



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

Karya yang dihasilkan dari Skripsi Penciptaan ini adalah sebuah animasi pendek dua dimensi berjudul ‘Rancak!’ yang berdurasi empat menit. Animasi pendek ini bercerita tentang seorang juru masak pemalas bernama Patu yang berpetualang untuk mendapatkan spatula ajaib bersama anak buahnya yang rajin, Ara. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa penggunaan *shot* yang dapat memvisualisasikan hubungan yang kurang harmonis antara kedua tokoh utama. Dengan ketiadaannya komunikasi verbal berupa dialog, aspek visual dalam setiap *shot* khususnya komposisi atau penempatan objek-objek dalam *shot* tersebut menjadi fokus utama dalam penyampaian cerita.

Dalam pembuatan Skripsi Penciptaan ini, proses pengumpulan data dimulai dengan studi pustaka menggunakan sumber literatur yang berisi teori-teori mengenai *shot* pada umumnya seperti jenis-jenis *shot* beserta fungsinya; serta teori-teori khusus mengenai komposisi *shot* seperti *rule of third*, *balanced composition*, *screen direction*, *staging* dan sebagainya yang termasuk dalam batasan masalah yang telah ditetapkan. Selain studi pustaka, studi referensi juga dilakukan terhadap karya-karya audiovisual berupa animasi maupun film *live-action* yang telah dipublikasikan sebagai bentuk penerapan dari teori-teori yang telah dikumpulkan sebelumnya. Referensi karya yang dipilih adalah film-film yang menitikberatkan hubungan antara dua tokoh di dalamnya.

3.1.1. Sinopsis

Animasi dua dimensi berjudul ‘Rancak!’ ini mengisahkan tentang dua orang tukang masak bernama Patu dan Ara yang berpetualang mencari bahan-bahan masakan langka untuk memasak makanan lezat demi memanggil ‘*god of food*’ yang konon dapat menghancurkan spatula ajaib yang dapat mengubah benda apapun menjadi makanan lezat kepada orang yang menurutnya pantas. Namun, Patu merupakan seorang pemalas yang hanya memanfaatkan Ara, anak buahnya yang rajin dan baik hati untuk mengumpulkan bahan-bahan tersebut. Pada akhirnya, setelah mereka berhasil memanggil ‘*god of food*’ tersebut, sang dewa memberikan spatula ajaibnya kepada Ara yang menurutnya lebih pantas karena ia telah bekerja keras dan membuktikan dirinya. Patu yang serakah dan menginginkan spatula ajaib tersebut untuk kepentingannya sendiri menjadi murka dan merebut spatula tersebut dari Ara. Tapi saat Patu menggunakannya spatula tersebut ia hanya berhasil mengubah benda disekitarnya menjadi makanan busuk. Hal ini membuat Patu semakin murka dan ia menggunakan spatula ajaib tersebut secara sembarangan sampai akhirnya mengenai dirinya sendiri, mengubahnya menjadi makanan busuk.

3.1.2. Posisi Penulis

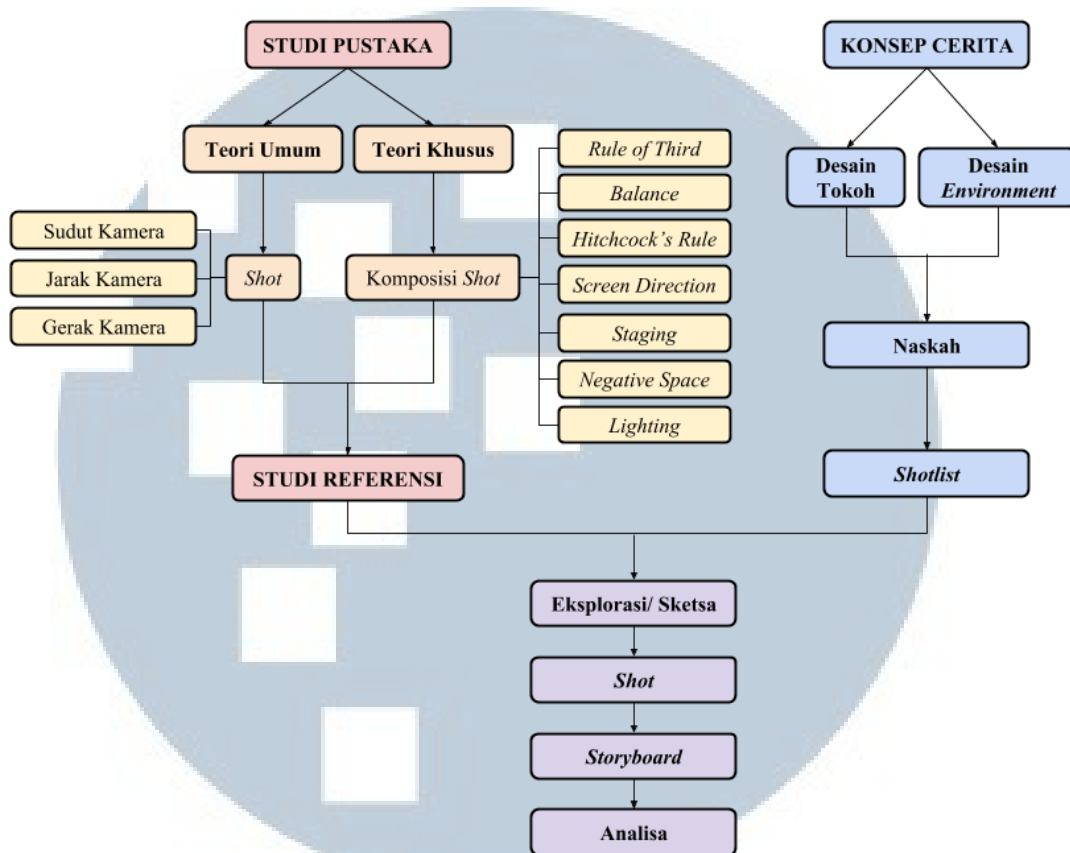
Dalam proses pra-produksi animasi pendek ‘Rancak!’ ini, penulis berperan sebagai *storyboard artist* yang berperan dalam perancangan *storyboard* untuk digunakan sebagai acuan dalam tahap produksi.

3.2. Tahapan Kerja

Tahap perancangan *storyboard* dimulai pada tahap pra-produksi, setelah penulisan cerita, desain tokoh dan *environment* selesai. *Storyboard* dirancang berdasarkan teori-teori yang telah dikumpulkan dari studi pustaka serta studi referensi dari animasi maupun film *live-action*. Berdasarkan naskah yang dibuat dan studi yang telah dilakukan, eksplorasi konsep setiap *shot* dilakukan untuk memperjelas informasi penting apa yang harus divisualisasikan sehingga penonton mengerti pesan yang ingin disampaikan dalam cerita.

Setelah konsep awal setiap *shot* ditetapkan, perancangan *storyboard* dimulai dari pembuatan *thumbnail* atau sketsa kasar yang berguna untuk menunjukkan gambaran awal film secara berurutan. *Thumbnail* ini mengalami perubahan seiring berjalannya proses pembuatan *storyboard*; dengan mengaplikasikan data yang telah dikumpulkan ke *shot-shot* yang sesuai agar penyampaian cerita dapat lebih maksimal. Setelah mengalami revisi dan penyesuaian, *thumbnail* digambar ulang agar terlihat lebih jelas dengan dilengkapi penjelasan mengenai tiap-tiap *shot*.

