



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 akan dihasilkan dari skripsi penciptaan ini ialah sebuah animasi pendek dua dimensi yang berjudul 'SLICE OF LIFE'. Animasi pendek yang berdurasi sekitar 6 menit ini menceritakan tentang Bubun, seorang juru masak yang keasyikan bermain permainan memasak di ponselnya, namun terganggu oleh kewajiban memasaknya untuk pengunjung yang datang. Memiliki setting pada masa modern saat ini di sebuah rumah makan di Jakarta, Animasi pendek 'SLICE OF LIFE' ini akan memuat konflik-konflik berupa rangkaian permasalahan yang diharapkan dapat menggerakkan cerita dan mengikutsertakan penonton ke dalam jalinan penceritaan. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengaplikasikan teori-teori mengenai ketegangan konflik serta keilmuan mengenai *shot* sehingga ketegangan konflik yang terdapat di dalam film mampu disampaikan dengan baik kepada penonton.

Dalam proses pengerjaan skripsi penciptaan ini, penulis melakukan pengumpulan data melalui studi sumber-sumber pustaka yang memuat informasi mengenai macam-macam *shot* beserta fungsinya. Setelah itu, penulis juga mengumpulkan berbagai informasi mengenai konflik. Teori-teori konflik yang didapat meliputi pengertian dan jenis-jenis konflik, macam-macam ketegangan konflik, serta tahapan pembangunan konflik.

Selain studi pustaka, penulis juga melakukan studi referensi terhadap karya-karya baik dari film *live action* maupun animasi yang memuat ketegangan konflik. Studi referensi ini ditujukan sebagai acuan dalam penerapan teori-teori yang telah dikumpulkan melalui studi pustaka.

3.1.1. Sinopsis

Animasi pendek dua dimensi berjudul ‘SLICE OF LIFE’ bercerita tentang seorang juru masak muda bernama Bubun yang mewarisi sebuah rumah makan milik keluarga. Setiap hari, Bubun yang keranjingan bermain permainan memasak melalui ponselnya selalu kedatangan asyik bermain hingga mengabaikan pengunjung-pengunjung yang datang. Sampai suatu hari, Bubun tidak sengaja memotong jarinya sendiri sehingga terciptalah dirinya yang satu lagi dari potongan jari tersebut. Bubun kemudian memanfaatkan potongan dirinya tersebut untuk melakukan pekerjaan memasak supaya ia bisa bermain dengan bebas. Namun, yang kemudian tercipta ialah kekacauan.

3.1.2. Posisi Penulis

‘SLICE OF LIFE’ merupakan sebuah proyek animasi pendek dua dimensi yang dikerjakan oleh kelompok yang terdiri dari tiga orang. Dalam proyek ini, penulis berperan sebagai peneliti untuk melakukan perancangan *shot* untuk dapat membangun serta memvisualisasikan ketegangan konflik pada proyek film animasi pendek ini.

3.2. Tahapan Kerja

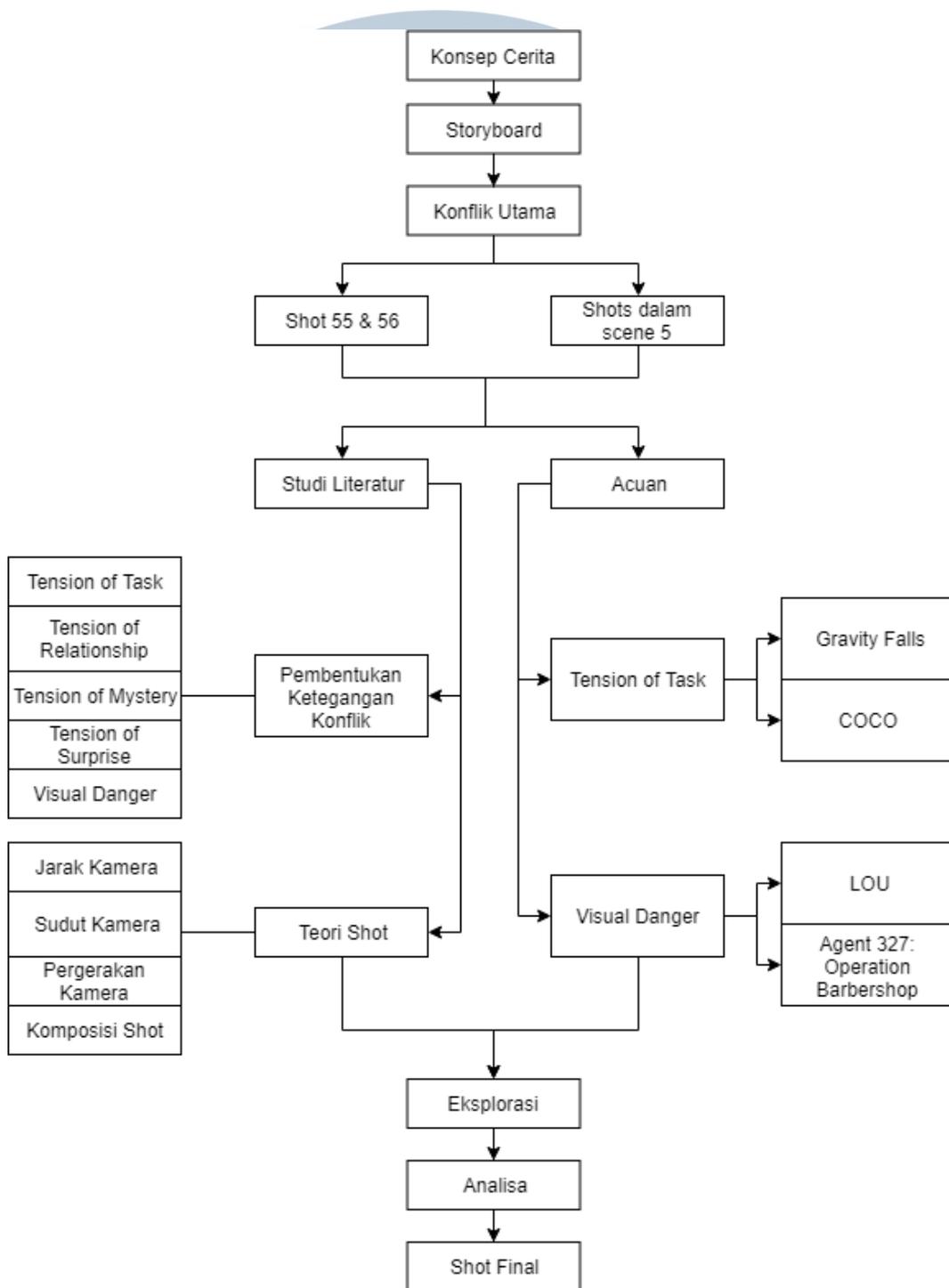
Fase awal pengerjaan film animasi pendek ‘SLICE OF LIFE’ dilakukan pada tahap pra-produksi. Setelah penulisan cerita selesai dibuat, penulis membuat *storyboard*

