



### **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

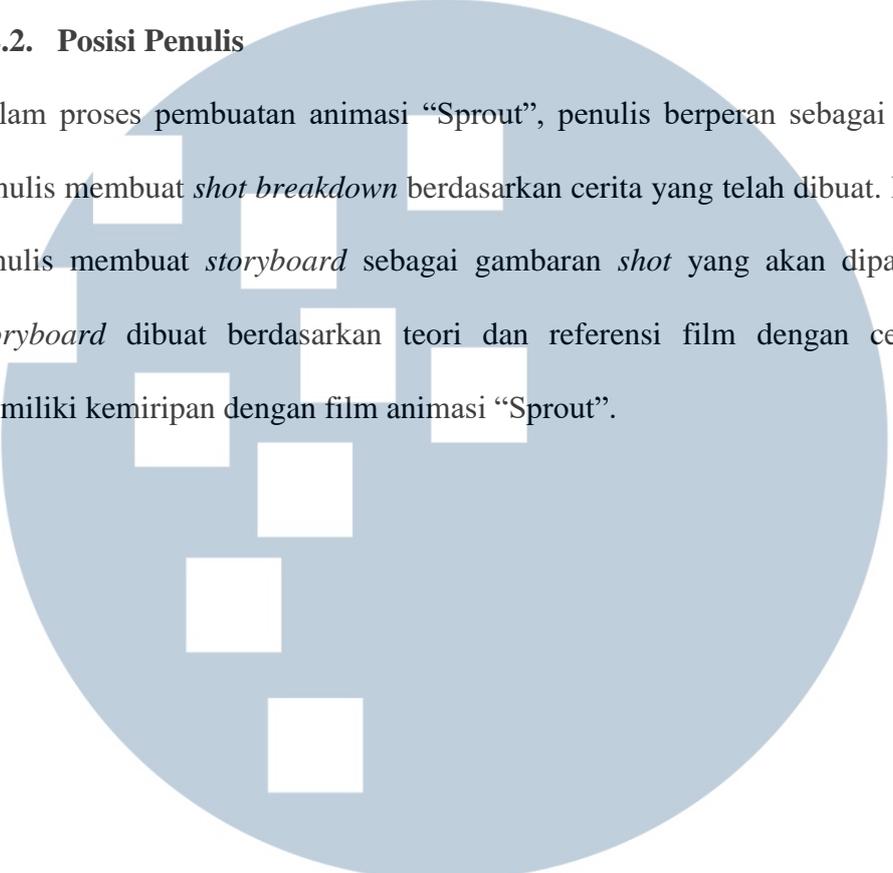
“Sprout” merupakan animasi 2D yang dibuat oleh tim Capy Pro yang beranggotakan penulis dan Regina Rosalind. Penulis berkontribusi sebagai sutradara, karakter desain, *storyboard artis*, *key animator*, *editor* dan manager produksi. Sedangkan Regina Rosalind berperan sebagai *story writer*, *color director*, *coloris*, *background artis*, *color editor* dan *inbetwen animator*. Animasi ini menargetkan segala usia, karena alur cerita dan maknanya yang mudah dimengerti oleh penonton. Animasi ini memiliki *plot* yang terus maju sehingga mudah diikuti. Animasi ini berdurasi terdiri dari 24 *shot*, 4 *scene* dan 12 *frame* setiap detiknya. Penulis membuat animasi ini sebagai persyaratan dalam penulisan laporan penciptaan untuk meraih gelas S1 sarjana desain di Universitas Multimedia Nusantara.

#### 3.2.1. Sinopsis “Sprout”

Ivy sebuah kecambah yang baru saja tumbuh di tengah hutan yang lebat. Ia kesulitan bertumbuh karena tidak mendapatkan cahaya matahari dan air yang cukup. Ia membutuhkan pertolongan dari teman-temannya, yaitu Solar si roh api dan Aqua si penunggu danau, untuk mendapatkan tempat yang strategis untuk memenuhi kebutuhannya. Akhirnya Ivy mendapatkan tempat yang cocok untuknya bertumbuh dan menjadi pohon yang indah dan kuat. Kemudian mereka menjadi teman sejati.

