



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

Dalam tugas akhir ini penulis mengerjakan 2D *short* film "Perpetua" bersama dua orang lainnya, yaitu Sulthon Muhammadi dan Richa Anggreani. Untuk sedikit mengerti film yang penulis buat, ringkasan "Perpetua" sendiri bercerita tentang Louise, si pandai mesin yang berambisi menciptakan sebuah robot. Robot itu ia bentuk menyerupai istrinya yang telah meninggal, dengan harapan robot tersebut bisa mengisi posisi sang istri di kehidupannya. Namun tanpa Louise sadari, ambisinya itu membuatnya lupa. Lupa akan kesehatan dirinya sendiri, lupa waktu, dan juga lupa bahwa ia masih memiliki anak yang selalu hadir untuknya.

Melalui film "Perpetua", materi yang penulis ambil untuk diteliti adalah perancangan transisi untuk memvisualisasikan kontinuitas. Penulis akan menerapkan transisi tersebut di beberapa *shot* yang sebelumnya akan dianalisis sesuai dengan kebutuhannya. Sehingga tujuan dari penelitian ini adalah memvisualisasikan kesinambungan antar *shot* menggunakan transisi.

Karena itulah untuk memulai perancangan, penulis mengumpulkan data menggunakan metode kualitatif. Artinya penelitian yang bersifat deskriptif dan menggunakan analisis. Data-data pendukung seperti definisi *shot*, jenis-jenis transisi, teknik kontinuitas, dan lainnya telah dikumpulkan menjadi landasan teori. Setelah memahami betul data-data tersebut, penulis sudah bisa menentukan

beberapa opsi transisi yang dibutuhkan untuk film “Perpetua”. Ini juga berguna untuk mengerucutkan referensi film yang akan diobservasi.

Seperti apa yang telah disebutkan, penulis melakukan pengamatan pada film-film yang memiliki kemiripan konten dengan cerita “Perpetua” dengan jenis transisi yang penulis pilih sebelumnya. Hal ini untuk menguji apakah teori tersebut benar-benar digunakan oleh film lainnya secara umum, juga menjadi acuan referensi penulis untuk membuat rangkaian *shot* dan transisi di Tugas Akhir. Barulah setelah itu penulis memiliki bayangan untuk mengeksplorasi hasil akhirnya ke sketsa-sketsa film “Perpetua” dan mengerjakannya sampai tahap final.

3.1.1. Sinopsis

“Perpetua” bercerita tentang Louise dan Clara, yang sedang bersedih di depan makam Agatha, istri sekaligus ibunya. Clara menangis, dan Louise terlihat muram. Meskipun hanya diam, Louise masih terlihat belum merelakan kepergian istrinya, sehingga saat sudah kembali ke *workshop* rumahnya pun dia masih terlihat memandangi foto wajah Agatha. Louise lantas menaruh foto tersebut dan menundukkan kepala, terlihat sedih. Hingga tiba-tiba saja dia menyadari bahwa ada sebuah sisa projek robot yang tak terpakai di meja *workshop*-nya. Louise memandangnya dan terbayang sebuah ide.

Louise pun termotivasi untuk membuat sebuah robot yang menyerupai istrinya. Dia pun mulai bekerja siang dan malam untuk menciptakan penemuan baru di *workshop*-nya. Tapi sayang, ia sampai tak memperhatikan kesehatannya, dan juga lupa bahwa ia masih memiliki seorang anak perempuan. Hal itu disebabkan

karena saat Louise bekerja, dia selalu terbayang sedang bersama istrinya. Pada akhirnya Louise pun tumbang karena kelelahan.

Beberapa saat kemudian, Louise terbangun. Tau-tau dia sudah berada di atas tempat tidur. Louise membangkitkan tubuh dan kemudian melirik ke arah samping. Di sana sudah ada Clara yang ternyata selama ini merawatnya selagi sakit. Lama-lama ia perhatikan, Clara terlihat tak terurus dan kumal. Di saat itulah Louise menyadari bahwa ia telah lalai menjaga orang yang disayanginya langsung menangis, menyesal, dan memeluk Clara.

Hari esoknya, Louise dan Clara pun meninggalkan *workshop* dan juga robot Agatha yang selama beberapa bulan ini sudah dia buat. Louise berpikir untuk melangkah meneruskan hidup bersama anak semata wayangnya.