dan *animatic* guna memvisualisasikan animasi yang akan diproduksi, menampilkan perkiraan *shot-shot* yang akan digunakan, serta menunjukkan apakah kisah animasi bisa dimengerti.

Storyboard & animatic tersebut dimulai melalui pembuatan *beatboard* yang memuat visualisasi poin-poin utama dalam cerita. Penulis kemudian mengembangkan *beatboard* tersebut menjadi sketsa kasar *storyboard* yang dibuat secara singkat dan cepat yang dikenal dengan istilah *thumbnail*. *Thumbnail* awal yang sudah dibuat kemudian disusun sebagai acuan animasi. Proses pembuatan *thumbnail* dan *animatic* ini mengalami perubahan seiring berjalannya waktu. Setelah mengalami berbagai tahap perbaikan dan penyesuaian, *thumbnail* dirapikan menjadi bentuk *storyboard* yang lebih rapih dan jelas serta dilengkapi dengan keterangan pada tiap-tiap *shot*. *Storyboard* tersebut kemudian dikaji berdasarkan studi dari sumber-sumber pustaka yang telah dikumpulkan sebelumnya sehingga makna dan tujuan dari *shot* tersebut dapat tersampaikan dengan baik kepada penonton.

Dalam menerapkan teori-teori pada sumber-sumber pustaka, penulis membutuhkan referensi sebagai acuan. Penulis melakukan proses pengamatan pada karya-karya audiovisual terkait pemilihan *shot* yang dilakukan oleh para pembuat film, meliputi pemilihan jarak kamera, sudut pandang kamera, komposisi, serta pergerakan kamera.

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 3.1. Skema tahapan kerja perancangan *shot*
(Dokumentasi penulis)

NUSANTARA

3.3. Acuan

3.3.1. Shots 47, 48 dan 49 pada scene 3

1. Gravity Falls: Soos and The Real Girl



Gambar 3.2. *Visual danger* dalam Gravity Falls
(Gravity Falls: Soos and The Real Girl, 2014)

Dalam salah satu episode Gravity Falls berjudul ‘Soos and The Real Girl’, Soos yang mengalami kesulitan dalam berhubungan dengan wanita menemukan sebuah kaset permainan simulasi yang bisa mengajarnya cara-cara berkencan. Soos dipandu oleh Giffany, karakter perempuan di dalam permainan simulasi tersebut, yang ternyata mampu berinteraksi dengan Soos. Tanpa Soos sadari, ternyata komputer yang digunakannya untuk bermain permainan simulasi tersebut sama sekali tidak terhubung dengan stop kontak.

Adegan tersebut merupakan sebuah contoh yang cukup baik dalam menerapkan teknik-teknik *visual danger*. Menurut Kenworthy (2009), *visual danger* merupakan bentuk ketegangan di mana penonton memiliki informasi mengenai hal berbahaya yang akan terjadi dan tokoh dalam film tidak mengetahui hal tersebut (hlm. 76). Dalam adegan ini, suatu hal buruk tersebut ditandai dengan tidak tercoloknya komputer ke stopkontak. Hal tersebut diketahui oleh penonton, namun tidak diketahui oleh Soos yang merupakan tokoh protagonis. Hal ini

membuat munculnya ketegangan berupa perasaan was-was dan siaga mengenai hal buruk yang dapat menimpa Soos kapanpun.