### 3.2.2. Posisi Penulis

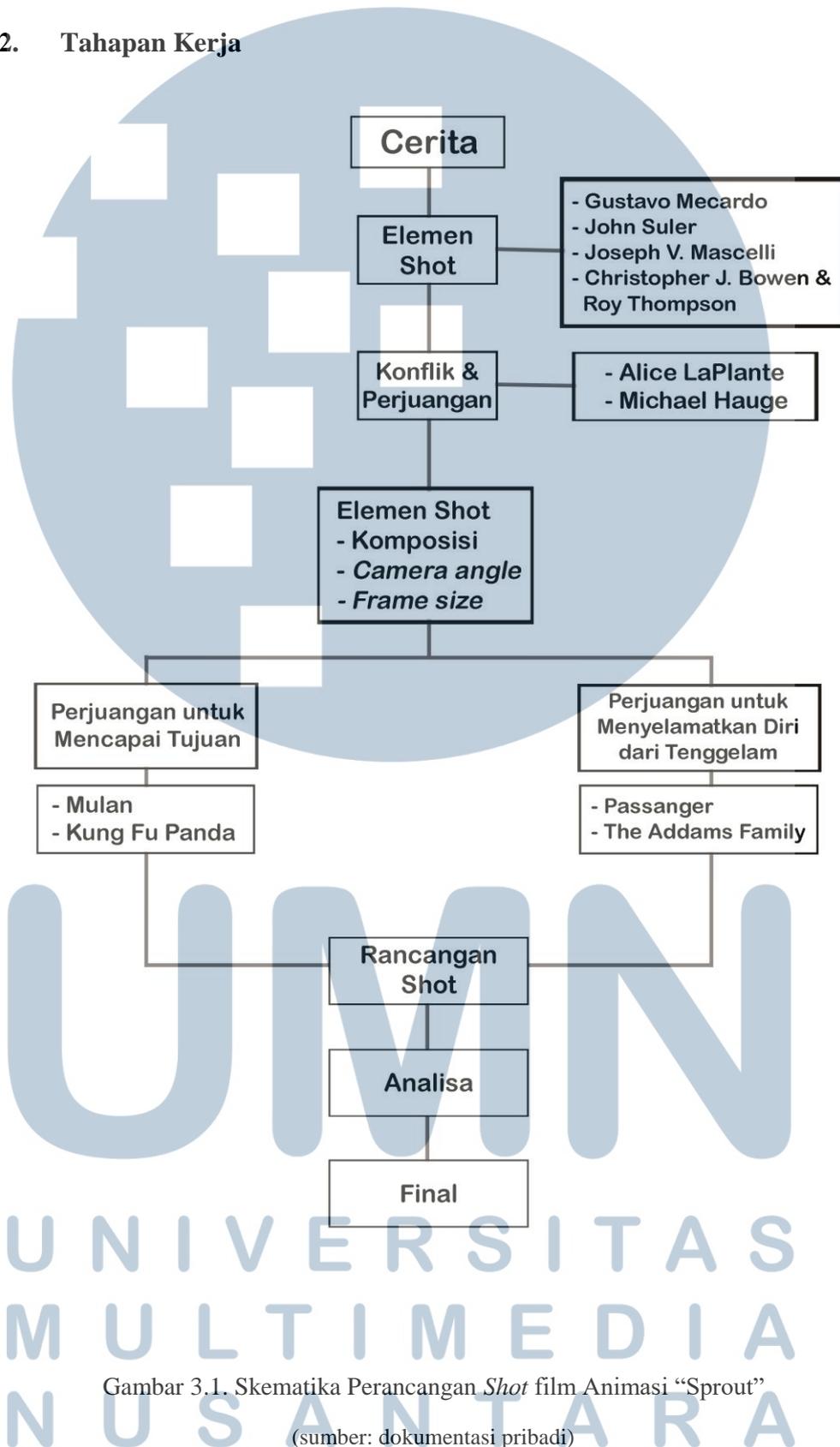
Dalam proses pembuatan animasi “Sprout”, penulis berperan sebagai sutradara. Penulis membuat *shot breakdown* berdasarkan cerita yang telah dibuat. Kemudian penulis membuat *storyboard* sebagai gambaran *shot* yang akan dipakai nanti. *Storyboard* dibuat berdasarkan teori dan referensi film dengan cerita yang memiliki kemiripan dengan film animasi “Sprout”.