3.1.2. Posisi Penulis

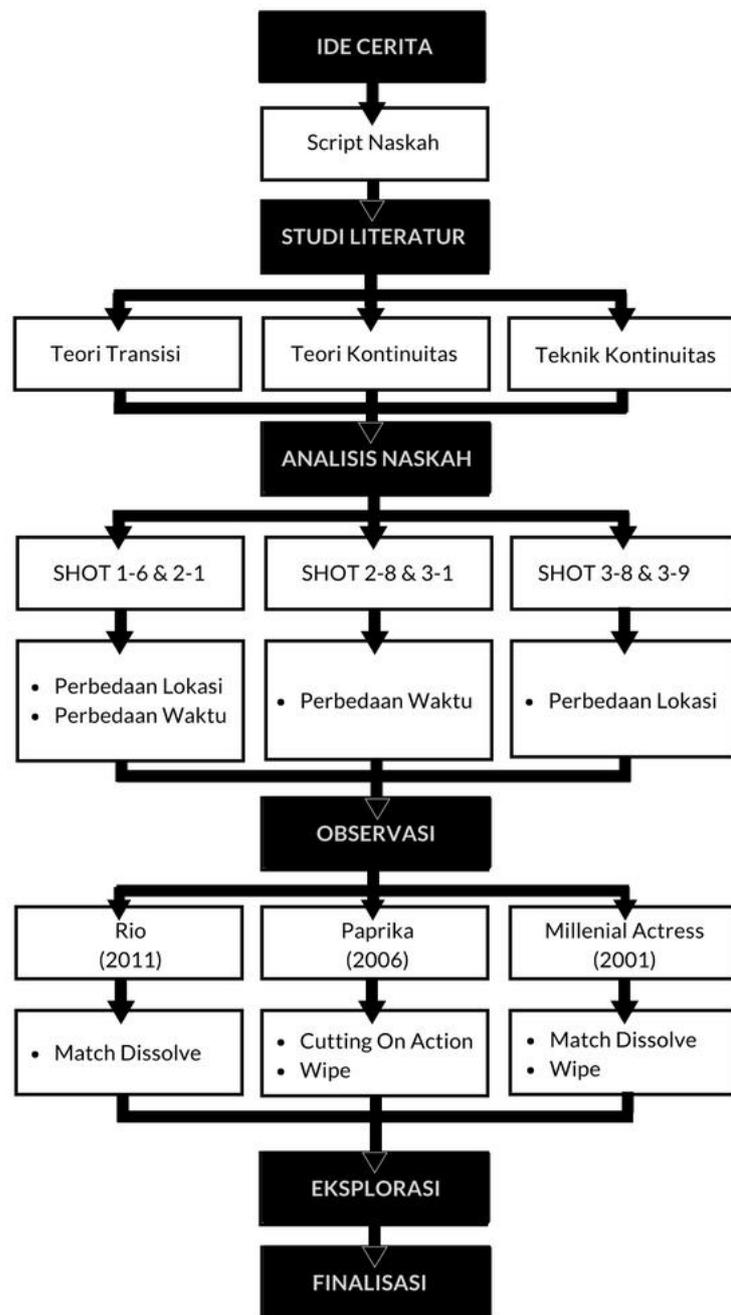
Dalam Tugas Akhir ini, penulis diutamakan bekerja sebagai perancang *storyboard*. Seperti yang kita ketahui, *storyboard* memiliki peran untuk memvisualisasikan naskah, sehingga rangkaian gambar/*shot* tersebut bisa mewakili tampilan film. Di dalam *storyboard* ada banyak hal yang bisa dibahas, namun penulis lebih mengkhususkan di bagian rancangan transisi. Selain merancang transisi dan keseluruhan jalan cerita di *storyboard*, penulis juga mengerjakan posisi *in-betweenner*, *animation colorist* dan *compositor*.

3.2. Tahapan Kerja

Dalam memvisualisasikan kontinuitas melalui transisi ke dalam Tugas Akhir, penulis melakukan beberapa tahapan kerja. Hal yang paling pertama kali penulis lakukan adalah merealisasikan ide cerita menjadi sebuah skrip naskah. Skrip ini digunakan penulis untuk mengetahui keseluruhan cerita jika dibagi per *scene*-nya. Kemudian penulis melakukan studi literatur, mencari data-data pendukung seputar *storyboard*, *shot*, transisi dan juga kontinuitas. Muncullah bayangan mengenai beberapa opsi transisi yang akan penulis pilih.

Namun, tentu saja proses pembuatan *storyboard* belum lengkap tanpa observasi. Karena itulah penulis juga mengamati berbagai macam referensi film maupun animasi terlebih dulu, agar bisa mencocokkan transisi yang sudah penulis pikirkan dengan referensi yang sudah ada. Barulah setelah itu eksperimen-eksperimen untuk memeriksa hasil visual transisi dilakukan. Setelah ditentukan mana rancangan yang paling tepat untuk disertakan ke *storyboard*, barulah *shot-shot* tersebut dijadikan animatik, sehingga dapat terlihat juga penampilan *rough* film “Perpetua” nantinya dengan durasi yang tepat. Melalui hasil *compositing* sementara, selain bisa melihat *preview shot* dan transisi yang telah dirancang, penulis juga dapat memindai *shot* yang boros atau tidak perlu ditampilkan, sehingga kemungkinan ada beberapa yang dipangkas atau diganti untuk mengefektifkan jalan cerita.

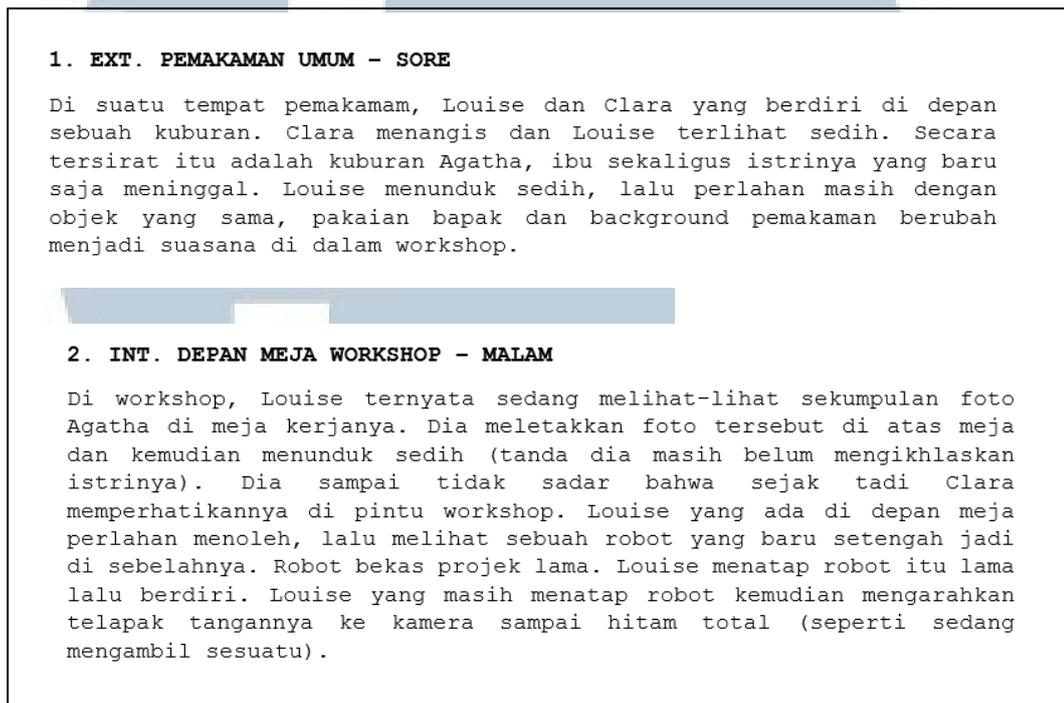
Barulah setelah animatik selesai dan disetujui oleh pihak dosen, itu adalah lampu hijau bagi penulis dan tim untuk menyelesaikan film hingga ke tahap final.