Tabel 3.1. *Breakdown shot* Gravity Falls

| No | Shot | Keterangan |
|----|---|---|
| 1 |  | Jarak Kamera : <i>wide shot</i> Sudut Kamera : <i>neutral angle shot</i> Pergerakan Kamera: <i>steady</i> Komposisi : <i>closed frames, balanced</i> |
| 2 |  | Jarak Kamera : <i>medium shot</i> Sudut Kamera : <i>neutral angle shot</i> Pergerakan Kamera: <i>dolly in</i> Komposisi : <i>balanced</i> |
| 3 |  | Jarak Kamera : <i>extreme close up</i> Sudut Kamera : <i>neutral angle shot</i> Pergerakan Kamera: <i>steady</i> Komposisi : <i>balanced</i> |

Penerapan *visual danger* berikutnya dalam episode Gravity Falls dapat ditemukan pada sebuah adegan di mana Soos pergi keluar dari kamarnya setelah menonaktifkan komputernya dari permainan simulasi kencan. Setelah Soos keluar

dari kamarnya, tiba-tiba komputer yang mati tersebut menyala kembali dan menampilkan Giffany di dalamnya dalam raut yang menyeramkan.

Visual danger dalam adegan ini terlihat dari ketidaktahuan Soos akan bahaya yang menantinya dalam sosok Giffany yang murka. Teknik membentuk ketegangan ini divisualisasikan melalui tiga *shot*. *Shot* pertama ialah penggunaan *shot* yang memposisikan penonton sebagai pengamat. Posisi sebagai pengamat ini menempatkan penonton di belakang komputer dengan jenis *shot* luas dan komposisi *closed frames* sehingga memungkinkan semua informasi yang diperlukan penonton berada dalam satu *frame*. Penggunaan jenis *shot* ini sekaligus menjadi sebuah *shot* untuk memberikan antisipasi kepada penonton mengenai apa yang akan ditampilkan pada *shot* selanjutnya. *Shot* kedua ialah *shot* yang menampilkan bahaya yang dimaksudkan dalam teknik *visual danger*. *Shot* ini menampilkan komputer yang tiba-tiba menyala dengan Giffany yang sedang murka di dalamnya. Pembuat film menggunakan teknik pergerakan kamera *dolly in* yang bertujuan untuk memberikan penekanan dan ketegangan. Hal ini didukung oleh Mercado (2011) dalam pengertiannya mengenai *dolly in* yang merupakan jenis *shot* dengan pergerakan kamera mendekati objek dan dapat digunakan untuk memunculkan ketegangan, drama, dan tekanan (hlm. 143). Pergerakan kamera ini juga merepresentasikan kekecewaan dan kemarahan Giffany karena dicampakkan oleh Soos. *Shot* terakhir ialah sebuah *extreme close-up* dari *shot* yang sebelumnya. Penggunaan *extreme close-up* ini menggambarkan intensitas ketegangan maksimal dari adegan ini. *Shot* ini juga sekaligus menyimbolkan kemarahan Giffany yang telah mencapai puncaknya.

2. COCO

Film animasi COCO juga menerapkan *visual danger* dalam sebuah adegan di mana Miguel mencuri gitar yang ada di makam Ernesto de la Cruz supaya ia bisa mengikuti ajang bernyanyi. Bunga-bunga *marigold* yang terdapat di lantai secara ajaib terbang dan bercahaya tatkala Miguel memetik gitar tersebut. Tindakan pencurian itu menempatkan Miguel dalam bahaya karena membuat orang-orang mencari pencuri gitar dan Miguel pun menjadi terkutuk.



Gambar 3.3. *Visual Danger* pada film COCO
(COCO, 2017)

Visual danger ditampilkan dalam sebuah *shot* yang memuat bunga *marigold*. Bunga tersebut ditempatkan pada bagian paling dekat dengan kamera serta memakan area *frame* yang cukup luas. Dalam *shot* ini, Miguel digambarkan berada di belakang dan sedang dalam proses mencuri gitar dan tidak mengetahui hal yang terjadi. Jenis komposisi ini dikenal dengan sebutan *Hitchcock's rule*, yang dipaparkan oleh Mercado (2011) sebagai sebuah komposisi yang menempatkan ukuran subjek sebagai representasi seberapa penting subjek tersebut di dalam cerita. Dalam konteks *shot* film COCO ini, penempatan bunga *marigold* yang terlihat wajar dan normal menjadi aneh karena diberikan penekanan lebih, di mana hal ini ditujukan untuk memunculkan rasa penasaran dan ketegangan karena penonton tidak mengetahui alasan mengapa penekanan visual tersebut diterapkan kepada bunga *marigold*. Selain itu, penerapan *depth of field* juga dimanfaatkan dalam *shot* ini guna memperkuat fokus pada bunga tersebut dengan cara membuat Miguel menjadi *blur*.

Penonton kemudian diberikan informasi mengenai alasan mengapa penekanan visual dilakukan terhadap bunga *marigold* melalui *shot* berikutnya yang memuat gitar yang dipetik. Dalam film, adegan ini dibantu dengan 2 *shot* tambahan. 2 *shot* ini pada dasarnya memuat informasi yang sama dan berkelanjutan. Di mana pada *shot* yang pertama menggunakan *close up* untuk memberikan penekanan pada gitar yang dipetik sebagai menjadi pemicu utama bahaya. Sedangkan *shot* kedua menggunakan *wide shot* untuk menunjukkan efek petikan gitar yang tidak lazim yang merupakan visualisasi sekaligus tanda bahaya dari petikan gitar tersebut. Dari *shot* tersebut, penonton mengetahui bahwa bunga *marigold* memiliki korelasi

dengan gitar yang dicuri. Dikarenakan fungsinya yang serupa, penulis mengambil *shot* pertama untuk kebutuhan perancangan *shot*.