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features the letters 'UMMN' in a stylized, rounded font, with several white squares of varying sizes arranged in a grid-like pattern over the letters.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### 3.2. Tahapan Kerja



Gambar 3.1. Skematika Perancangan *Shot* film Animasi “Sprout”

(sumber: dokumentasi pribadi)

### 3.3. Referensi Shot

Penulis akan mempelajari lebih dalam mengenai *shot* yang akan dipakai sebagai acuan pembuatan *shot* yang menunjukkan perjuangan melalui referensi film dan animasi dengan adegan serupa. Kemudian penulis akan menganalisa temuan yang dipelajari melalui referensi film dengan teori yang telah dibahas pada bab 2. Referensi film yang dipakai memiliki tema perjuangan, namun kondisi tokohnya berbeda. Yang pertama adalah kondisi tokoh saat dirinya mengalami kesulitan untuk mencapai tujuannya, dan kedua adalah kondisi tokoh saat tenggelam dan berusaha berenang ke permukaan. Penulis akan menganalisa elemen *shot* yang diterapkan pada animasi tersebut berdasarkan komposisi *shot*, *camera angle* dan *frame size*.

#### 3.3.1. Perjuangan untuk Menyelamatkan Diri dari Tenggelam

##### 1. Passengers

Film *Passengers* menceritakan tentang perjalanan manusia menuju planet lain menggunakan pesawat luar angkasa otomatis. Perjalanan tersebut memakan waktu yang sangat lama, sehingga semua penumpang harus berhibernasi untuk bisa mencapai planet tersebut. Dalam film ini terdapat suatu adegan dimana pesawat tersebut dihantam asteroid, hingga mengalami kerusakan pada sistem dan membangunkan para tokoh utama dari hibernasi, serta menghilangkan gravitasi di dalam pesawat. Saat kejadian tersebut sedang berlangsung, Aurora tokoh utama wanita dalam film tersebut sedang berenang. Hilangnya gaya

gravitasi membuatnya sulit untuk berenang keluar dari air, hingga akhirnya ia tenggelam.

Penulis menjadikan *scene* tersebut sebagai referensi pertama untuk mempelajari *shot* yang cocok untuk menampilkan perjuangan seseorang untuk menyelamatkan diri dari situasi tenggelam. *Shot* yang diambil adalah bagian saat Aurora berusaha berenang kepermukaan. *Shot* tersebut dipilih karena situasi Aurora memiliki kesamaan dengan tokoh Ivy. Penulis akan mempelajari elemen *shot* yang dipakai pada *scene* tersebut untuk kemudian diterapkan pada *shot* ke 16 dalam film animasi “SPROUT”.



Gambar 3.2. Passengers  
(sumber: movieclips)

### 1. Komposisi

Komposisi yang dipakai dalam *shot* yang menunjukkan perjuangan Aurora adalah *balance*. Mecardo (2011) mengatakan bahwa komposisi ini memiliki makna yang bergantung pada pemakaiannya. Tampilan yang

simetris biasa dipakai untuk penyampaian pesan, keseragaman dan penentuan sebelum terjadi suatu hal. (hal.8)



Gambar 3.3. *Balance* pada *shot* Passengers  
(sumber: dokumen pribadi)

## 2. *Camera Angle*

*Angle* yang dipakai pada *shot* ini yaitu *objective high angle*. Menurut Mascelli (2005) penonton memposisikan diri sebagai pengamat kejadian yang sedang terjadi. menampilkan *high angle* pada tokoh dapat membuatnya terlihat lemah, pasif, dan tidak berdaya. (hal.37-40)

## 3. *Frame size*

*Shot* ini menggunakan *long shot*. Bowen dan Thompson (2013) mengatakan bahwa tampilan keadaan sekitar dalam *size* ini menjadi sangat penting karena *shot* ini memiliki tujuan untuk memperjelas aktifitas yang dilakukan si tokoh dan keadaan lingkungan yang lebih detail. *Shot* ini dapat memperlihatkan lokasi, keterangan waktu dan suasana. (hal.8)

## 2. The Addams Family

The Addams Family merupakan serial drama tentang keluarga eksentrik. Salah satu episodenya yang bercerita tentang latihan pertolongan bagi korban tenggelam, terdapat sebuah adegan dimana teman dari Wednesday yang mendapat peran “korban” melakukan akting tenggelam dengan sangat dramatis hingga terkesan mati sungguhan.