Gambar 3.1 Tahapan Kerja

3.3. Analisa Naskah

Ini adalah tahap awal setelah studi literatur telah dikumpulkan dan dipahami. Penulis meluangkan ide yang masih abstrak tersebut ke sebuah skrip naskah.



Gambar 3.2. Skrip Naskah *Scene* 1 dan 2
(Dokumentasi Penulis)

Skrip tersebut dimanfaatkan untuk menceritakan secara lengkap film “Perpetua” per *scene*. Melalui skrip dan juga data-data yang telah didalami di landasan teori, penulis sudah menentukan transisi mana yang akan dipilih untuk jadi batasan masalah. Lalu karena *shot* yang penulis pilih dua di antaranya berada di tengah *scene*, penulis pun sudah bisa menganalisis naskah dengan cara menulis perbedaan-perbedaan apa saja yang terdapat di tiap *shot*. Perbedaan inilah yang lantas akan penulis sambungkan melalui transisi. Tak lupa dengan

memvisualisasikan kontinuitasnya. Berikut tabel analisis naskah yang telah dikelompokkan oleh penulis.

Tabel 3.1. Analisis Naskah

	SCENE 1	SCENE 2	SCENE 3A	SCENE 3B	SCENE 4A	SCENE 4B	SCENE 5
LOKASI	Pemakaman	Workshop	Workshop	Ilusi	Kamar	Kamar	Workshop
MOOD	Sedih	Sedih - Termotivasi	Termotivasi	Bahagia	Linglung	Sedih	Senang
WAKTU	Sore	Malam	Pagi - Sore - Malam	-	-	Sore	Pagi
TEMPO	Real Time	Real Time	Montage	Real Time	Real Time	Real Time	Real Time
CERITA	Louise sedih di makam Agatha.	Louise belum merelakan istrinya. Dia melihat robot dan terlintas sebuah ide.	Louise membuat robot itu seperti istrinya.	Saat bekerja, Louise merasa seperti sedang bersama Agatha. Lalu dia jatuh pingsan.	Saat terbangun, sekilas dia melihat ilusinya lagi. Lalu perlahan-lahan bayangannya memudar.	Louise baru sadar bahwa selama ini anaknya tak ada yang mengurus.	Louise akhirnya meninggalkan workshop.

Tabel 3.2. Hasil Analisis Naskah

	SCENE 1 - 2	SCENE 2 - 3	SCENE 3A - 3B
Hasil	Perbedaan Lokasi	Perubahan Waktu	Perubahan Lokasi
	Perbedaan Waktu	Louise bergegas membuat robot	Dunia nyata ke dunia ilusi Louis
	Louise Tetap Bersedih		

Inilah salah satu guna mengumpulkan data menggunakan studi literatur. Dari sana penulis mulai memahami secara mendalam arti-arti transisi dan kontinuitas, termasuk teknik kontinuitas untuk memvisualisasikannya lewat rangkaian *shot*. Oleh karena itulah penentuan *shotlist* sudah dapat dimulai. Satu per satu *shot* dijabarkan melalui tulisan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Tabel 3.3. *Shotlist Scene 1 dan 2*

SHOT	SIZE	KETERANGAN
1-1	CU	Ada kupu-kupu di bunga kuburan Agatha. Kupu-kupu terbang.
1-2	MLS	Louise dan Clara di depan kuburan Agatha. Establish pemakaman.
1-3	MS	Clara menangis sedih.
1-4	MLS	Louise dan Clara terlihat sedih.
1-5	MS	Louise diam, lalu menunduk (CoA).
1-6	MCU	Louise menunduk.
2-1	LS	Louise di meja workshop, memegang foto.
2-2	CU	Foto Agatha.
2-3	MCU	Tangan Louise membuka foto demi foto. Dia menurunkan foto tsb ke meja.
2-4	MS	Louise mengusap wajah.

Shotlist adalah acuan penulis menentukan *shot per shot* yang nantinya akan dibuat. Tentu saja pemilihan tersebut dilandasi oleh teori yang sudah penulis cermati baik-baik. Setelah ini jadilah *shotlist* dari 5 *scene* film “Perpetua”. Selain itu *shotlist* juga dapat berfungsi untuk menghitung jumlah *shot*.

Apabila *shotlist* telah selesai disusun dan jumlahnya terasa terlalu banyak, maka bagian yang ketahuan bertele-tele akan penulis potong. Tahap ini sangat membantu agar tidak membuang waktu menggambar panel yang tidak perlu. Setelah *shotlist* dianggap baik oleh dosen, penulis melanjutkannya ke tahap sketsa.

Apabila *shotlist per scene* selesai dibuat bukan berarti transisi yang penulis bahas telah ditentukan. Sekalipun penulis sudah mulai paham segala macam jenis transisi melalui studi literatur, dan juga inti permasalahan *shot* yang ingin disatukan, penulis masih membutuhkan data lainnya untuk memilih transisi yang tepat. Salah satu metode yang penulis gunakan selanjutnya adalah observasi.

3.4. Acuan Observasi

Tahapan berikutnya yang penulis lakukan adalah meneliti transisi dari beberapa film yang telah penulis kumpulkan. Film-film yang diteliti bukanlah sekadar film biasa, melainkan film yang memiliki transisi kreatif yang memvisualisasikan kontinuitas. Gunanya tentu untuk observasi, serta membantu penulis agar dapat mengumpulkan ide untuk menciptakan visual *shot* dan transisi yang dapat digunakan di Tugas Akhir. Dari sekian banyak film yang memuat transisi yang menerapkan teknik kontinuitas, film yang penulis jadikan acuan observasi utama ialah film layar lebar “Rio”, “Paprika” dan “Millennium Actress”.

3.4.1. Rio (2011)

Rio adalah film animasi layar lebar yang menceritakan tentang Blu, seekor burung makaw biru yang akan dipindahkan ke Rio de Janiero, Brazil, untuk dikawinkan dengan spesies sejenisnya. Di dalam film Rio, terdapat transisi *match dissolve* yang digunakan untuk meningkatkan kualitas *storytelling*. Terletak di adegan dimana Jewel, nama tokoh burung birunya, yang akan dibebaskan kembali ke alam liar.