Storyboard yang telah selesai kemudian dianalisa berdasarkan studi-studi yang telah dilakukan sebelumnya agar makna yang ingin disampaikan kepada penonton dapat tersampaikan dengan baik.



Gambar 3.1. Skema tahapan kerja perancangan storyboard
(Dokumentasi penulis)

3.3. Studi Referensi

Dalam penelitian ini, beberapa karya audiovisual berupa film *live-action* dan film animasi digunakan sebagai bentuk pengaplikasian nyata dari teori yang telah dikumpulkan sebelumnya dalam studi pustaka. Adegan-adegan dalam film yang dipilih sebagai acuan merupakan adegan yang memiliki relevansi dengan karya dari segi cerita maupun pesan yang ingin disampaikan kepada penonton. Karya-karya yang digunakan sebagai referensi yang akan dianalisa pada bagian ini adalah film animasi *Wreck-it Ralph* (2012) yang disutradarai oleh Rich Moore, yang dipilih sebagai acuan karena memiliki desain tokoh yang kontras satu sama lain, seperti halnya tokoh utama dalam animasi pendek ‘Rancak!’ yaitu Ara yang

bertubuh kurus tinggi dan Patu yang bertubuh pendek. Serupa dengan *Wreck-it Ralph*, film animasi *The Incredibles* (2004) yang disutradarai oleh Brad Bird juga memiliki tokoh dengan ukuran tubuh yang kontras, yaitu Mr. Incredibles yang bertubuh besar dengan atasannya yang bertubuh kecil. Film *Whiplash* (2014) garapan sutradara Damien Chazelle diangkat sebagai acuan karena memiliki konflik utama yang serupa dengan cerita ‘Rancak!’, yaitu mengenai hubungan yang tidak harmonis antara guru dan murid. Film animasi *The Secret of Kells* (2009) karya Tomm Moore dan More Twomey memiliki gaya visual yang unik dengan digunakannya perspektif datar seperti gaya lukisan abad pertengahan, dan juga menitikberatkan komposisi visual sebagai salah satu aspek utama dalam menjelaskan hubungan antar tokohnya selain menggunakan dialog. Karenanya, film ini diangkat sebagai referensi untuk film ‘Rancak!’ yang juga menjadikan aspek visual sebagai media *storytelling* utama.

Keempat karya tersebut akan dianalisa dari pengaplikasian berbagai teknik komposisi yaitu; *blocking* dan *staging*, *balance*, *Hitchcock’s Rule*, *negative space*, *rule of third*, dan juga penggunaan *camera angle* serta jenis *shot* yang digunakan dalam *shot* tertentu yang memiliki konsep naratif serupa dengan *shot-shot* yang menceritakan hubungan antara Patu dan Ara.

3.3.1. Studi Referensi untuk Shot 10 (Scene 1)

1. Wreck-it Ralph

Dalam salah satu *scene* di babak pertama film *Wreck-it Ralph*, Ralph tiba-tiba muncul tanpa diundang di acara hari jadi game *Fix-it Felix Jr.* ke-30 yang

diselenggarakan oleh Felix dan para *Nicelanders*. Meskipun Felix mencoba untuk melarangnya masuk, Ralph tidak mengabaikannya dan masuk ke dalam ruang pesta. Segera setelah Ralph memasuki ruangan, ia serta-merta menghancurkan dekorasi ruangan dengan tidak sengaja karena tubuhnya yang besar dan canggung. Gene, salah satu penghuni permainan memarahi Ralph dan mencoba mengusirnya. Ditengah-tengah argumen antara Ralph dan Gene, Felix mencoba menengahi mereka, namun Ralph tidak menggubrisnya dan menghalangi tubuh Felix sepenuhnya dari mata penonton untuk melanjutkan argumennya.



Gambar 3.2. *Staging* dalam 'Wreck-it Ralph'
(*Wreck-it Ralph*, 2012)

Meskipun Glebas (2013) memaparkan bahwa *staging* yang baik harus memperhatikan siluet tokoh dengan jelas dan tidak saling tertimpa, Selby (2013) berargumen bahwa *staging* meliputi cara mengkomposisikan elemen-elemen di dalam *frame* agar dapat menambahkan makna tertentu yang dapat mengontrol perasaan penonton terhadap apa yang terjadi di dalam *shot*. Saat Felix pertama mencoba menengahi Ralph dan Gene, dia muncul di antara kedua tokoh, yang memvisualisasikan usahanya untuk menghentikan pertikaian mereka. Kemudian Ralph dengan sengaja bergerak untuk menutupi Felix dari layar. Hal ini dilakukan secara sadar untuk menimbulkan kesan pada penonton bahwa Ralph dalam *shot*

tersebut merupakan sosok yang dominan dibanding Felix, dan dia tidak menginginkan pendapatnya saat Ralph sedang berargumen dengan Gene.

Terlebih, tubuh Ralph yang besar dan diposisikan di bagian depan *frame* sementara tubuh Felix yang kecil diposisikan jauh di belakang untuk lebih menekankan dominasi Ralph terhadap Felix. Hal ini diperkuat oleh teori *Hitchcock's Rule* seperti yang dipaparkan oleh Hitchcock dalam Mercado (2011) bahwa ukuran sebuah objek dalam *Frame* harus berhubungan dengan seberapa penting objek tersebut dalam cerita. Dengan demikian, penonton dapat menyimpulkan dengan jelas tokoh mana yang lebih dominan melalui interaksi serta posisi mereka di dalam *frame*.

2. *The Secret of Kells*



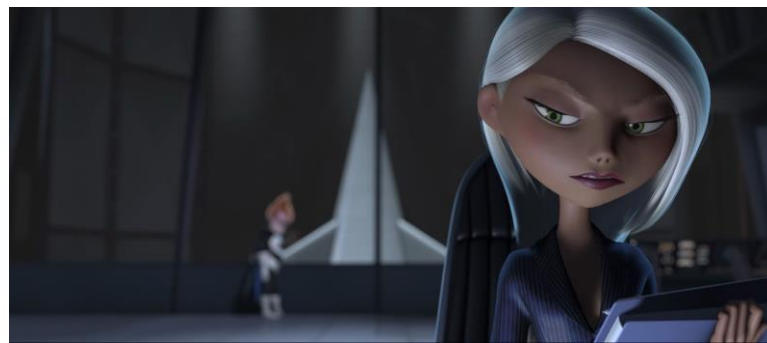
Gambar 3.3. *Staging* dalam 'The Secret of Kells'
(*The Secret of Kells*, 2009)

The Secret of Kells juga menerapkan teknik *staging* yang serupa dengan *shot* dalam film *Wreck-it Ralph* yang telah dibahas sebelumnya. Dalam adegan ini, Cellach memarahi Brendan yang pergi keluar dari biara Kells diam-diam untuk mengumpulkan buah untuk dijadikan tinta. Saat Brendan mencoba menjelaskan alasannya, Cellach langsung memotong perkataan Brendan, dan menggerakkan

tangannya hingga Brendan tertutup sepenuhnya dari mata penonton. Gerakan tangan Cellach ini memiliki makna bahwa alasan Brendan tidak penting baginya. Perbandingan ukuran antara Cellach dan Brendan pun menunjukkan bahwa Cellach yang hampir memenuhi seluruh sisi kiri *frame* merupakan tokoh yang dominan dalam *shot* tersebut, sedangkan Brendan yang kecil tidak memiliki kekuatan apa-apa dan tidak dapat membalas saat ia dimarahi.