Penulis menjadikan *scene* latihan tersebut sebagai referensi kedua untuk mempelajari *shot* yang cocok untuk menampilkan perjuangan seseorang untuk menyelamatkan diri dari situasi tenggelam. *Shot* yang diambil adalah bagian saat si “korban” berusaha menggerakkan badannya agar tetap dipermukaan. *Shot* tersebut dipilih karena si “korban” sedang memerankan kondisi tenggelam yang memiliki kesamaan dengan Ivy. Penulis akan mempelajari elemen *shot* yang dipakai pada *scene* tersebut untuk kemudian diterapkan pada *shot* ke 16 dalam film animasi “SPROUT”.

UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.4. The Addams Family  
(sumber: Aimless Thunder)

#### 1. Komposisi

Komposisi yang dipakai dalam *shot* yang menunjukkan perjuangan si “korban” adalah *Negative space*. Menurut Suler (2013) ruangan kosong yang mendominasi subjek di dalam *frame* dapat membuat subjek terlihat tidak stabil dan kecil. (hal.22)

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.5. *Negative space* pada *shot* The Addams Family  
(sumber: dokumen pribadi)

## 2. *Camera Angle*

*Angle* yang dipakai pada *shot* ini yaitu *objektive high angle*. Menurut Mascelli (2005) penonton memposisikan diri sebagai pengamat kejadian yang sedang terjadi. menampilkan *high angle* pada tokoh dapat membuatnya terlihat lemah, pasif, dan tidak berdaya. (hal.37-40)

## 3. *Frame size*

*Shot* ini menggunakan *medium shot*. Menurut Bowen dan Thompson (2013) *medium shot* merupakan *size* yang setara dengan jangkauan mata manusia ketika melihat keadaan di sekitarnya. sehingga *size* ini memberi kesan bahwa penonton sedang memerhatikan sekitarnya. (hal.17)

### 3.3.2. Perjuangan untuk Mencapai Tujuan

#### 1. Mulan

Mengisahkan tentang seorang gadis bernama Mulan yang menyamar menjadi laki-laki untuk masuk ke pelatihan militer untuk menggantikan ayahnya yang sakit. Mulan mengalami kesulitan saat pelatihan, karena fisiknya tidak sekuat lelaki. Agar tidak diusir dari pelatihan, ia memutuskan untuk menyelesaikan tantangan tersulit yang diberikan oleh komandan pasukan, yakni ia harus memanjat untuk mengambil anak panah yang ditancapkan pada puncak tiang yang tinggi dengan menggunakan pemberat.

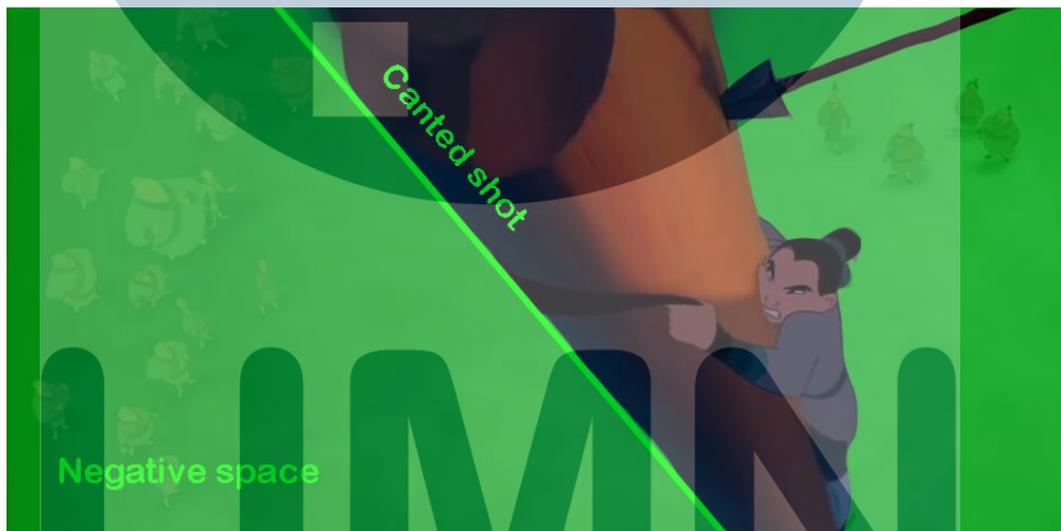
Penulis menjadikan Mulan sebagai referensi rancangan *shot* perjuangan tokoh untuk mencapai tujuan. Keadaan Mulan yang ingin mengambil anak panah tersebut memiliki kemiripan dengan Ivy yang ingin mencapai cahaya matahari. *Shot* yang akan dijadikan acuan adalah Mulan yang sedang memanjat tiang. Penulis akan mempelajari elemen *shot* yang dipakai pada *scene* tersebut untuk kemudian diterapkan pada *shot* ke 8 dalam film animasi “Sprout”.