U M M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.3. Acuan *Match Dissolve* Rio
(Rio, 2011)

Di susunan *shot*-nya, terlihat pergantian *shot* dengan cara transisi *dissolve*, namun *dissolve* tersebut hanya mempengaruhi latar belakang dari *shot*-nya saja. Pergerakan dari si karakter burung, yang menjadi fokus utama penonton, terlihat tidak dipengaruhi oleh *dissolve*, dan tetap melakukan gerakannya dengan mulus. Hal seperti ini menjadi acuan penulis dalam meneliti salah satu teknik kontinuitas yaitu *match on action* yang diterapkan di pergantian *scene* bisa dilakukan dengan transisi *dissolve*.

Dissolve yang digunakan di film Rio amat berguna untuk meningkatkan kualitas cerita. Seperti menjelaskan telah terjadi perubahan latar dan waktu, sehingga tak perlu lagi bertele-tele menceritakan bagaimana cara tokoh manusia di sana membawa Jewel ke hutan untuk melepaskannya. Cukup satu gerakan karakter dan dua latar, maka terciptalah narasi bahwa: tanpa basa-basi Jewel segera dibebaskan ke habitatnya.

Selain acuan yang baru saja dijelaskan, terdapat satu lagi referensi penggunaan *dissolve* di film Rio. Yaitu adegan saat Blu, sang tokoh utama, yang sedang ditangkap oleh pemburu liar.



Gambar 3.4. Acuan *Match Dissolve* Rio
(Rio, 2011)

Di gambar tersebut, terdapat sebuah *shot* yang memperlihatkan keterkejutan Blu saat ada jeruji yang menangkapnya secara tiba-tiba, lalu dengan cepat kamera melakukan *zoom out* sekaligus *match dissolve* sehingga Blu bersama jeruji yang tadinya di semak-semak sudah berada di bagasi pesawat. Melalui referensi ini, penulis merasa pembuat karya Rio sengaja merancang *shot* dan transisi tersebut untuk mengutamakan agar audiens sadar bahwa Blu telah dibawa ke lokasi yang berbeda tanpa penjelasan panjang lebar. Hal ini didukung pula dengan pemilihan *long shot* di akhir. Jeruji milik Blu hanyalah bagian kecil dari jeruji-jeruji lain (berisi banyak burung eksotis) di bagasi besar pesawat. *Establish* singkat itu sudah cukup menjelaskan bahwa Blu dan burung-burung lainnya adalah salah satu korban

pemburuan liar, menjual burung-burung eksotik yang seharusnya bebas di habitatnya.

Dari dua contoh adegan tersebut, penggunaan transisinya relevan dengan tulisan Thompson dan Bowen (2009). Beliau menjelaskan bahwa teknik *dissolve* yang baik seharusnya memiliki fungsi informasi untuk mempermudah audiens memahami inti cerita (hal. 80).

3.4.2. Paprika (2006)

Paprika adalah film terakhir yang digarap oleh direktor ternama dunia animasi Jepang, Satoshi Kon sebelum beliau menutup usia di tahun 2010. Film ini berkisah tentang Dr. Atsuko Chiba, yang sedang melakukan sebuah penelitian mengenai mimpi, dengan menggunakan alat bernama DC Mini dan Paprika, sebuah *alter ego*-nya yang bisa memasuki dunia mimpi. Film ini secara keseluruhan memiliki banyak transisi yang memang pantas disebut kreatif dan unik. Hal itu tentu mendukung konsep dari film ini, yakni ‘sang penjelajah mimpi’. Film Paprika memiliki banyak hal yang bisa diobservasi dan diterapkan ke Tugas Akhir penulis. Salah satunya adalah adegan berikut.



Gambar 3.5. Acuan *Cutting on Action* Paprika (Paprika, 2006)

Seperti yang terlihat di susunan *shot* di atas, terdapat adegan dimana Paprika, wanita di film tersebut, akan meninggalkan apartemen sang polisi bernama Konakawa. Pada *shot* sebelumnya, Paprika hanya mengenakan baju tidur. Namun begitu ia berjalan ke arah kamera, ada sebuah transisi *cut*, yang kemudian dilanjut *shot* Paprika yang berjalan ke arah pintu dengan pakaian yang sudah berganti. *Cut* jenis ini termasuk *cutting on action* juga, tapi mengandalkan teknik kontinuitas *screen direction*. Ini sesuai dengan tulisan Winkler (2014) yang mengemukakan kontinuitas gerakan biasa dibantu dengan teknik *match on action*, adalah kontinuitas yang amat berhubungan dengan *screen direction*. Seperti *cut* di antara subjek yang bergerak saat terjadi pergantian *shot*.

Lalu acuan berikutnya adalah, cara-cara film ini menjelaskan bahwa Paprika adalah *alter ego* dari Dr. Atsuko Chiba secara tersirat. Tentunya menggunakan berbagai macam transisi. Seperti misalnya *cutting on action* melalui pergerakan kamera dan *wipe*.



Gambar 3.6. Acuan *Cutting on Action* Paprika

(Paprika, 2006)

Cara pertama, pembuat karya memilih *shot* Dr. Atsuko, yang baru saja membicarakan Paprika, melepas kacamatanya. Kemudian di *shot* tersebut *view* kamera tiba-tiba mendekat dengan cara *zoom in*, lalu *cut*, dan kemudian dilanjutkan *zoom out* yang menampilkan wajah yang sudah berganti, yaitu Paprika yang sedang tersenyum dan mengambang di langit. *Cutting on action* ini memang terfokus di pergerakan kamera yang seolah memasuki diri Dr. Atsuko, sehingga *shot* Dr. Atsuko dan *shot* Paprika tetap terasa *match*. Maknanya pun tersampaikan. Bahwa Dr. Atsuko adalah Paprika, *alter ego*-nya di dunia mimpi. Film ini bukan hanya memberikan *hints* dengan satu adegan. Ada banyak adegan dengan makna serupa, satu yang lainnya sebagai berikut.