Selain itu, sesuai dengan teori mengenai *staging* oleh Egizii, Denny, Neuendorf, Skalski dan Campbell (2012), Posisi Cellach di sisi kiri *frame* menyimbolkan dirinya sebagai sosok negatif bagi Brendan, yang diposisikan di sebelah kanan.

3. *The Incredibles*



Gambar 3.4. Penerapan *Hitchcock's Rule* dalam '*The Incredibles*'
(*The Incredibles*, 2004)

Dalam salah satu *shot* di pertengahan film *The Incredibles*, Mirage menegur Syndrome bahwa menghargai kehidupan bukanlah kelemahan, yang merujuk pada adegan sebelumnya saat Mr. Incredible memilih untuk tidak melukai Mirage saat ia menyanderanya. Dalam *shot* ini terlihat Mirage yang sebelumnya bekerja sebagai bawahan Syndrome mulai merasa tidak dihargai dan memutuskan untuk

tidak mengikutinya lagi. Hal ini ditunjukkan melalui penggunaan *Hitchcock's Rule* dengan memposisikan Mirage di *foreground shot* sementara Syndrome berdiri jauh di belakang.



Gambar 3.5. Perbedaan posisi Mirage pada babak awal 'The Incredibles'
(The Incredibles, 2004)

Ukuran Mirage yang jauh lebih besar dalam *shot* ini bertolak belakang dari *shot* sebelumnya sebagaimana terlihat pada gambar 3.9., dimana ia diposisikan lebih jauh dari kamera dibandingkan dengan Syndrome yang menguasai ruang dalam *frame*. Hal ini menunjukkan bahwa dirinya yang semula bekerja dengan patuh di bawah Syndrome memutuskan untuk melawannya setelah Syndrome menantang Mr. Incredible untuk membunuh Mirage, membuktikan bahwa Syndrome sebenarnya tidak peduli akan Mirage. Mirage yang digambarkan sebagai tokoh yang lebih lemah dibanding Syndrome di adegan-adegan awal berubah menjadi tokoh yang dominan saat ia berani berargumen dengan Syndrome dalam *shot* ini, yang juga dibuktikan melalui adegan selanjutnya saat ia memutuskan untuk membebaskan Mr. Incredible secara diam-diam setelah mengetahui bahwa keluarganya selamat dari kecelakaan pesawat.

3.3.2. Studi Referensi untuk Shot 29 dan 30 (Scene 5)

1. *Wreck-it Ralph*



Gambar 3.6. Penerapan sudut *low angle* dan *high angle* dalam ‘*Wreck-it Ralph*’
(*Wreck-it Ralph*, 2012)

Dalam salah satu *scene* di babak pertama film *Wreck-it Ralph*, Ralph tiba-tiba muncul di acara hari jadi game *Fix-it Felix Jr.* ke-30 yang diselenggarakan oleh Felix dan para *Nicelanders*. Melihat para *Nicelanders* yang gusar akan kehadiran Ralph, Felix menawarkan diri untuk berbicara dengan Ralph dan mengusirnya dengan sopan. Dalam sekuen percakapan antara Felix dan Ralph, penggunaan *camera angle* seperti *low angle* dan *high angle* dapat menunjukkan situasi yang dialami kedua tokoh tersebut. Kamera merekam Ralph dengan *low angle* atau sudut yang lebih rendah dari sudut netral, yang menurut Thompson dan Bowen (2009) membuat tokoh yang disorot terlihat lebih dominan atau kuat, karena *shot* seakan diambil dari sudut pandang tokoh yang lebih lemah. Dalam percakapan ini Ralph berada di posisi lebih dominan karena selain tubuh besarnya, ia juga berhak untuk diundang ke acara hari jadi mereka.

Di sisi lain, Felix yang disorot menggunakan *high angle* atau sudut lebih tinggi dari sudut netral menyimbolkan posisinya yang berada pada posisi terjepit. Ia berbicara kepada Ralph untuk melarangnya mengikuti pesta karena para

Nicelanders tidak senang akan kehadirannya, namun Ralph tetap bersikeras dan mengabaikan Felix yang tidak bisa mengusirnya dengan terus terang.

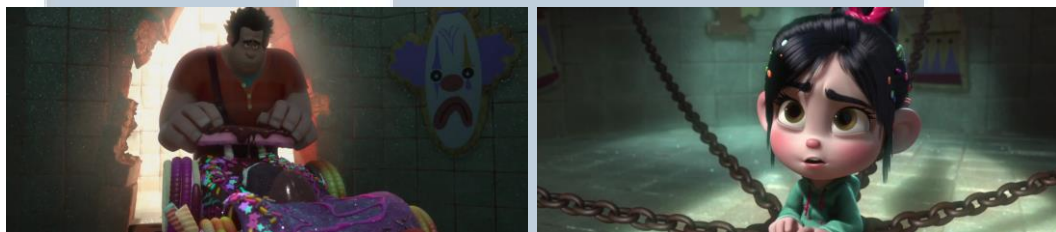


Gambar 3.7. Penggunaan aspek pencahayaan untuk memvisualisasikan kontras karakter tokoh dalam 'Wreck-it Ralph' (Wreck-it Ralph, 2012)

Dalam salah satu *scene* di akhir babak kedua film saat Ralph menyelamatkan Felix dari penjara di kastil King Candy, Felix memarahi Ralph dan mengeluh bahwa dia mengalami banyak kesulitan saat mencari Ralph, dari hampir tenggelam di kolam susu coklat, ditolak oleh Sergeant Calhoun, hingga dimasukkan ke penjara. Saat Ralph memintanya untuk tegar, Felix mengatakan bahwa Ralph tidak tahu rasanya diperlakukan seperti kriminal, dan ironisnya, Ralph selalu diperlakukan seperti kriminal sepanjang hidupnya.

Selain penggunaan sudut kamera yang serupa dengan *shot* yang dibahas sebelumnya, Ralph disorot menggunakan *low angle* sementara Felix dengan *high angle*, komposisi pencahayaan dalam *shot* ini unik karena mengingatkan penonton akan peran masing-masing tokoh dalam permainan mereka, terlepas dari konteks siapa yang benar atau salah dalam argumen mereka. Felix sang protagonis selalu berada dalam *spotlight* atau cahaya, sementara Ralph sang antagonis yang selalu diperlakukan tidak adil diposisikan di daerah gelap. Penerapan teknik

pencahayaannya ini sesuai dengan teori yang dipaparkan oleh Mateu-Mestre (2010) bahwa pencahayaannya dapat digunakan untuk menunjukkan makna yang lebih mendalam mengenai karakter masing-masing tokoh. Dalam *shot* ini penonton seakan berada dalam sudut pandang Ralph sebagai seseorang yang selalu diperlakukan sebagai penjahat, yang menyaksikan seseorang yang berada dalam posisi yang lebih baik darinya mengeluh tentang hal yang dialaminya setiap hari.