Tabel 3.2. *Breakdown shot* COCO

| No | Shot | Keterangan |
|----|---|---|
| 1 |  | Jarak Kamera : <i>very wide shot</i> Sudut Kamera : <i>low angle shot</i> Pergerakan Kamera: <i>steady</i> Komposisi : <i>Hitchcock's rule</i> |
| 2 |  | Jarak Kamera : <i>close-up</i> Sudut Kamera : <i>low angle shot</i> Pergerakan Kamera: <i>steady</i> Komposisi : <i>rule of third</i> |

3.3.2. *Shots* 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, dan 89 pada *scene* 5

1. LOU



Gambar 3.4. Observasi repetisi *shot* pada LOU

(LOU, 2017)

Tabel 3.3. *Breakdown shot* LOU

| No | Shot | Keterangan |
|----|---|--|
| 1 |  | <p>Jarak Kamera : <i>medium shot</i></p> <p>Sudut Kamera : <i>neutral angle shot</i></p> <p>Pergerakan Kamera: <i>tilt up</i></p> <p>Komposisi : posisi <i>rule of third</i> dengan <i>lookroom</i> normal</p> |
| 2 |  | <p>Jarak Kamera : <i>medium shot</i></p> <p>Sudut Kamera : <i>high angle shot</i></p> <p>Pergerakan Kamera: <i>steady</i></p> <p>Komposisi : <i>unbalanced</i></p> |
| 3 |  | <p>Jarak Kamera : <i>big close-up</i></p> <p>Sudut Kamera : <i>neutral angle shot</i></p> <p>Pergerakan Kamera: <i>steady</i></p> <p>Komposisi : <i>unbalanced</i></p> |

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

| | | |
|---|---|--|
| 4 |  | <p>Jarak Kamera : <i>medium shot</i></p> <p>Sudut Kamera : <i>neutral angle shot</i></p> <p>Pergerakan Kamera: <i>steady</i></p> <p>Komposisi : <i>rule of third</i></p> |
| 5 |  | <p>Jarak Kamera : <i>medium close-up</i></p> <p>Sudut Kamera : <i>neutral angle shot</i></p> <p>Pergerakan Kamera: <i>steady</i></p> <p>Komposisi : <i>rule of third</i></p> |
| 6 |  | <p>Jarak Kamera : <i>big close-up</i></p> <p>Sudut Kamera : <i>neutral angle shot</i></p> <p>Pergerakan Kamera: <i>dolly in</i></p> <p>Komposisi : -</p> |
| 7 |  | <p>Jarak Kamera : <i>medium close-up</i></p> <p>Sudut Kamera : <i>neutral angle shot</i></p> <p>Pergerakan Kamera: <i>steady</i></p> <p>Komposisi : <i>rule of third</i></p> |

| | | |
|----|---|--|
| 8 |  | <p>Jarak Kamera : <i>big close-up</i></p> <p>Sudut Kamera : <i>high angle shot</i></p> <p>Pergerakan Kamera: <i>dolly in</i></p> <p>Komposisi : <i>balanced</i></p> |
| 9 |  | <p>Jarak Kamera : <i>medium close-up</i></p> <p>Sudut Kamera : <i>neutral angle shot</i></p> <p>Pergerakan Kamera: <i>steady</i></p> <p>Komposisi : <i>rule of third</i></p> |
| 10 |  | <p>Jarak Kamera : <i>big close-up</i></p> <p>Sudut Kamera : <i>neutral angle shot</i></p> <p>Pergerakan Kamera: <i>steady</i></p> <p>Komposisi : <i>unbalanced</i></p> |
| 11 |  | <p>Jarak Kamera : <i>wide shot</i></p> <p>Sudut Kamera : <i>low angle shot</i></p> <p>Pergerakan Kamera: <i>track</i></p> <p>Komposisi : <i>balanced</i></p> |

| | | |
|----|---|---|
| 12 |  | Jarak Kamera : <i>wide shot</i> Sudut Kamera : <i>neutral angle shot</i> Pergerakan Kamera: <i>pan and tilt</i> Komposisi : <i>rule of third</i> |
|----|---|---|

Pada adegan klimaks pada film animasi LOU, tokoh Lou sedang terlibat konfrontasi dengan tokoh J.J yang ingin merebut tasnya kembali. Setelah berkejar-kejaran seru, mereka dihadapkan pada perjuangan akhir yang menentukan apakah J.J mampu mendapat kembali tasnya, ataukah Lou yang berhasil mengambil tas J.J dan membuatnya jera.

Ketegangan utama muncul dari penerapan bentuk ketegangan *tension of task*. Berdasarkan pernyataan Cowgill (2007), bentuk ketegangan ini bertujuan membuat penonton bertanya mengenai mampukah tokoh berhasil mencapai tujuannya. *Tension of task* tersebut diperlihatkan dalam film melalui dramatisnya adegan memperebutkan tas oleh J.J dan Lou. Bentuk ketegangan tersebut kemudian divisualisasikan dengan perancangan shot yang menggunakan rangkaian *medium* dan *medium close-up shot*. Penggunaan *shots* dengan jarak dekat ini menurut Thompson dan Bowen (2013) mampu memperlihatkan secara jelas fitur wajah dan informasi tentang karakter. Hal tersebut menjadikan *shots* ini mampu menciptakan ketegangan karena *shots* tersebut bisa memuat secara jelas fitur-fitur wajah serta ekspresi tokoh yang sedang bersitegang. Selanjutnya, adegan tersebut juga