Gambar 3.6. Mulan

## 1. Komposisi

*Shot* perjuangan Mulan untuk mendapatkan anak panah menggunakan komposisi *canted shot* atau *deutsch angle*, dan *negative space*. Menurut Mecardo (2010) *canted shot* dapat memberikan efek dramatis dalam situasi tegang, ketidakstabilan psikologi, dan kebingungan. (hal.101) kemudian *negative space* menurut Suler (2013) ruangan kosong yang didominasi oleh subjek di dalam *frame* dapat membuat subjek terlihat dominan dan terlihat menonjol. (hal.22)



Gambar 3.7. *Canted shot* dan *negative space* pada *shot* Mulan  
(sumber: dokumen pribadi)

## 2. *Camera Angle*

*Angle* yang dipakai pada *shot* ini yaitu *objective high angle* dari arah depan tokoh. Menurut Mascelli (2005) penonton memposisikan diri sebagai pengamat kejadian yang sedang terjadi, menampilkan *high*

*angle* pada tokoh dapat membuatnya terlihat lemah, pasif, dan tidak berdaya. (hal.37-40)

### 3. *Frame Size*

*Shot* ini menggunakan *long shot*. Bowen dan Thompson (2013) mengatakan bahwa tampilan keadaan sekitar dalam *size* ini menjadi sangat penting karena *shot* ini memiliki tujuan untuk memperjelas aktifitas yang dilakukan si tokoh dan keadaan lingkungan yang lebih detail. *Shot* ini dapat memperlihatkan lokasi, keterangan waktu dan suasana. (hal.8)

## 2. Kung Fu Panda

Kung Fu Panda bercerita tentang seekor panda gemuk bernama Po yang merupakan penggemar tokoh kung fu dan berharap bisa menjadi pendekar. Suatu hari ada festival kung fu yang diadakan di kuil di atas puncak gunung. Ia sangat ingin melihat festival tersebut, namun ia diberi mandat oleh ayahnya untuk menjual mie di festival tersebut. Membawa gerobak mie sambil menaiki anak tangga sangatlah sulit, sehingga ia harus berjuang untuk mencapai puncak.

Perjuangan Po memiliki kemiripan dengan Ivy saat ia memiliki keinginan untuk pergi ke suatu tempat dan mengalami rintangan yang sulit untuk dirinya. Untuk itu penulis akan mempelajari elemen-elemen *shot* yang dipakai pada *scene* saat Po berusaha menaiki tangga. Elemen yang akan dipelajari adalah

komposisi, *camera angle*, dan *frame size*. Kemudian elemen tersebut akan diterapkan dalam rancangan film animasi “Sprout” pada *shot* 8.



Gambar 3.8. Kung Fu Panda  
(sumber: Cartoons Funny Moments)

### 1. Komposisi

Adengan ini menggunakan *Canted shot* atau *deutsch angle* dapat dilihat pada kemiringan anak tangga. Menurut Mecardo (2010) *canted shot* dapat memberikan efek dramatis dalam situasi tegang, ketidakstabilan psikologi, dan kebingungan.(hal.101)

U 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 3.9. *Canted shot* pada *shot* Kung Fu Panda  
(sumber: dokumen pribadi)

## 2. *Camera Angle*

*Angle* yang dipakai pada *shot* ini yaitu *objective high angle* dari arah belakang tokoh. Menurut Mascelli (2005) penonton memposisikan diri sebagai pengamat kejadian yang sedang terjadi. menampilkan *high angle* pada tokoh dapat membuatnya terlihat lemah, pasif, dan tidak berdaya. (hal.37-40)