Gambar 3.8. Penggunaan aspek pencahayaannya untuk menjelaskan situasi tokoh dalam 'Wreck-it Ralph' (Wreck-it Ralph, 2012)

Shot selanjutnya memperlihatkan Ralph yang merasa bersalah kepada Vanellope karena telah menghancurkan *go-kart*-nya. Setelah Ralph memperbaiki *go-kart* Vanellope dengan bantuan Felix, ia bergegas menyelamatkan Vanellope dan mengantarkan *go-kart* tersebut padanya. Dalam interaksi antara kedua tokoh ini, Ralph yang bersalah disorot oleh cahaya dari belakang punggungnya atau *backlight* sehingga ekspresi wajahnya kurang terlihat. Pencahayaannya yang kuat tersebut juga memperjelas siluet Ralph yang tertunduk karena merasa bersalah. Di sisi lain, Vanellope yang tidak bersalah disorot dari depan sehingga ekspresinya terlihat dengan jelas. Teknik ini menimbulkan kesan bahwa ekspresi Ralph tersembunyi dalam gelap karena ia malu dan menyesal akan perbuatannya, sementara Vanellope yang tidak bersalah tidak perlu menyembunyikan emosinya.

2. *Whiplash*



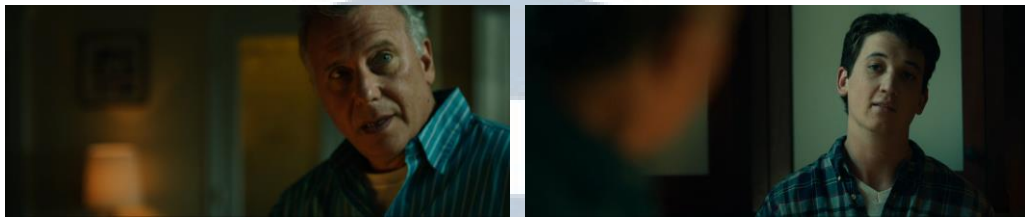
Gambar 3.9. Adegan konflik dalam babak pertama '*Whiplash*'
(*Whiplash*, 2014)

Pada salah satu adegan di babak pertama film *Whiplash*, tokoh Neiman (Miles Teller) yang merupakan murid jazz di Shaffer Conservatory, salah satu sekolah musik ternama di New York, baru saja menjalani latihan pertamanya dalam *studio band*, orkestra di bawah bimbingan Terrence Fletcher (J. K. Simmons) setelah Fletcher mengundangnya masuk. Pada adegan ini Neiman menyaksikan cara mengajar Fletcher yang kejam terhadap muridnya untuk pertama kalinya saat Fletcher mengusir salah satu muridnya keluar karena ia tidak bisa membedakan suara alat musik yang sumbang dengan yang tidak. Dalam suasana yang menegangkan tersebut, Fletcher memanggil nama Neiman dan memintanya untuk menunjukkan permainan drumnya usai mereka istirahat sejenak. Neiman yang hanya bermain sebagai cadangan selama latihan pun terkejut dan hanya bisa melihat Fletcher meninggalkan ruangan.

Ketegangan yang muncul saat Fletcher memanggil nama Neiman dengan tiba-tiba divisualisasikan dengan *shot* yang memiliki *lookroom* atau ruang pandang yang sempit. *Close-up shot* digunakan untuk menangkap ekspresi Neiman yang tertekan. Neiman diposisikan di sebelah kiri *frame*, berlawanan dengan Fletcher yang diposisikan disebelah kanan dalam *shot* sebelumnya untuk

memvisualisasikan posisinya yang terjepit karena posisi tokoh di sebelah kiri *frame* biasanya diasosiasikan dengan tokoh yang jahat atau lemah, dan posisi tokoh di sebelah kanan diasosiasikan dengan tokoh yang baik atau dominan. Dalam adegan tersebut jelas terlihat bahwa Fletcher berada dalam posisi yang lebih dominan dari Neiman, dan berlawanan dengan Neiman, Fletcher memiliki *lookroom* yang luas.

Editing antara kedua *shot* tersebut didesain dengan sedemikian rupa agar penonton dapat mengikuti gerakan tokoh dengan baik. Diakhir dialog, Fletcher bergerak sedikit ke bagian kanan *frame*, sebelum kamera berpindah ke Neiman di posisi yang berlawanan darinya. Neiman menggerakkan matanya mengikuti arah gerak Fletcher dari kanan ke kiri *frame*. Studi yang dilakukan Egizii, Denny, Neuendorf, Skalski dan Campbell (2012) menerangkan bahwa pergerakan lateral tokoh di dalam film dapat menjelaskan perkembangan tokoh tersebut; dengan pergerakan dari kiri ke kanan *frame* biasanya menggambarkan kemajuan atau pertumbuhan, dan pergerakan dari kanan ke kiri bersifat regresif atau kemunduran. Pergerakan tokoh dalam *shot* tersebut menyimbolkan kesan Neiman terhadap Fletcher yang berubah drastis. Penggunaan *lookroom* yang sempit menempatkan penonton dan Neiman dalam posisi tidak nyaman dan penuh kekhawatiran karena baik Neiman maupun penonton tidak memiliki pandangan yang jelas akan apa yang akan terjadi selanjutnya.



Gambar 3.10. Salah satu penggunaan *Narrow Lookroom* dalam 'Whiplash'

(Whiplash, 2014)

Lookroom yang sempit ini digunakan berulang kali sepanjang film ini, salah satunya adalah dalam adegan percakapan Neiman dengan ayahnya. Ayah Neiman adalah seorang guru SMA dan penulis gagal yang telah bercerai dengan istrinya. Bagi Neiman, hal yang paling ditakutinya adalah mengikuti jejak ayahnya dan terlupakan tanpa melakukan sesuatu yang berarti. Dilain sisi, Ayah Neiman khawatir akan ambisi anaknya yang ingin menjadi pemain drum terbaik. Dalam adegan tersebut, Ayah Neiman bertanya tentang kabar Neiman dan apakah karir Neiman di *studio band* sangat berarti baginya. Neiman menjawab dengan yakin bahwa hal ini sangat berarti baginya.

Dalam percakapan singkat tersebut, ayah Neiman yang khawatir terhadap Neiman diposisikan di tepi kanan *frame* dengan *lookroom* yang sempit, ditambah dengan penggunaan *close-up* agar penonton terfokus pada ekspresi yang ditunjukkannya. Dalam konteks naratif cerita, ruang kosong di sisi kiri *frame* ini, ditambah dengan ayah Neiman yang hening sejenak diakhir adegan dapat diinterpretasikan sebagai dirinya yang ingin mengungkapkan kekhawatirannya akan anaknya yang seakan tenggelam dalam ambisinya hingga melukai dirinya sendiri. Namun ia tidak bisa menyuarakan pendapatnya dan malah mengalihkan

pembicaraan dengan menyuruh Neiman membantunya menyiapkan makan malam.

Berlawanan dengan ayahnya, Neiman yang baru saja mendapatkan posisinya sebagai pemain utama merasa percaya diri dan ditempatkan di sisi kanan *frame* dengan *lookroom* yang nyaman. *Medium close-up* digunakan agar Neiman terlihat lebih jauh dari penonton daripada ayahnya, dan *over the shoulder shot* yang memperlihatkan ayahnya yang jauh lebih besar di bagian kiri *frame* menunjukkan bahwa percakapan ini lebih penting bagi ayah Neiman secara emosional daripada Neiman sendiri, yang tidak menyadari bahwa dia membuat ayahnya resah karena ia berlatih terlalu keras.

3. *The Secret of Kells*

Dalam adegan percakapan antara Cellach dan Aidan mengenai penyerangan bangsa Viking yang meneror mereka, teknik pencahayaan yang digunakan serupa dengan *shot* dalam film *Wreck-it Ralph* yang telah dibahas sebelumnya. Dalam adegan ini Cellach tetap bersikeras untuk tinggal dan menyelesaikan pembangunan tembok yang mengelilingi Kells meskipun Aidan memperingatkannya bahwa serangan bangsa Viking tidak bisa dihentikan, satu-satunya jalan bagi mereka untuk selamat adalah pergi meninggalkan Kells sebelum bangsa Viking menyerang mereka.