Gambar 3.6. Acuan *Wipe* Paprika
(Paprika, 2006)

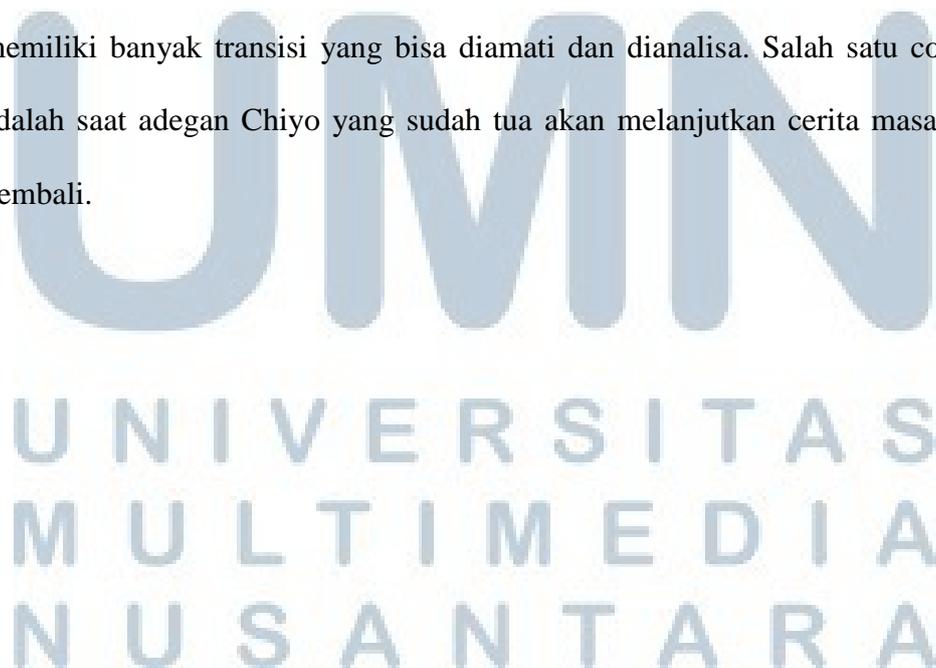
Cara kedua adalah transisi *wipe*. Di *shot* pertama, ditampilkan Paprika yang sedang mengendarai sebuah mobil hijau. Lalu saat ada bayangan hitam melakukan

wipe secara cepat, Paprika yang sebelumnya ada di mobil hijau tersebut berubah menjadi Dr. Atsuko. Secara tak langsung dapat disimpulkan bahwa Paprika adalah Dr. Atsuko.

3.4.3. Millennium Actress (2001)

“Millenium Actress” adalah film lain yang digarap oleh Satoshi Kon pada tahun 2001. Menceritakan tentang dokumentasi perjalanan karir seorang aktris legendaris bernama Chiyoko Fujiwara dari masa ke masa.

Film ini menjadi acuan referensi karena terdapat dua tokoh kameramen film dokumenter yang seolah masuk ke dalam kisah kehidupan Chiyo saat mendengarkan kisahnya secara langsung. Film ini disebut memiliki plot *non-linear* akibat plot yang tumpang tindih antara kisah masa lalu dan kisah film yang Chiyo bintanginya. Dan penulis rasa ini cocok untuk referensi salah satu transisi yang nantinya akan dipakai di film “Perpetua”, terutama karena “Millenium Actress” memiliki banyak transisi yang bisa diamati dan dianalisa. Salah satu contohnya adalah saat adegan Chiyo yang sudah tua akan melanjutkan cerita masa lalunya kembali.





Gambar 3.7. Acuan *Match Dissolve* Millennium Actress
(Millennium Actress, 2001)

Dalam adegan ini, diperlihatkan sebuah pergerakan kamera sekaligus transisi *match dissolve*. Dua *shot* yang digabungkan melalui *dissolve* memiliki kemiripan gambar, yaitu Chiyo sewaktu tua dan Chiyo sewaktu muda. Karena itulah posenya pun sengaja disamakan. Memberikan kesan bahwa Chiyo saat menceritakan kisah hidupnya serasa kembali ke masa lalu, membayangkan apa yang dirinya lakukan saat muda.

Sama seperti referensi “Rio”, acuan ini relevan dengan teori yang disebutkan oleh Thompson dan Bowen (2011) yang mengatakan *dissolve* bisa digunakan untuk menyertakan informasi, salah satunya seperti menyatukan sebuah konsep melalui imej gambar yang serasi. Sehingga saat ada dua *shot* yang disatukan menggunakan *dissolve*, tercipta sebuah informasi baru untuk penonton (hal. 80).

Selain itu ada juga beberapa referensi transisi yang menggunakan *wipe* di film ini. Salah satunya adalah di bagian saat Chiyo versi dewasa yang sedang berlari, *wipe*, dan kemudian adegan berlari itu dilanjutkan oleh Chiyo muda. Hal ini

secara tak langsung menunjukkan sebuah perjalanan. Perjalanan bahwa Chiyo muda dan dewasa sama-sama memiliki hambatannya masing-masing dalam menjalani masa kehidupan.



Gambar 3.8. Acuan *Wipe* Millennium Actress
(Millennium Actress, 2001)

3.5. Eksplorasi Transisi

Jika pengumpulan data sudah selesai dan *shotlist* yang semula telah ditentukan, tahap selanjutnya adalah memvisualisasikan sketsa *storyboard*. Tentunya dengan bantuan pengumpulan data di awal, *storyboard* bisa digarap dengan lebih baik dan cepat. Namun di tahap ini *storyboard* yang tercipta hanyalah *draft* awal yang memiliki kemungkinan untuk dirombak, terutama karena dibutuhkan eksplorasi terhadap pilihan transisi yang akan digunakan ke film Tugas Akhir. Sehingga ada kemungkinan besar panel *storyboard* yang telah digambar malah dipotong atau ditambahkan untuk kepentingan cerita.

Sebelum menemukan transisi yang tepat, langkah eksperimen wajib dilakukan terlebih dulu. Fungsinya untuk memeriksa mana opsi transisi terbaik yang akan penulis pilih.

3.4. Tabel Fungsi Transisi

FUNGSI	CUT	DISSOLVE	WIPE	FADE
Change in time		v	v	v
Change in locale (Set)		v	v	v
Change in pace		v		
Visual Relationship		v	x	
Continous Action	v			

3.5.1. Eksperimen Transisi *Shot 1-6 ke Shot 2-1*

Pertama-tama untuk menyambungkan *shot 1-6 ke shot 2-1*, penulis perlu melihat isi *shotlist* terlebih dulu dan mengetahui perbedaannya. Maka dari itu penulis sertakan hasil *shotlist* dan analisa naskah yang telah dibuat di tahap sebelumnya.