memanfaatkan komposisi *unbalanced* pada mayoritas *shots*. Hal ini dilakukan untuk memberikan kesan tekanan dan ketidakseimbangan. Hal tersebut didukung oleh pernyataan Mercado (2011) yang menyatakan bahwa komposisi *unbalanced* umumnya mampu menggambarkan kekacauan dan tekanan. Selain itu, hal yang paling mencolok dalam rangkaian *shots* di atas ialah diterapkannya pengulangan pada *shots* dengan memanfaatkan pergerakan kamera *dolly in* pada beberapa *shot*. Pada umumnya rangkaian *shots* tersebut hanya terdiri beberapa *shot* yang sama yang kemudian diulang-ulang. Repetisi *shot* yang ditujukan sebagai bentuk penekanan ini kemudian diperkuat dengan penggunaan *dolly in* yang berujuan untuk menambah intensitas ketegangan, drama, serta tekanan hingga menuju puncaknya.

Adegan ini di akhiri dengan antiklimaks berupa *shot* yang menunjukkan berhasilnya Lou masuk ke dalam kotak *lost and found*. Pada titik ini, ketegangan konflik mengalami kemerosotan drastis. Penurunan intensitas ketegangan ini kemudian divisualisasikan dalam film animasi Lou menggunakan *shot* dengan jarak luas. Bertolak belakang dengan penggunaan jarak kamera dekat pada saat ketegangan konflik meningkat.

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

2. Agent 327: Operation Barbershop



Gambar 3.5. Observasi repetisi shot pada Agent 327: Operation Barbershop
(Agent 327: Operation Barbershop, 2017)

Tabel 3.4. *Breakdown shot* Agent 327: Operation Barbershop

| No | Shot | Keterangan |
|----|---|---|
| 1 |  | Jarak Kamera : <i>close-up</i> Sudut Kamera : <i>high angle shot</i> Pergerakan Kamera: <i>steady</i> Komposisi : <i>unbalanced</i> |
| 2 |  | Jarak Kamera : <i>big close-up</i> Sudut Kamera : <i>high angle shot</i> Pergerakan Kamera: <i>tilt down</i> Komposisi : <i>unbalanced</i> |

| | | |
|---|---|--|
| 3 |  | <p>Jarak Kamera : <i>medium</i> <i>close-up</i></p> <p>Sudut Kamera : <i>low</i> <i>angle shot</i></p> <p>Pergerakan Kamera: <i>steady</i></p> <p>Komposisi : <i>unbalanced</i></p> |
| 4 |  | <p>Jarak Kamera : <i>big</i> <i>close-up</i></p> <p>Sudut Kamera : <i>high</i> <i>angle shot</i></p> <p>Pergerakan Kamera: <i>handheld</i></p> <p>Komposisi : <i>unbalanced</i></p> |
| 5 |  | <p>Jarak Kamera : <i>big</i> <i>close-up</i></p> <p>Sudut Kamera : <i>neutral</i> <i>angle shot</i></p> <p>Pergerakan Kamera: <i>handheld</i></p> <p>Komposisi : <i>unbalanced</i></p> |
| 6 |  | <p>Jarak Kamera : <i>big</i> <i>close-up</i></p> <p>Sudut Kamera : <i>low</i> <i>angle shot</i></p> |

| | | |
|---|---|--|
| | | <p>Pergerakan Kamera: <i>handheld</i></p> <p>Komposisi : <i>unbalanced</i></p> |
| 7 |  | <p>Jarak Kamera : <i>extreme close-up</i></p> <p>Sudut Kamera : <i>neutral angle shot</i></p> <p>Pergerakan Kamera: <i>handheld</i></p> <p>Komposisi : <i>unbalanced</i></p> |
| 8 |  | <p>Jarak Kamera : <i>big close-up</i></p> <p>Sudut Kamera : <i>high angle shot</i></p> <p>Pergerakan Kamera: <i>handheld</i></p> <p>Komposisi : <i>unbalanced, rule of third</i></p> |
| 9 |  | <p>Jarak Kamera : <i>medium close-up</i></p> <p>Sudut Kamera : <i>low angle shot</i></p> <p>Pergerakan Kamera: <i>pan, handheld</i></p> <p>Komposisi : <i>unbalanced</i></p> |

| | | |
|----|---|--|
| 10 |  | Jarak Kamera : <i>close-up</i> Sudut Kamera : <i>high angle shot</i> Pergerakan Kamera: <i>handheld</i> Komposisi : <i>unbalanced</i> |
| 11 |  | Jarak Kamera : <i>wide shot</i> Sudut Kamera : <i>neutral angle shot</i> Pergerakan Kamera: - Komposisi : <i>unbalanced</i> |

Penulis juga menemukan pola yang serupa dengan LOU pada puncak konflik dari film animasi Agent 327: Operation Barbershop. Adegan klimaks pada film ini juga menerapkan bentuk ketegangan *tension of task* dalam memaksimalkan ketegangan konfliknya. Agent 327 diceritakan terdesak oleh sang antagonis Boris yang berusaha menikam Agent 327 dengan menggunakan alat cukur elektrik. Dalam keadaan tersebut, Agent 327 berusaha mengambil pistol yang terdapat di sebelahnya sambil berupaya menahan Boris.