Gambar 3.11. Penggunaan aspek pencahayaan untuk menjelaskan karakter tokoh dalam
 ‘The Secret of Kells’
 (The Secret of Kells, 2009)

Penggunaan *backlight* atau cahaya yang menyinari sisi belakang tokoh hingga menciptakan siluet pada Cellach bertujuan untuk menyembunyikan ekspresi Cellach dari Aidan maupun penonton. Hal ini menimbulkan suatu jarak antara Cellach dan penonton secara emosional, yang diinterpretasikan sebagai Cellach yang keras kepala dan menutup hatinya terhadap masukan Aidan. Di sisi lain, Aidan yang memiliki maksud baik dan tidak memiliki sesuatu yang ingin disembunyikan disorot dengan cahaya dari depan sehingga ekspresinya terlihat jelas. Jenis *shot* yang dipilih untuk kedua *shot* ini pun menguatkan makna yang ingin disampaikan dalam *shot* ini, yaitu *shot* Cellach diambil menggunakan *medium shot* yang lebih lebar daripada *shot* Aidan yang menggunakan *medium close-up shot*. Karena semakin sempit *shot* yang digunakan ekspresi tokoh dapat terlihat dengan lebih jelas, penggunaan *shot* demikian pada masing-masing tokoh menguatkan bahwa salah satu dari mereka (Cellach) berusaha menutup diri secara emosi dan tidak mepedulikan nasehat dari orang lain sementara Aidan bermaksud baik dan berusaha untuk mengubah pikirannya namun gagal.



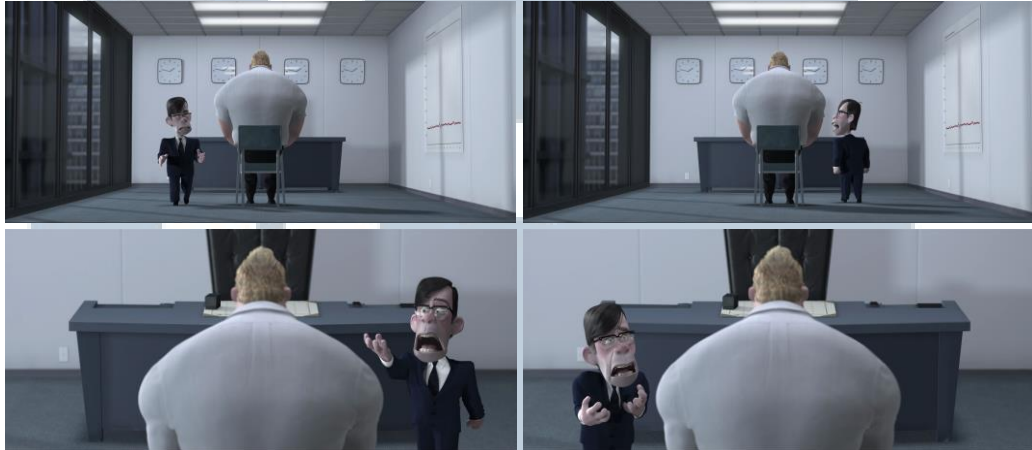
Gambar 3.12. Bayangan viking di salah satu *shot* dalam ‘*The Secret of Kells*’
(*The Secret of Kells*, 2009)

Dalam film *The Secret of Kells*, aspek visual merupakan medium utama yang dimanfaatkan secara penuh agar penonton dapat lebih terhanyut dalam cerita. Salah satu *shot* yang memperlihatkan hal tersebut adalah sekuen *shot* penyerangan bangsa Viking di sebuah desa tak jauh dari biara Kells. Bangsa Viking divisualisasikan sebagai makhluk berjubah hitam bertanduk atau hanya sebagai bayangan hitam saja. Dalam gambar 3.16. terlihat seorang pemuda yang dipojokkan saat mencoba kabur. Warna merah yang kontras dengan bayangan Viking yang mengelilinginya memvisualisasikan rasa takutnya bahwa ia terkepung dan tidak bisa kabur. Penggunaan bayangan atau siluet untuk memvisualisasikan tokoh yang jahat atau misterius dapat menambah perasaan takut dan tidak nyaman bagi penonton karena mereka tidak mengetahui apa yang ada dibalik penampilan tersebut.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.3.3. Studi Referensi untuk Shot 42 dan 59 (Scene 6)

1. *The Incredibles*



Gambar 3.13. Penerapan *staging* dalam 'The Incredibles'
(*The Incredibles*, 2004)

Dalam *scene* pada babak pertama *The Incredibles*, Mr. Incredible adalah seorang pahlawan yang bersembunyi dibalik identitas rahasia bernama Bob Parr agar dapat membaaur di dalam masyarakat. Ia bekerja di sebuah perusahaan asuransi. Bob sangat membenci pekerjaannya, namun ia tetap bekerja keras demi keluarganya. Bob memiliki rasa ingin menolong orang lain yang kuat dan sering diam-diam membantu klien yang datang kepadanya, membuat bosnya murka.

Dalam *scene* ini, Bob sedang dimarahi di kantor atasannya tersebut. Untuk menunjukkan kesan dominasi meskipun Bob memiliki tubuh yang lebih besar dibandingkan dengan atasannya, bosnya selalu terlihat bergerak dari satu sisi *frame* ke sisi lainnya, berlawanan dengan Bob yang hanya duduk diam ditengah *frame*. Sesuai dengan paparan Selby (2013) mengenai bagaimana *staging* yang meliputi komposisi elemen-elemen yang terlihat di dalam *frame* dapat

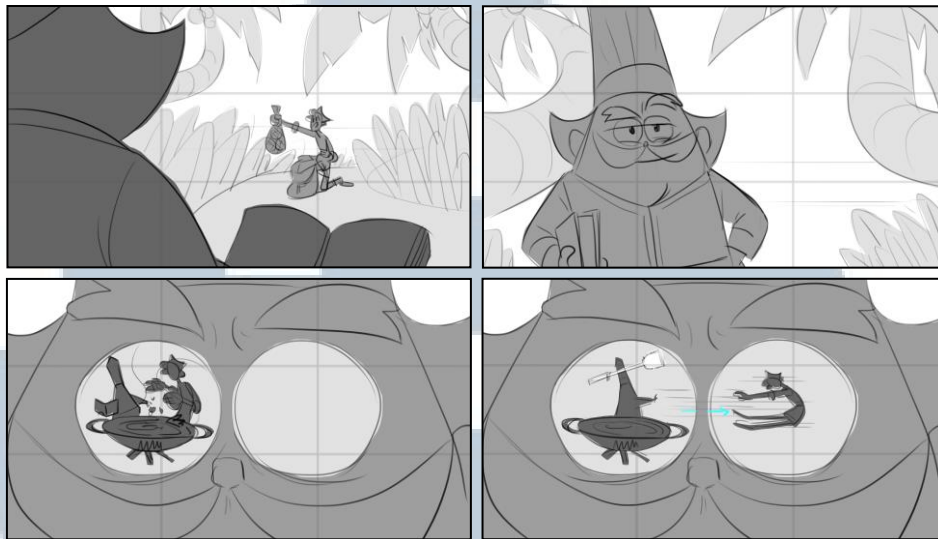
menambahkan makna yang lebih mendalam terhadap cerita yang disampaikan kepada penonton, hal ini dilakukan secara sadar agar atasan Bob terlihat menguasai *space* atau ruang di dalam *frame*. Dengan adanya kontras antara bos yang bergerak dengan Bob yang diam di satu tempat, penonton akan melihat bahwa sang boslah yang memegang kontrol atas interaksi mereka tersebut, sementara Bob hanya dapat terdiam dan tunduk tanpa dapat membalas apapun.