## 3. *Frame Size*

*Shot* ini menggunakan *long shot*. Bowen dan Thompson (2013) mengatakan bahwa tampilan keadaan sekitar dalam *size* ini menjadi sangat penting karena *shot* ini memiliki tujuan untuk memperjelas aktifitas yang dilakukan si tokoh dan keadaan lingkungan yang lebih detail. *Shot* ini dapat memperlihatkan lokasi, keterangan waktu dan suasana. (hal.8)

### **3.4. Proses Perancangan**

Berdasarkan data dari keempat referensi di atas, penulis telah mendapatkan elemen-elemen yang biasa dipakai pada *shot* untuk memperlihatkan perjuangan tokoh untuk menyelamatkan diri dari keadaan tenggelam dan perjuangan tokoh untuk mencapai lokasi tujuannya. Dari data tersebut, penulis mengelompokkannya kedalam bentuk tabel dan kemudian menerapkannya pada rancangan *shot* yang telah ditentukan.

#### **3.4.1. Perancangan *Shot* Perjuangan untuk Menyelamatkan Diri dari Tenggelam**

Dari referensi yang telah dibahas pada subbab sebelumnya, diketahui bahwa perancangan *shot* yang dapat dipakai untuk menampilkan perjuangan untuk menyelamatkan diri dari kondisi tenggelam pada kedua *film* tersebut memiliki kemiripan dalam beberapa hal. berdasarkan teori yang telah dipelajari pada bab 2, penulis akan mendata elemen-elemen yang dipakai kedalam tabel berikut. Kemudian data tersebut akan dipakai sebagai dasar rancangan dalam pembuatan *film* animasi “Sprout” pada *shot* ke-16. Berikut adalah hasil rancangan berdasarkan data yang telah dikumpulkan pada table 3.1.:

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 3.1. Data Rancangan Elemen *Shot* Penyelamatan Diri dari Tenggelam

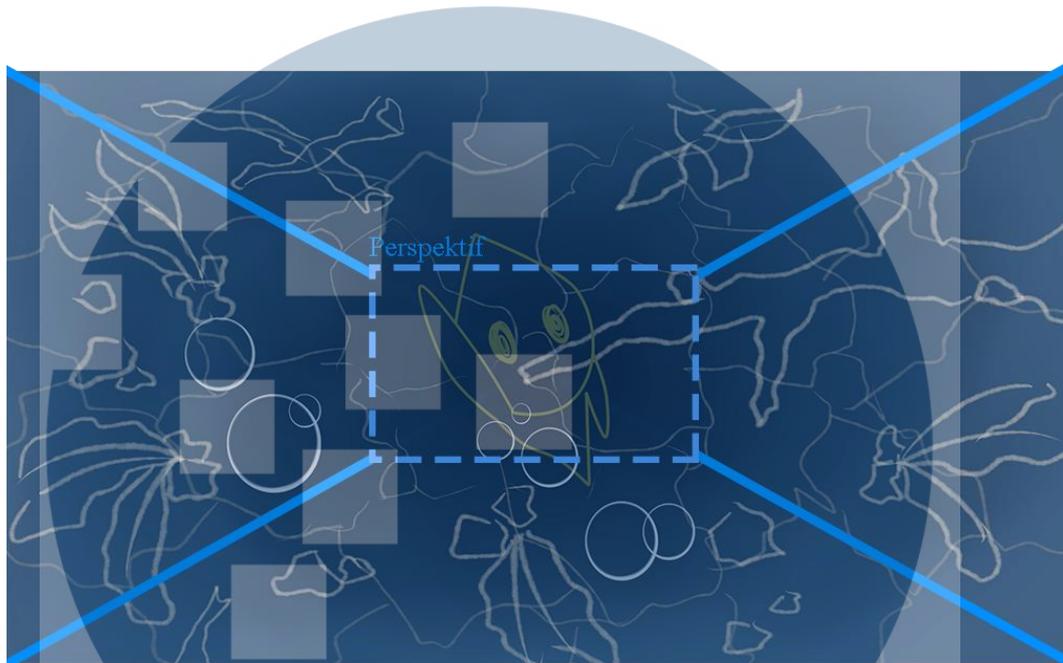
	Passengers	Addams Family
Angle	High Angle	High Angle
Composition	Balance	Negative Space
Frame Size	Long Shot	Mid Shot