Ketegangan muncul dari mampu tidaknya Agent 327 menjangkau pistol tersebut ataukah Boris malah berhasil menikam Agent 327. Intensitas ketegangan tersebut divisualisasikan melalui penggunaan *shots* serupa dengan yang diterapkan pada LOU yakni penggunaan jarak kamera pendek sehingga memungkinkan tokoh

memperlihatkan ekspresi tegangnya secara jelas dan maksimal. Komposisi *unbalanced* juga diterapkan pada adegan ini ditujukan untuk merepresentasikan ketidakseimbangan, gejolak, serta kacaunya keadaan yang harus dihadapi oleh tokoh utama. Selain komposisi *unbalanced*, penulis juga menemukan bahwa adegan ini juga menerapkan komposisi *open frames*. Komposisi *open frames* terdapat pada *shot* Agent 327 berusaha meraih pistol yang ada di sebelahnya. *Shot* tersebut tidak menampilkan pistol dan Agent 327 secara bersamaan di dalam satu frame, melainkan dalam *shot* yang terpisah. Komposisi *shot* seperti yang dikatakan oleh Mercado (2011) ini membuat penonton tidak mendapatkan informasi mengenai apakah Agent 327 sudah berhasil menggapai pistolnya atau belum. Hal ini pun lantas menciptakan ketegangan.

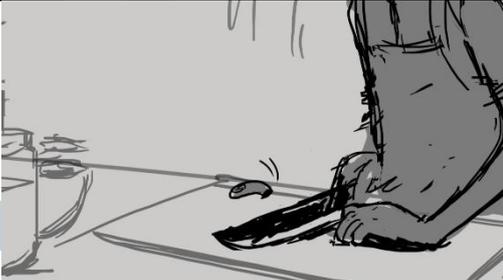
Rancangan *shot* yang didesain secara repetitif juga diterapkan oleh film ini guna meningkatkan tekanan. Pada tiap pengulangannya, penulis melihat bahwa *shot* tersebut menjadi semakin dekat jaraknya dengan tokoh hingga adegan mencapai klimaksnya. Perubahan jarak kamera menjadi lebih dekat tak lain untuk semakin menambah kegentingan dan emergensi dari adegan puncak ini. Penulis juga menemukan penggunaan kamera *handheld* pada mayoritas *shot*. Walaupun tergolong minim, pergerakan *handheld* pada kamera memberikan cukup efek untuk membuat adegan menjadi dinamis dan berenergi sesuai dengan teori dari Thompson dan Bowen (2013). Penggunaan sudut kamera secara *high angle* & *low angle* pun turut memberikan sumbangsih pada intensitas yang tercipta dan memperjelas kedudukan siapa yang menekan siapa.

Adegan puncak ini berakhir ditandai dengan *shot* yang bertolak belakang dengan *shot* sebelumnya. *Shot* yang dipilih cenderung *shot* dengan jarak kamera jauh (*wide shot*) dan dengan sudut pandang *neutral angle shot*. Hal ini menandai bahwa klimaks sudah berlalu dan ketegangan konflik mengalami penurunan.

3.4. Proses Perancangan

3.4.1. Perancangan Shots 47, 48 dan 49 pada *scene 3*

Tabel 3.5. *Storyboard* awal *shot* 47, 48, dan 49

| No shot | Shot | Keterangan |
|---------|---|---|
| 55 |  | Jarak Kamera : <i>medium close up</i> Sudut Kamera : <i>neutral angle shot</i> Pergerakan Kamera: <i>tilt down</i> Komposisi : - |
| 56 |  | Jarak Kamera : <i>close up</i> Sudut Kamera : <i>neutral angle shot</i> Pergerakan Kamera: <i>dolly in</i> Komposisi : - |

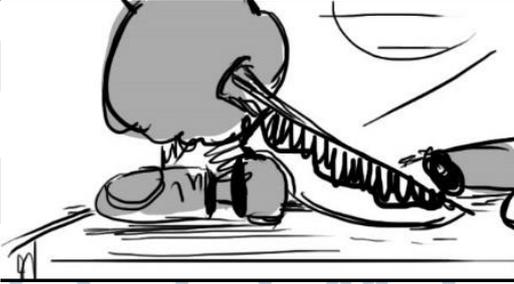
Shot 55 dan 56 di atas ialah eksplorasi awal yang memuat ketegangan konflik. Pada adegan ini, Bubun yang baru saja membuat Dark Bubun menggantikan

pekerjaannya, mengambil ponselnya dengan senang dan kemudian pergi meninggalkan area dapur. Tanpa sepengetahuan Bubun, Dark Bubun memotong jari-jarinya. Ketegangan muncul dikarenakan penonton mengetahui sesuatu yang buruk yang akan terjadi, sementara Bubun yang merupakan tokoh utama sama sekali tidak menyadari hal tersebut.

Eksplorasi pertama untuk *shot* ini ialah dengan menggunakan *medium close-up shot* yang memuat Dark Bubun yang sedang bekerja dan Bubun asli yang hendak bermain ponselnya. Setelah Bubun pergi dari area dapur, kamera kemudian dengan cukup cepat melakukan pergerakan *tilt* ke bawah sehingga bisa menampilkan informasi mengenai apa yang sedang dikerjakan oleh Dark Bubun. Segera setelah *tilt* ke bawah, kamera melakukan pergerakan *dolly in* secara cepat yang ditujukan untuk meningkatkan intensitas ketegangan. Namun, eksplorasi pertama ini belum dirasa maksimal oleh penulis. *Shot* 56 masih belum menerapkan teori-teori *shot*. Sedangkan, pada *shot* 57, penggunaan kamera *tilt* yang kemudian dilanjutkan oleh *dolly in* untuk memunculkan ketegangan dirasa masih terlalu memaksa.