Tabel 3.5. *Shotlist Scene 1 dan 2*

SHOT	SIZE	KETERANGAN
1-1	CU	Ada kupu-kupu di bunga kuburan Agatha. Kupu-kupu terbang.
1-2	MLS	Louise dan Clara di depan kuburan Agatha. Establish pemakaman.
1-3	MS	Clara menangis sedih.
1-4	MLS	Louise dan Clara terlihat sedih.
1-5	MS	Louise diam, lalu menunduk (CoA).
1-6	MCU	Louise menunduk.
2-1	LS	Louise di meja workshop, memegang foto.
2-2	CU	Foto Agatha.
2-3	MCU	Tangan Louise membuka foto demi foto. Dia menurunkan foto tsb ke meja.
2-4	MS	Louise mengusap wajah.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Tabel 3.6. Analisis Scene 1 ke 2

	SCENE 1 - 2	SCENE 2 - 3	SCENE 3A - 3B
Hasil	Perbedaan Lokasi	Perubahan Waktu	Perubahan Lokasi
	Perbedaan Waktu	Louise bergegas membuat robot	Dunia nyata ke dunia ilusi Louis
	Louise Tetap Bersedih		

Akhir *scene 1* (*shot 1-6*) dan awal *scene 2* (*shot 2-1*) memiliki perbedaan lokasi, yaitu *scene 1* di pemakaman umum dan *scene 2* berada di dalam *workshop*. Namun dari dua *scene* tersebut tetap ada satu inti, yaitu Louise yang terus diliputi kesedihan mendalam dari awal di pemakaman sampai ia pulang ke rumah. Untuk menemukan transisi yang tepat, penulis melakukan percobaan dengan menggunakan transisi *dissolve* seperti acuan yang diperlihatkan oleh film “Rio” dan “Millennium Actress”.



UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.9. Acuan Transisi *Dissolve Shot* 1-6 ke 2-1
(Rio, 2011 & Millennium Actress, 2001)

Melalui dua referensi tersebut, penulis melakukan eksperimen *shot* menggunakan salah satu tipe transisi *dissolve*, yaitu *match dissolve* untuk transisi *shot* di film “Perpetua”. Penulis menggunakan *dissolve* karena dari fungsi dan kegunaan transisi itu sendiri persis seperti apa yang penulis butuhkan. Seperti pergantian lokasi dan waktu. Berikut adalah eksperimen dan sketsa transisi *shot* 1-6 ke 2-1.



Gambar 3.10. Percobaan Transisi *Shot* 1-6 ke 2-1 (1)
(Dokumentasi Pribadi)

Dilihat analisa *scene*, cerita dari dua *shot* ini memiliki makna Louise yang tetap sedih sejak di pemakaman sampai ia pulang ke *workshop* rumahnya. Oleh karena itu penulis akan meletakkan Louise sebagai objek dari *shot* yang akan

penulis transisikan, sama seperti cara “Rio” dan “Millennium Actress” menentukan tokoh dalam menentukan fokus utama.

Selanjutnya untuk menentukan ukuran *shot*, dilihat dari acuan film, keduanya menggunakan ukuran kamera yang sama, hanya pergerakan kamera untuk transisi yang dipakai. “Rio” menggunakan *medium close up* apabila dilihat dari objek manusianya. Menurut penulis, *shot* itu dipilih memang dengan tujuan untuk turut memperlihatkan ke penonton ekspresi Jewel yang akan dibebaskan, bukan cuma fokus ke latarnya yang berganti. Hal itu dapat dilihat dari Jewel yang terbang di akhir *shot*. Untuk menampilkan Jewel yang terbang pergi, jelas membutuhkan ukuran *shot* yang lebar untuk objek burung sepertinya. Namun di film “Perpetua”, yang akan lebih fokuskan ialah kesedihan Louise, dan artinya cukup *medium close up shot* untuk memperlihatkan ekspresi Louise. Lalu untuk jenis transisinya, terpilihlah *dissolve*.

Tapi karena dirasa *frame* masih terlalu sempit, maka penulis melakukan percobaan kedua. Yaitu mengubah ukuran *shot* di *shot* kedua. Acuan yang dipakai masih dari film “Rio”.



Gambar 3.11. Acuan Transisi *Dissolve Shot* 1-6 ke 2-1 (Rio, 2011)

Dari dua *shot* tersebut, transisi yang digunakan masih *match dissolve*, namun terjadi pergerakan kamera *zoom out* sehingga *medium shot up* di *shot* pertama menjadi *long shot* di panel berikutnya. Namun karena *medium long shot* membuat ekspresi Louise menjadi tidak mendominasi, dan gerakan *zoom out* kamera yang menjadi cepat, ekspresi sedihnya tak akan kelihatan. Jadilah penulis melakukan dua percobaan lagi dari segi ukuran *shot*. Berikut adalah eksperimen dan sketsa transisi *scene 1* ke *2*.



Gambar 3.12. Percobaan Transisi *Shot* 1-6 ke 2-1 (2)
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.13. Percobaan Transisi *Shot* 1-6 ke 2-1 (3)
(Dokumentasi Pribadi)

3.5.2. Eksperimen Transisi *Shot* 2-8 ke *Shot* 3-1

Seperti yang dilakukan di awal eksperimen pertama, penulis melihat dulu analisa skrip yang telah dibuat di tahap sebelumnya.