### 1. Rancangan 1 *Shot* Perjuangan Menyelamatkan Diri dari Tenggelam

Pada rancangan 1, penulis menerapkan data yang didapat dari referensi *Passengers* berupa: *high angle*, *balance*, *long shot*. Pada rancangan ini, ekspresi dan pergerakan terlihat cukup jelas, namun detail *background* lebih banyak terlihat.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.10. Rancangan 1 *Shot* Penyelamatan Diri dari Tenggelam  
(sumber: dokumen pribadi)

## 2. Rancangan 2 *Shot* Perjuangan Menyelamatkan Diri dari Tenggelam

Pada rancangan 2, penulis menerapkan data yang didapat dari referensi Addams Family berupa: *high angle*, *mid shot*, *negative space*. Dan elemen dari Passenger berupa komposisi *balance*. Pada rancangan ini, ekspresi dan pergerakan terlihat cukup jelas, dan didominasi oleh ruang negatif sehingga penonton dapat fokus ke arah Ivy.

UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.11. Rancangan 2 *Shot* Perjuangan untuk menyelamatkan Diri dari Tenggelam  
(sumber:dokumen pribadi)

### 3.4.2. Perancangan *Shot* Perjuangan untuk Mencapai Tujuan

Dari referensi yang telah dibahas pada subbab sebelumnya, diketahui bahwa perancangan *shot* yang dapat dipakai untuk menampilkan perjuangan untuk mencapai suatu lokasi tujuan pada kedua film tersebut memiliki kemiripan dalam beberapa hal. berdasarkan teori yang telah dipelajari pada bab 2, penulis akan mendata elemen-elemen yang dipakai kedalam tabel berikut. Kemudian data tersebut akan dipakai sebagai dasar rancangan dalam pembuatan film animasi

“Sprout” pada *shot* ke-8:

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

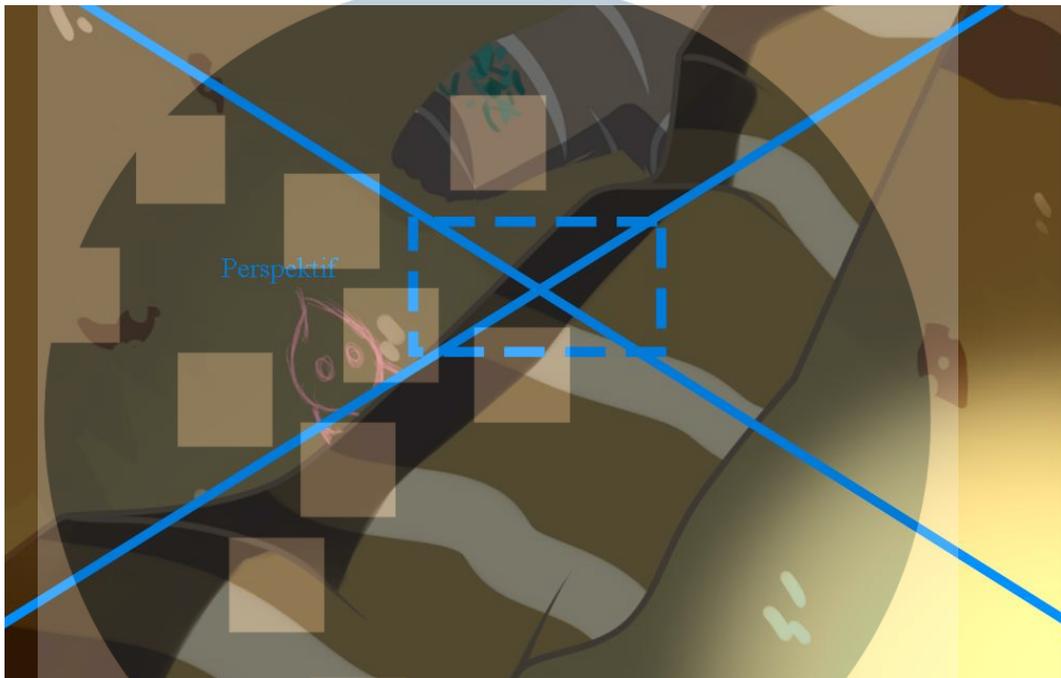
Tabel 3.2. Data Rancangan Elemen *Shot* Perjuangan untuk Mencapai Tujuan