3.4. Perancangan *Shot*

Shot-shot yang disebutkan dalam batasan masalah merupakan *shot-shot* yang mewakili hubungan antara Ara dan Patu dalam babak pertama hingga ketiga animasi pendek ‘Rancak!’. Karenanya *shot-shot* tersebut diangkat sebagai fokus dari pembahasan Skripsi Penciptaan ini. *Shot-shot* tersebut terdiri atas *shot* 10 (*Scene* 1); *shot* 29 dan 30 (*Scene* 5); dan *shot* 40 dan 56 (*Scene* 6).

3.4.1. Perancangan *Shot* 10 (*Scene* 1)

Shot 10 merupakan *shot* perkenalan dimana penonton dapat melihat sekilas sifat asli dari tokoh Patu. Patu merupakan seorang tukang masak pemalas yang selalu mengandalkan anak buahnya, Ara, untuk melakukan pekerjaan yang melelahkan baginya. Sejak awal perjalanan mereka untuk mendapatkan spatula ajaib dari ‘*god of food*’, Patu telah berencana untuk mengkhianati Ara dan memakai spatula tersebut untuk dirinya sendiri.



Gambar 3.14. Perancangan awal sekuen *shot* 10, 11, dan 12
(Dokumentasi penulis)

Pendekatan pertama untuk *shot* ini adalah dengan menggunakan beberapa *shot* untuk menunjukkan sebuah pertanda kepada penonton akan pengkhianatan yang akan dilakukan Patu saat mereka berhasil mencapai tujuan mereka. Salah satunya adalah *shot close-up* mata Patu dimana pada kedua mata Patu terdapat visualisasi rencana Patu yang ingin mengambil spatula ajaib untuk keegoisan dirinya sendiri. Namun *shot* tersebut terlalu eksplisit dan kurang mendukung cerita karena membeberkan sebuah *plot twist* di awal babak pertama.

Setelah melakukan studi pustaka dan referensi, *shot* 10 dikembangkan agar dapat memberikan kesan *foreshadowing* yang implisit serta lebih bermakna dibanding *shot close-up* mata Patu yang merupakan visualisasi literal yang terlalu membeberkan poin utama cerita. Dalam *shot* 10 terlihat Ara yang sedang memasukkan kelapa ke dalam tasnya dan Patu disorot dengan *over the shoulder shot* untuk memberikan kesan bahwa penonton sedang melihat Ara dari sudut pandang Patu. *Hitchcock's rule* diterapkan pada ukuran tubuh Patu dan Ara yang

kontras untuk memberikan kesan bahwa Patu menganggap dirinya lebih penting dari asistennya. Pencahayaan yang digunakan juga membantu memvisualisasikan karakter tokoh secara implisit, dengan Ara yang diposisikan di bagian yang terkena cahaya menyimbolkan karakternya yang baik. Kemudian Patu diposisikan dibawah bayangan pohon yang gelap, yang biasanya diasosiasikan dengan sesuatu yang jahat atau negatif. Selain itu, posisi Patu disebelah kiri juga diasosiasikan sebagai sesuatu yang negatif, yang dalam konteks naratif berarti memiliki maksud buruk, sedangkan Ara diposisikan di sebelah kanan *frame* yang biasanya melambangkan seseorang yang baik.



Gambar 3.15. Perancangan final *shot* 10
(Dokumentasi penulis)

Selanjutnya tangan Patu bergerak mengangkat buku yang dipegangnya dan menutupnya. Buku Patu yang menutup diposisikan tepat di depan Ara sehingga

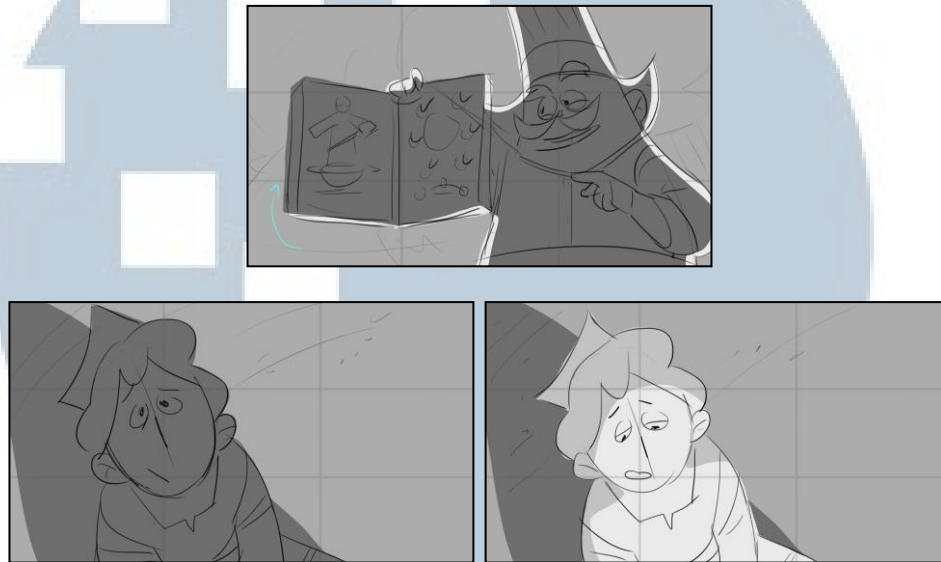
Ara tertutup seluruhnya dari layar. Teknik *staging* ini juga dapat memberikan kesan bahwa Patu merupakan tokoh yang lebih dominan dari Ara dan ia menganggap Ara tidak penting hingga ia dapat menutupi Ara seluruhnya dari mata penonton. Gerakan buku yang menutup tersebut pun dapat menyimbolkan sebuah ‘perangkap’ yang dipasang Patu yang akan ‘melahap’ Ara di akhir cerita.

3.4.2. Perancangan *Shot 29* dan *30 (Scene 5)*

Shot ini merupakan puncak dari *scene 5* sebelum Ara dan Patu sampai ke gua tempat mereka harus memasak untuk membuktikan diri mereka kepada ‘*god of food*’. *Shot* ini bertujuan untuk memvisualisasikan konflik yang dialami kedua tokoh, khususnya Ara yang mulai merasa dirinya tidak dihargai dalam perjalanannya mengumpulkan bahan masakan bersama Patu, karena dirinyalah yang bersusah payah sementara Patu hanya bersantai. Dalam adegan ini Ara terlihat sedang menggambar sesuatu di tanah di malam hari saat mereka membangun tenda dan beristirahat setelah mengumpulkan semua bahan. Namun Patu yang tidak memedulikan sekelilingnya menginjak gambar Ara untuk menunjukkan daftar bahan yang telah lengkap di buku resepnya.