Tabel 3.7. Shotlist Scene 2 dan 3

SHOT	SIZE	KETERANGAN
2-1	LS	Louise di meja workshop, memegang foto.
2-2	CU	Foto Agatha.
2-3	MCU	Tangan Louise membuka foto demi foto. Dia menurunkan foto tsb ke meja.
2-4	MS	Louise mengusap wajah.
2-5	MLS	Clara memandangi Louise dari pintu Workshop
2-6	MS	Louise menaruh tangannya di meja, lalu dia menoleh ke kiri. Ada robot sisa projek lamanya di ujung meja.
2-7	CU	Penampilan robot.
2-8	MS	Louise bangkit, matanya menatap robot.
3-1	MS	Louise membaca rancangan kertas di depan meja utama dia meletakkan robot.
3-2	MCU	Louise menoleh ke samping.
3-3	MLS	Dia mengerjakan wajah robot di meja

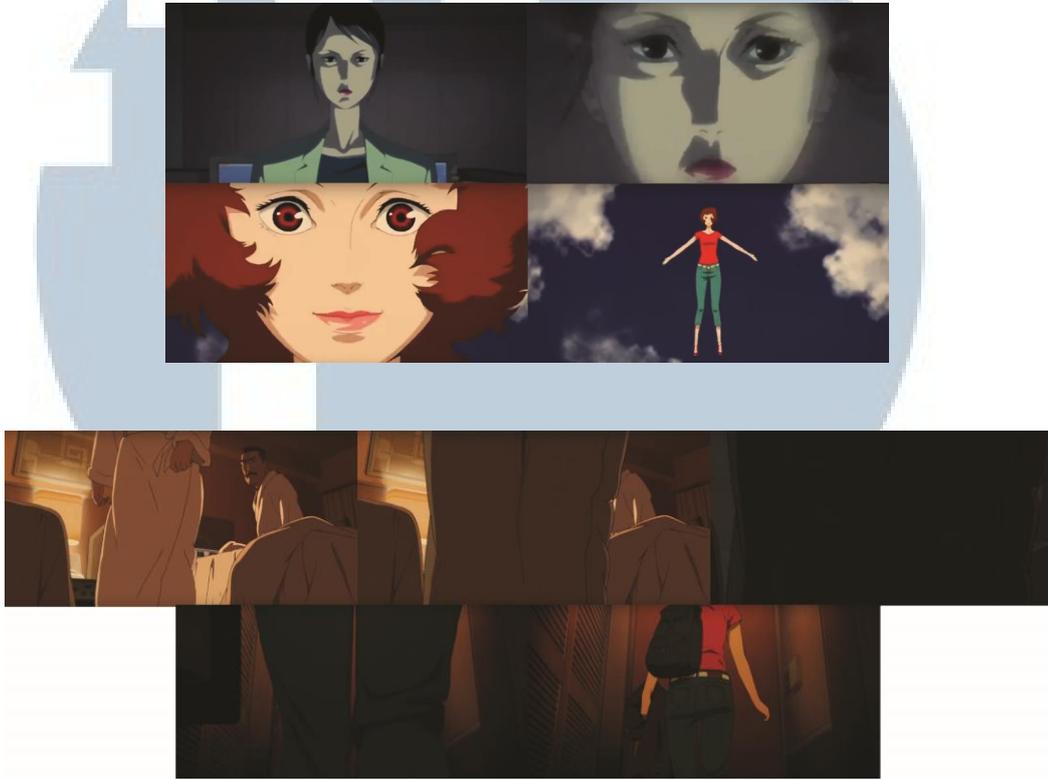
Tabel 3.8. Analisis Scene 2 ke 3

	SCENE 1 - 2	SCENE 2 - 3	SCENE 3A - 3B
Hasil	Perbedaan Lokasi	Perubahan Waktu	Perubahan Lokasi
	Perbedaan Waktu	Louise bergegas membuat robot	Dunia nyata ke dunia ilusi Louis
	Louise Tetap Bersedih		

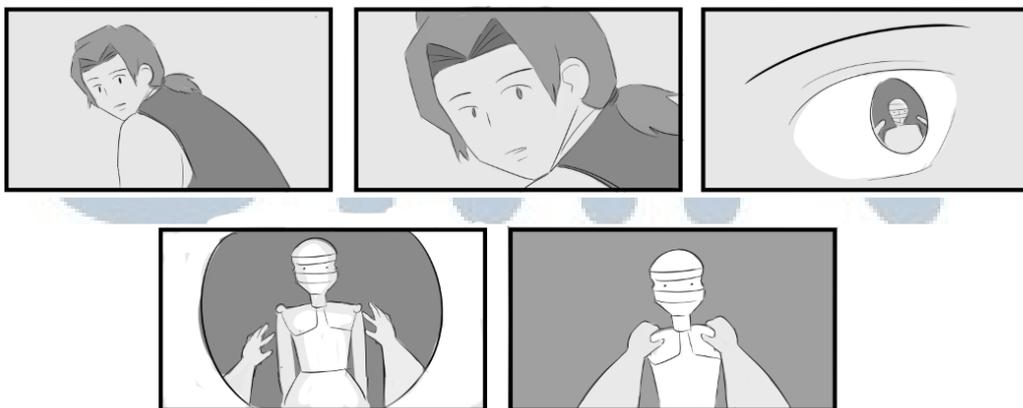
Akhir *scene 2* (*shot 2-8*) dan awal *scene 3* (*shot 3-1*) hanya memiliki sedikit perbedaan, yaitu waktu. Waktu di *scene 2* adalah malam, sedangkan untuk *scene 3* keterangan waktu *shot* awalnya adalah pagi. Karena itu penulis ingin memilih transisi yang dapat menyambung perbedaan waktu dari kedua *scene* tersebut, juga makna bahwa Louise tetap memiliki motivasi untuk mengotak-atik robot itu, dan langsung berniat mengerjakannya di saat itu juga.

Melalui data pendukung dari analisa skrip, teori, dan acuan referensi, penulis mendapatkan opsi transisi jenis *cut* yang akan dieksperimenkan di tengah *scene 2* dan *3*. Penulis memilih *cut* karena fungsi *continuous action* yang dimiliki olehnya. Kemudian dilakukanlah beberapa percobaan. Percobaan-percobaan tersebut didapatkan melalui acuan dari film “Paprika”. Berikut adalah susunan

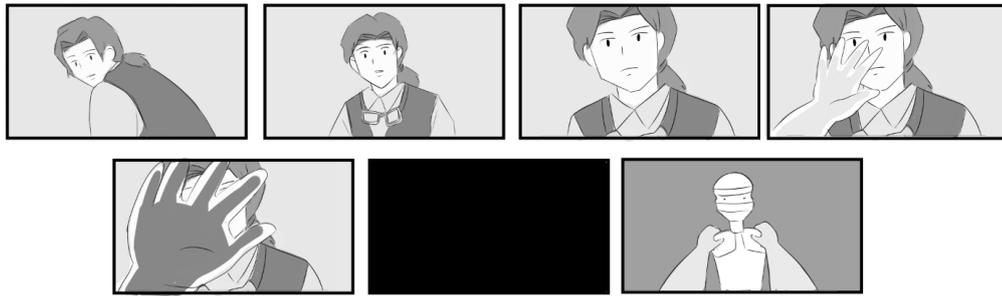
referensi dari film “Paprika” yang menggunakan transisi *cutting on action*. Dan dua eksperimen yang telah saya lakukan.



Gambar 3.14. Acuan Transisi *Shot 2-8 ke 3-1*
(Paprika, 2006)



Gambar 3.15. Percobaan Transisi *Shot 2-8 ke 3-1* (1)
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.13. Percobaan Transisi *Shot* 2-8 ke 3-1 (2)
(Dokumentasi Pribadi)

Percobaan pertama dan kedua menurut penulis sudah tepat. Transisi *cut* yang digunakan sudah cukup baik, menjalankan fungsi *continous action*. Teknik kontinuitas *match on action*-nya pun juga sudah membuat kesinambungannya tercapai. Namun sayang ada *continuity error* di bagian pantulan mata. Karena sebenarnya Louise belum berdiri cukup dekat dengan robot, sedangkan untuk mendapatkan pantulan robot di mata Louise secara keseluruhan, Louise harus sudah berada amat dekat dengan si robot. Karena alasan itulah percobaan kedua yang dipilih.

3.5.3. Eksperimen Transisi *Shot* 3-8 ke 3-9

Pada eksperimen *shot* ini, seperti biasa penulis melihat analisa skrip. Kira-kira makna apa yang ingin disalurkan melalui transisi yang akan dipilih.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Tabel 3.9. Shotlist Scene 3

SHOT	SIZE	KETERANGAN
3-1	MS	Louise membaca rancangan kertas di depan meja utama dia meletakkan robot.
3-2	MCU	Louise menoleh ke samping.
3-3	MLS	Dia mengerjakan wajah robot di meja
3-4	MS	Louise memakai kacamata
3-5	CU	Menyalakan lampu kacamata
3-6	MLS	Lalu dia menyolder robot
3-7	MCU	Mata Louise sudah berkantung mata, tapi dia tetap bekerja.
3-8	LS	Louise mengerjakan robot, dia seperti sedang bersama istri
3-9	MLS	Louise menatap sang istri
3-10	MS	Louise memeluk istri

Tabel 3.10. Analisa Scene 3A ke 3B

	SCENE 1 - 2	SCENE 2 - 3	SCENE 3A - 3B
Hasil	Perbedaan Lokasi	Perubahan Waktu	Perubahan Lokasi
	Perbedaan Waktu	Louise bergegas membuat robot	Dunia nyata ke dunia ilusi Louise
	Louise Tetap Bersedih		

Di analisa *scene*, dituliskan bahwa adegan yang akan disambungkan adalah *shot* dimana Louise yang sedang mengerjakan robot, seolah-olah sedang bersama Agatha. Tentu saja hal itu merupakan bayangan di dalam kepala Louise, karena memang sudah dari awal ia berniat membuat robot menyerupai sang istri yang baru saja meninggal. Sehingga penulis menentukan dua opsi transisi, yaitu *wipe* dan *dissolve* karena memiliki fungsi yang tepat untuk digunakan di sini. Melalui itu, acuan yang penulis gunakan adalah film dari “Millenium Actress” dan “Paprika”. Karena konsep yang film tersebut suguhkan benar-benar mirip dengan apa yang mau penulis buat untuk *shot* film tugas akhir penulis.



Gambar 3.14. Acuan Transisi *Shot* 3-8 ke 3-9
(*Millennium Actress*, 2011 & *Paprika*, 2001)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.15. Percobaan Transisi *Shot* 3-8 ke 3-9 (1)
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.15. Percobaan Transisi *Shot* 3-8 ke 3-9 (2)
(Dokumentasi Pribadi)

Sesuai fungsi transisi, penulis melakukan dua percobaan dengan menggunakan transisi yang berbeda, yaitu *dissolve* dan *wipe*. Saat percobaan pertama dilakukan, penulis merasa posisi Louise yang saat itu membelakangi kamera adalah posisi yang kurang tepat untuk menampilkan *match dissolve*, terutama karena wujud sang istri yang sudah berubah malah tertutup oleh tubuh Louise. Karena itulah penulis merasa butuh menambah *shot* untuk memutar posisi kamera, sehingga Louise dan Agatha terlihat paling tidak wajah dan setengah tubuhnya. Namun karena penulis merasa percobaan berikutnya bisa dilakukan oleh *wipe*, perubahan *shot* penulis masukkan juga di percobaan kedua.

Wipe di percobaan kedua dirasa paling tepat, selain menutupi kekurangan dari percobaan pertama, transisi *wipe* ini juga menerapkan teknik kontinuitas *action line*. Yaitu menerapkan perpindahan kamera lebih dari 30°. Menurut Marcelli (1998) hal ini dikhususkan untuk dua *shot* berurutan yang mengekspos subjek yang

sama, sehingga tidak akan terjadi *jump cut*. Sehingga fungsinya benar-benar mempercepat waktu dan pergerakan kamera dalam menyorot Louise dan Agatha.

3.6. Finalisasi

Saat tahap eksperimen telah usai, penulis menganalisa segala transisi tentatif itu dengan rinci. Sehingga muncul satu transisi terbaik yang bisa dimasukkan ke *storyboard*. *Shot-shot* final tersebut pun akan disusun juga di Adobe After Effects untuk dijadikan animatik, sehingga penulis juga bisa melihat hasil jadi yang akan audiens lihat. Apabila baru disadari ada *shot* yang tidak memiliki makna dan bisa dihilangkan, maka penulis akan memotong *shot-shot* tersebut. Sehingga nantinya sketsa-sketsa tersebut akan difinalkan menjadi *keyframe*, diwarnai, dan kemudian disusun ulang di *compositing* After Effects dan diberi efek terakhir. *Render*, dan selesai.