	Kung Fu Panda	Mulan
Angle	High Angle	High Angle
Composition	Canted Shot/Deutsch Angle	Canted Shot/Deutsch Angle & Negative space
Frame Size	Long Shot	Long shot

### 1. Rancangan 1 *Shot* Perjuangan untuk Mencapai Tujuan

Pada rancangan 1, penulis menerapkan data yang didapat dari referensi Mulan berupa: *high angle*, *long shot*, *negative space* dan *canted shot*. Pada rancangan ini pergerakan tidak terlalu terlihat jelas karena tubuhnya terhalang batang pohon. Keadaan lingkungan hanya terbatas pada daerah di sisi depan batang pohon, sehingga daerah pijakan yang diinjak tokoh tidak terlihat.



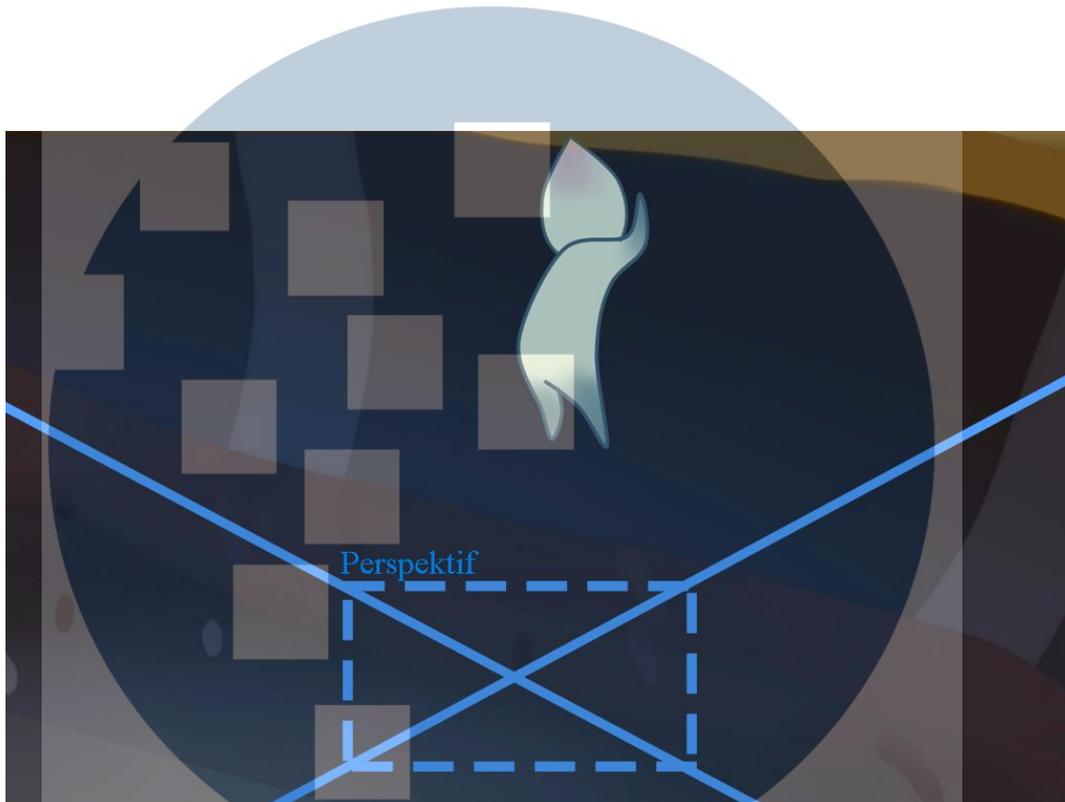


Gambar 3.12. Rancangan 1 *Shot* Perjuangan untuk Mencapai Tujuan  
(sumber: dokumen pribadi)

## 2. Rancangan 2 *Shot* Perjuangan untuk Mencapai Tujuan

Pada rancangan 2, penulis menerapkan data yang didapat dari referensi Kung Fu Panda berupa: *high angle*, *long shot*, dan *canted shot*. Pada rancangan ini, pergerakan tokoh terlihat lebih jelas karena menampilkan tubuh secara utuh serta keadaan di sekitar yang dijadikan pijakannya.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.13. Rancangan 2 Shot Perjuangan untuk Mencapai Tujuan  
(sumber: dokumen pribadi)

# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA