan serial televisi animasi yang diadaptasi oleh studio animasi SHAFT dari novel karya Nisio Isin. Bakemonogatari yang menceritakan kisah-kisah mistis dalam serialnya, memiliki penggunaan komposisi dan pergerakan kamera yang dinamis untuk membuat segala aktifitas karakter terasa lebih kuat.



Gambar 3.11 Serial animasi Monogatari Series

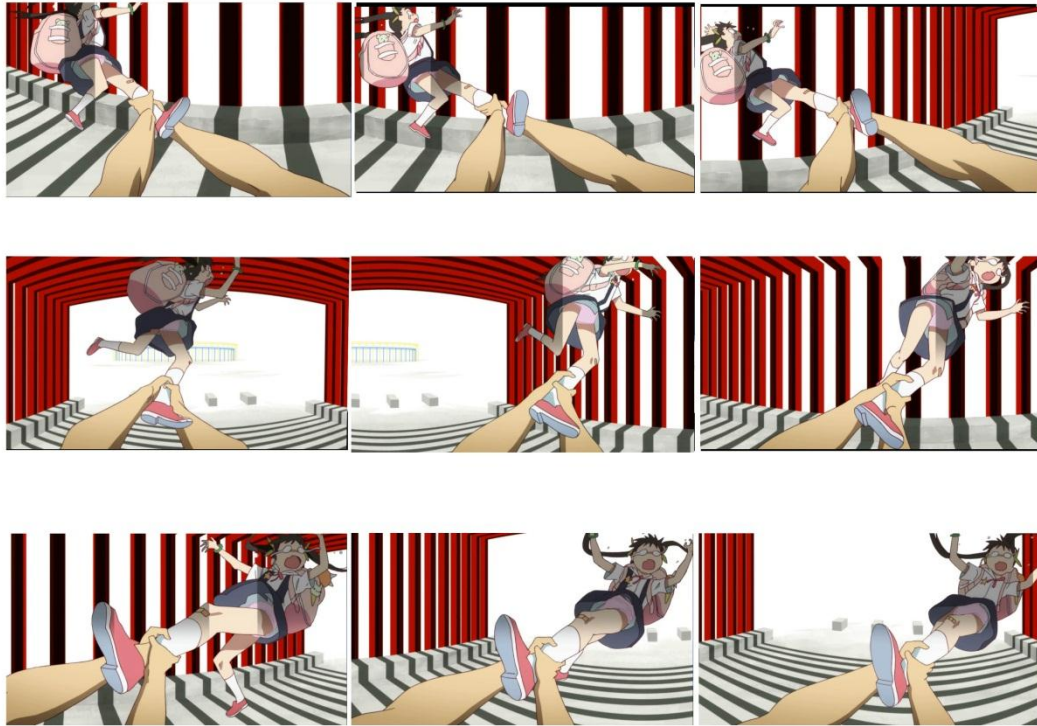
(Shaft, Bakemonogatari, 2010)

Seperti contohnya penggunaa *zoom shot*, seri Bakemonogatari sering sekali menggunakan teknik pengambilan gambar semacam ini untuk dapat menangkap berbagai macam ketegangan dan ekspresi yang dikeluarkan oleh karakter serta memberikan kesan yang lebih dramatis.



Gambar 3.12 *Zoom out* dalam Bakemonogatari
(Shaft, Bakemonogatari, 2010)

Selain seringnya penggunaan *Zoom Shot*, serial Bakemonogatari juga sering menggunakan pergerakan kamera seperti rotasi dan juga pengambilan gambar dengan sudut pandang POV (*Point Of View*) dalam animasinya untuk menghasilkan dinamika dalam interaksi satu karakter dengan karakter yang lainnya.



Gambar 3.13 Rotasi Kamera dan PoV *shot* dalam Bakemonogatari
(Shaft, Bakemonogatari, 2010)

Hal-hal tersebut adalah unsur dalam penataan letak kamera yang penulis ambil dari serial Bakemonogatari sebagai acuan untuk pengerjaan Tugas akhir ini.

3.3.2. Paprika

Paprika adalah novel karya Tsutsui Yasutaka yang diadaptasi menjadi film animasi oleh studio Madhouse yang berdurasi 90 menit. Paprika merupakan karya animasi yang menggunakan teknik-teknik yang aneh dalam penarasian dan bagaimana transisi dari satu adegan ke adegan lainnya, dalam film animasi ini penonton diajak berpetualang dalam imajinasi dengan berbagai macam pengambilan gambarnya dan pemaknaan yang tertampak pada setiap gambarnya.



Gambar 3.14 Paprika

(<https://animeclubfpu.files.wordpress.com/2011/12/paprika21.jpg>)

Dalam hal pengomposisian, Paprika memberikan suguhan informasi yang sesuai pada penonton, mengenai apa yang harus penonton perhatikan dan apa yang kurang diperhatikan, unsur emphasis mengalir kuat dalam pertimbangan komposisi yang ada dalam film Paprika.



Gambar 3.15 Karakter Badut di Tengah *Frame* Menunjukkan Acara Telah Dimulai.

(Madhouse, Paprika, 2006)

Staging dalam film *Paprika* juga tidak ragu untuk mengarahkan karakter membelakangi kamera sehingga yang terlihat hanyalah bagian belakang mereka, hal ini juga mempengaruhi *screen directing* dalam *Paprika*, karena adegan yang seringkali berkesinambungan dari satu *shot* menuju *shot* berikutnya.



Gambar 3.16 *Paprika* di Tengah *Theater*

(Madhouse, *Paprika*, 2006)

Selain pertimbangan komposisi dan *staging*, dalam salah satu adegan Paprika memberikan referensi yang sesuai dengan pembahasan penulis, yaitu refleksi yang tampak pada media reflektor tidak terlihat persis dengan apa yang seharusnya terlihat, dalam kasus Paprika yang tertampak adalah perbedaan emosi yang muncul pada pantulan berbeda dengan apa yang sedang diekspresikan oleh karakter tersebut.



Gambar 3.17 Refleksi Paprika yang Tampak Berbeda.

(Madhouse, Paprika, 2006)

3.3.3. Clazziquai

Clazziquai dengan videoklip musiknya yang berjudul “*Still i’m By Your Side*” menyajikan narasi video dengan penggunaan *split-screen* dalam penerapannya



Gambar 3.18 *Split-screen* pada Videoklip “*Still i’m by your side*”

(<https://www.youtube.com/watch?v=MIAMgpfgQQE>)

Dalam videoklip tersebut, ada beberapa hal yang penulis ambil sebagai referensi dalam perancangan tugas akhir ini. Pertama, penerapan unsur *split-screen* pada adegan-adegan yang mana membutuhkan potongan secara horizontal dan yang mana membutuhkan potongan secara vertikal. Kedua, *aspect ratio* yang digunakan pada saat *split-screen* diterapkan, rasio yang digunakan jelaslah dengan memotong layar menjadi dua, rasio potongan horizontal memiliki perbandingan 16:4½ per potongan sedangkan untuk rasio potongan vertikal memiliki perbandingan 8:9 per potongan. Terakhir adalah peletakan komposisi karakter yang selalu berjalan ke satu arah yang sama, menandakan bahwa mereka pada dasarnya memang tak akan pernah bertemu.