Shot 29 menggunakan *low angle* untuk memvisualisasikan patu yang dominan terhadap Ara, dan *Shot 30* menyorot Ara menggunakan *high angle* untuk menekankan bahwa Ara merupakan sosok yang lemah dihadapan Patu. Pada perancangan awal *shot* ini teknik yang diterapkan berdasarkan studi yang telah dilakukan hanyalah sudut kamera yang digunakan serta posisi tokoh di dalam

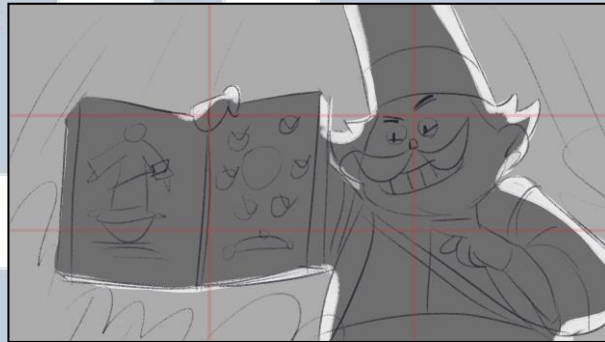
scene dimana Patu yang merupakan tokoh yang dominan diposisikan di sebelah kanan *frame* sementara Ara diposisikan di sebelah kiri.



Gambar 3.16. Perancangan awal *shot* 29 dan 30
(Dokumentasi penulis)

Pada perancangan final, *shot* 29 tidak mengalami perubahan komposisi, namun *shot* 30 diubah agar penonton dapat melihat Ara sebagai tokoh yang lebih terpengaruh oleh konflik yang terjadi antar kedua tokoh daripada Patu, yang tenggelam dalam ambisinya sendiri dan tidak memperhatikan perasaan orang-orang disekitarnya. Konflik ini divisualisasikan dengan memposisikan Ara di sisi kanan *frame*, secara signifikan mempersempit *lookroom* Ara, untuk memberikan kontras dengan Patu yang memiliki *lookroom* yang luas dan nyaman. Hal ini bertujuan agar penonton dapat merasakan ketegangan yang dialami Ara. Berbeda dengan *shot* 29 yang menggunakan *medium shot*, *shot* 30 dipersempit menjadi *medium close-up shot* agar ekspresi Ara lebih terlihat dari Patu, mengimplikasikan

bahwa Ara lebih terpengaruh secara emosional dibandingkan Patu dalam interaksi tersebut.



Gambar 3.17. Perancangan final *shot* 29
(Dokumentasi penulis)



Gambar 3.18. Perancangan final *shot* 30
(Dokumentasi penulis)

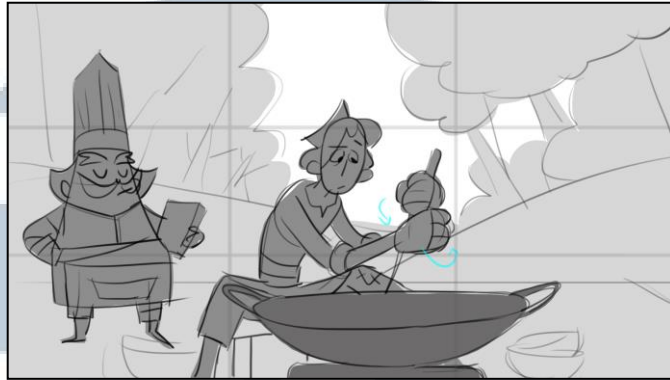
Pencahayaan dalam kedua *shot* ini juga mendukung makna yang ingin disampaikan kepada penonton. Api unggun yang diposisikan di belakang Patu merupakan sumber cahaya utama adegan yang terjadi pada malam hari ini. Api unggun tersebut menyembunyikan ekspresi Patu yang hanya terlihat sebagai siluet, dan bayangan Patu juga jatuh menutupi Ara sekaligus muncul sebagai siluet di

belakang Ara. Pencahayaan ini digunakan untuk memvisualkan Patu sebagai sosok yang negatif bagi Ara, mulai dari bayangan yang jatuh di sisi kiri *frame* (dengan mempertimbangkan bahwa posisi di sebelah kiri diasosiasikan sebagai sisi yang negatif atau jahat sementara sisi kanan menyimbolkan tokoh yang lebih dominan atau dalam *shot* 30 ini Ara disimbolkan sebagai tokoh yang baik dibanding Patu).

Setelah selesai menunjukkan bukunya Patu pergi meninggalkan Ara. Pergerakan Patu hanya terlihat dari bayangan serta arah gerak mata Ara, mengimplikasikan bahwa ia bergerak dari sisi kanan ke kiri *frame*, yang menyimbolkan kemunduran atau pergerakan yang tidak alamiah dan negatif. Setelah Patu meninggalkan Ara, ekspresi Ara yang tertutup dengan bayangan Patu mendapat pencahayaan yang jelas, yang memiliki makna bahwa Ara sebenarnya memiliki banyak potensi namun ia selalu dikekang oleh Patu dan tidak dapat menunjukkan potensinya secara penuh.

3.4.3. Perancangan *Shot* 42 dan 59 (*Scene* 6)

Kedua *shot* ini memiliki konsep yang serupa dalam situasi yang berbeda. Pada tengah-tengah babak ketiga, Ara terlihat sedang memasak dengan susah payah sementara Patu bersantai sambil sesekali memerintah Ara namun tidak membantunya sama sekali. Namun pada akhir babak ketiga, setelah Ara mendapatkan spatula ajaib atas hasil jerih payahnya, ia mencoba-coba spatula tersebut dengan bahagia sementara Patu yang syok karena rencananya untuk mendapatkan spatula tersebut untuk dirinya sendiri gagal hanya bisa terdiam.

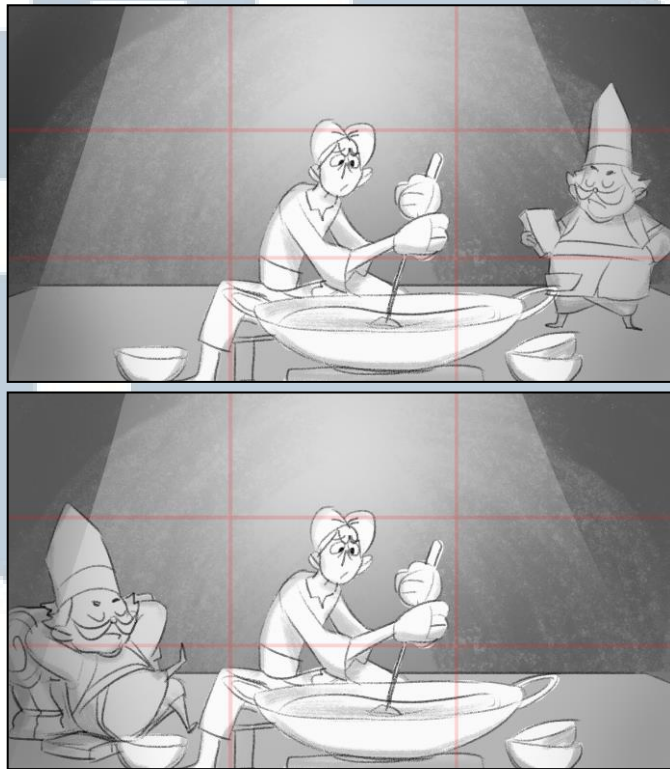


Gambar 3.19. Perancangan awal *shot* 42
(Dokumentasi penulis)

Pada perancangan awal *shot* 42 Patu hanya berdiam di satu sisi sementara Ara memasak di tengah-tengah *frame*. *Shot* ini pada awalnya ingin memperlihatkan aspek *imbalance* dari kegiatan yang dilakukan Ara dan Patu, namun aspek dominan Patu yang seharusnya ditonjolkan jadi kurang terlihat. Ditambah lagi, *shot* ini bertujuan untuk menunjukkan Ara yang bekerja dalam waktu yang lama sendirian sementara Patu hanya bersantai. Karenanya, setelah melakukan studi lebih mendalam *shot* ini dikomposisikan ulang agar dapat memvisualkan aspek-aspek tersebut.

Dalam perancangan final *shot* 42 ini, untuk memvisualisasikan waktu yang telah berlalu saat Ara memasak teknik *jump cut* digunakan agar penonton tidak merasa bosan melihat sebuah kegiatan yang diulang-ulang begitu saja (Ara yang mengaduk masakan hingga matang). Dalam setiap *cut* Patu berpindah posisi sambil melakukan kegiatan serupa seperti bermalas-malasan, tidur, dan memerintah Ara. Perpindahan posisi Patu ke sisi kiri dan kanan ini merupakan pengaplikasian *staging* dimana tokoh yang bergerak lebih banyak terkesan lebih dominan karena menguasai ruang, dan pergerakan ini membuat penonton lebih

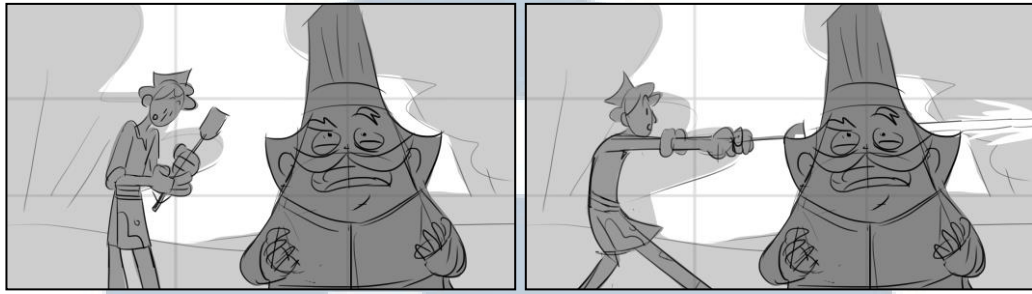
mudah terfokus kepada tokoh yang bergerak ketimbang tokoh yang posisinya diam meskipun ia diletakkan di tengah-tengah *frame*.



Gambar 3.20. Perancangan final *shot* 42

(Dokumentasi penulis)

Dengan mengaplikasikan teknik-teknik yang telah disebutkan di atas makna dari *shot* dapat tergambarkan dengan jelas. Penonton dapat dengan mudah melihat gerakan Ara yang berada di tengah-tengah *frame* dan gerakan Patu yang kontras dengan posisi Ara yang diam dapat membuat penonton bersimpati dengan Ara dan kesal melihat Patu yang bergerak kesana-kemari tanpa melakukan sesuatu yang berguna.



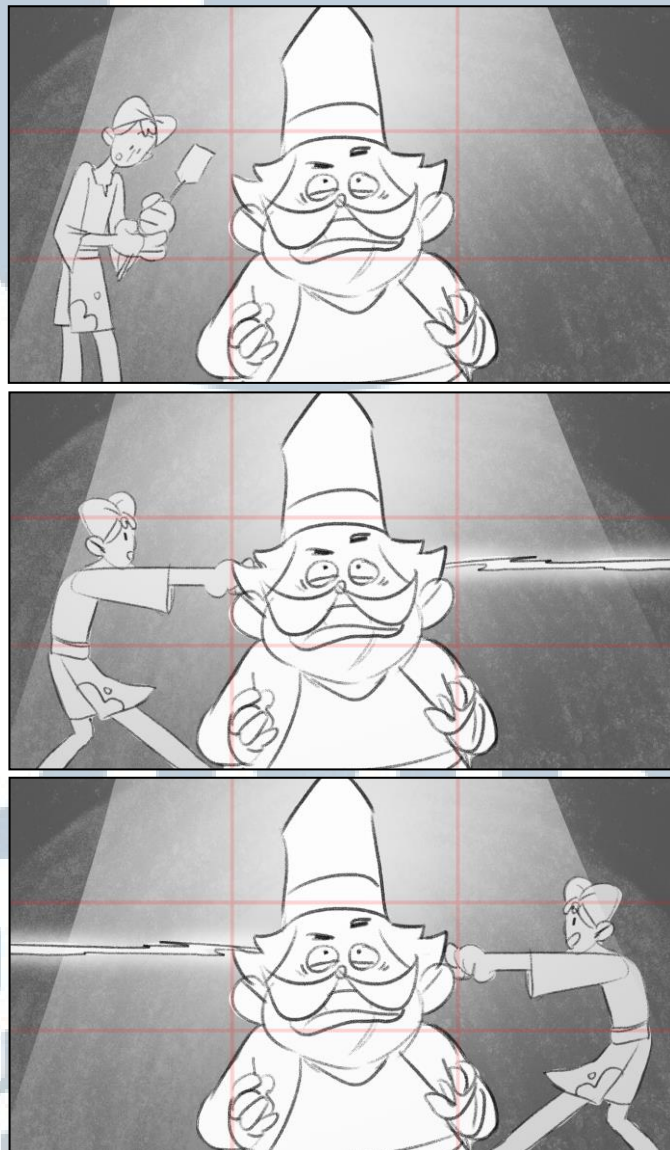
Gambar 3.21. Perancangan awal *shot* 59

(Dokumentasi penulis)

Perancangan awal *shot* 59 sebenarnya telah menerapkan hal yang serupa. Patu yang syok disorot dengan *medium shot* untuk lebih memperlihatkan ekspresinya saat sang ‘*god of food*’ memberikan spatulanya kepada Ara dan pergi begitu saja. Ara yang mulai mencoba-coba spatulanya diposisikan di belakang dengan *medium long shot* untuk menangkap gerakannya. Namun, posisi Patu di sebelah kanan dan Ara di kiri tidak sesuai dengan studi yang telah dipelajari, dengan sisi kiri yang diasosiasikan sebagai posisi tokoh yang lemah atau jahat sementara sisi kanan menyimbolkan tokoh yang lebih dominan atau baik. Namun jika Patu diletakkan di sebelah kiri dengan Ara di kanan dominasi tokoh Ara tetap kurang terlihat karena perbedaan ukuran diantara dua tokoh seperti yang dimaksud dalam *Hitchcock’s rule*, dimana seharusnya tokoh yang lebih penting memiliki ukuran lebih besar dari tokoh lain.

Agar ilusi dominasi dalam hal ruang dalam *frame* terlihat, perancangan akhir *shot* 59 mengaplikasikan konsep yang sama dengan *shot* 42, namun kali ini Ara yang bergerak bebas di sisi kiri dan kanan Patu, sementara Patu hanya terdiam ditengah. Hal ini menunjukkan Ara yang secara pergerakan mengelilingi Patu dan oleh sebab itu menjadi lebih dominan di dalam *shot* tersebut.

Penggunaan *medium shot* untuk Patu dan *medium long shot* untuk Ara tidak berubah karena dengan menggunakan *medium shot* ekspresi Patu sudah dapat terlihat jelas dan menyisakan ruang kosong pada *frame* sehingga Ara dapat bergerak bebas dibelakangnya ketimbang dengan menggunakan *shot* yang lebih sempit untuk memfokuskan ekspresi Patu. Gerakan Ara juga sudah dapat terlihat dengan jelas dengan menggunakan *medium long shot*.



Gambar 3.22. Perancangan final *shot* 59

(Dokumentasi penulis)