Penulis melakukan studi pustaka dan kemudian menemukan bahwa teknik untuk menciptakan ketegangan konflik yang berlaku pada *shot* ini dikenal dengan istilah *visual danger*. Setelah itu, penulis mencari referensi yang sekiranya memiliki konteks serupa dengan *shot* yang ingin dirancang dan membuat beberapa alternatif untuk menemukan *shot* yang lebih sesuai dari *draft* sebelumnya.

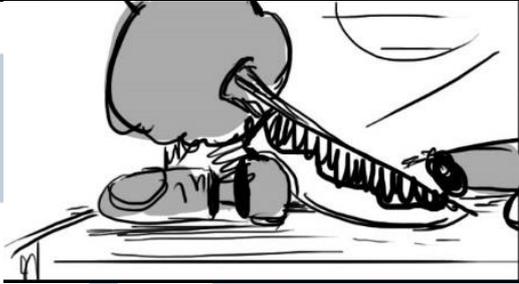
Tabel 3.6. Eksplorasi *shot* 47, 48, dan 49

| No shot | Shot | Keterangan |
|------------|---|---|
| 47 |  | <p>Jarak Kamera : <i>wide shot</i></p> <p>Sudut Kamera : <i>neutral angle shot</i></p> <p>Pergerakan Kamera: <i>steady</i></p> <p>Komposisi : <i>Hitchcock's rule,</i></p> |
| 48 |  | <p>Jarak Kamera : <i>mid shot</i></p> <p>Sudut Kamera : <i>neutral angle shot</i></p> <p>Pergerakan Kamera: <i>dolly in</i></p> <p>Komposisi : <i>balanced</i></p> |
| 49 |  | <p>Jarak Kamera : <i>extreme close up</i></p> <p>Sudut Kamera : <i>neutral angle shot</i></p> <p>Pergerakan Kamera: <i>steady</i></p> <p>Komposisi : <i>closed frames</i></p> |

Pertama-tama penulis mencoba menerapkan penggunaan *Hitchcock's rule* ke dalam *shot* sesuai dengan acuan film Gravity Falls sehingga menghasilkan *shot* seperti gambar di atas. Tata letak kamera yang digunakan memungkinkan penonton mendapatkan informasi dari sudut pandang yang berbeda dengan Bubun asli. Apa yang diketahui penonton mungkin berbeda dengan apa yang diketahui Bubun. Hanya saja yang menjadi kendala ialah penempatan kamera hanya memuat bagian rambut Dark Bubun saja. Tokoh Dark Bubun dalam hal ini menjadi kurang diberi penekanan.

Tabel 3.7. Eksplorasi *shot* 47, 48, dan 49

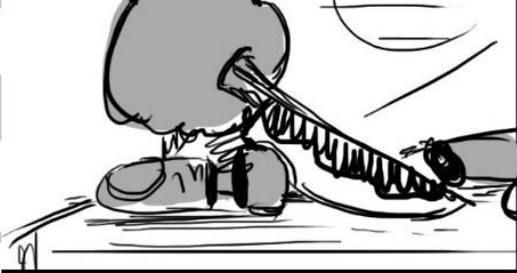
| No shot | Shot | keterangan |
|---------|--|---|
| 47 |  | Jarak Kamera : <i>close-up</i> Sudut Kamera : <i>neutral angle shot</i> Pergerakan Kamera: <i>steady</i> Komposisi : <i>Hitchcock's rule</i> |
| 48 |  | Jarak Kamera : <i>mid shot</i> Sudut Kamera : <i>neutral angle shot</i> Pergerakan Kamera: <i>dolly in</i> |

| | | |
|----|--|--|
| | | Komposisi : <i>balanced</i> |
| 49 |  | Jarak Kamera : <i>extreme close up</i> Sudut Kamera : <i>neutral angle shot</i> Pergerakan Kamera: <i>steady</i> Komposisi : <i>closed frames</i> |

Berangkat dari eksplorasi sebelumnya, penulis kini mencoba mengubah penempatan kamera sehingga seperti pada gambar di atas. Menurut Mercado (2011), Hitchcock's rule memiliki prinsip di mana ukuran subjek menentukan tingkat kepentingan subjek tersebut. Berdasarkan hal tersebut, penulis melakukan eksplorasi dan menghasilkan sebuah *shot* dengan tokoh Dark Bubun mengisi sebagian besar *frame* dengan jenis *shot close-up* yang sudah memberikan unsur penekanan pada tokoh Dark Bubun secara lebih baik dibandingkan dengan eksplorasi sebelumnya. Akan tetapi, posisi kamera ini menjadikan tokoh Bubun asli kurang terlihat. Padahal, walaupun Bubun asli bukanlah fokus utama dalam konteks *shot*, keberadaannya harus tetap dapat terbaca secara jelas.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Tabel 3.8. Eksplorasi *shot* 47, 48, dan 49

| No shot | Shot | Keterangan |
|---------|--|--|
| 47 |  | <p>Jarak Kamera : <i>close-up</i></p> <p>Sudut Kamera : <i>neutral angle shot</i></p> <p>Pergerakan Kamera: <i>steady</i></p> <p>Komposisi : <i>Hitchcock's rule</i></p> |
| 48 |  | <p>Jarak Kamera : <i>mid shot</i></p> <p>Sudut Kamera : <i>neutral angle shot</i></p> <p>Pergerakan Kamera: <i>dolly in</i></p> <p>Komposisi : <i>balanced</i></p> |
| 49 |  | <p>Jarak Kamera : <i>extreme close up</i></p> <p>Sudut Kamera : <i>neutral angle shot</i></p> <p>Pergerakan Kamera: <i>steady</i></p> |

| | | |
|--|--|-------------------------------------|
| | | Komposisi : <i>closed frames</i> |
|--|--|-------------------------------------|

Penulis pun berakhir dengan eksplorasi keempat di mana kamera ditempatkan pada sudut yang memungkinkan Dark Bubun tetap menjadi fokus sekaligus menjadikan kedudukan Bubun asli tetap jelas. Penempatan Dark Bubun sudah sesuai dengan kebutuhan untuk memunculkan keadaan dimana penonton mengetahui apa yang terjadi di luar sepengetahuan tokoh beserta penekanannya pada tokoh Dark Bubun. Penulis juga mengeksplorasi penggunaan *depth of field* untuk mengarahkan penonton mengenai tokoh mana yang harus diperhatikan.

Tabel 3.9. Perbandingan acuan dengan hasil perancangan *shot* 47, 48, dan 49

| Gravity Falls | COCO | Hasil |
|---|---|---|
|  |  |  |
|  | |  |

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Shot kemudian dilanjutkan dengan penggunaan *medium shot* dengan *neutral angle shot*. *Shot* menampilkan Dark Bubun yang sedang memotong bahan masakan. Penulis kemudian menerapkan teknik *dolly in* secara perlahan seperti pada acuan untuk memberikan tensi serta ketegangan. *Shot* tersebut kemudian dilanjutkan dengan *shot* yang berisikan adegan di mana Dark Bubun memotong jarinya layaknya sosis. *Extreme close up shot* yang diterapkan pada *shot* ini menjadi tanda bahwa ketegangan pada puncak maksimal.

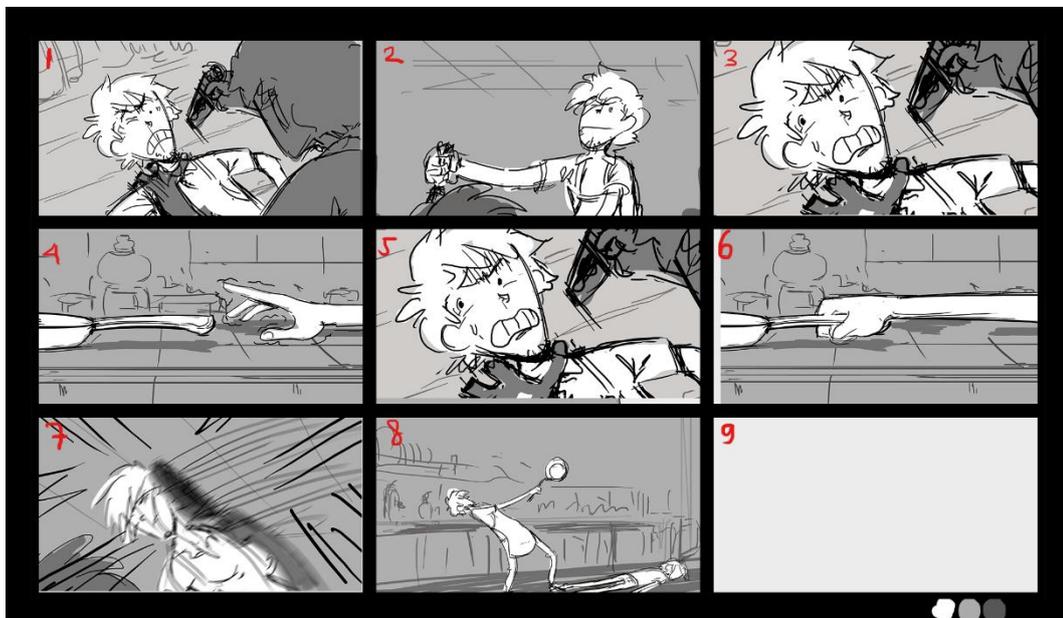
3.4.2. Perancangan *shots* 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, dan 89 pada *scene* 5

Scene 5 merupakan *scene* klimaks pada film animasi ini yang menampilkan konfrontasi akhir antara Bubun dan belahan dirinya yakni Dark Bubun. Pada *scene* ini, Bubun yang ternyata tidak terkena tikaman pisau menjadi terpojok oleh keberadaan Dark Bubun di salah satu sudut dapur. Dark Bubun kemudian mencoba untuk mencabut pisau yang tertancap di sebuah talenan sembari menahan Bubun supaya tidak beranjak dari tempatnya. Sedangkan, Bubun yang tidak bisa melarikan diri mencoba mencari cara untuk memberikan perlawanan pada Dark Bubun.

Sebagai sebuah adegan puncak, maka diperlukan upaya untuk membangun ketegangan supaya *scene* ini dapat menjadi sebuah *scene* yang meyakinkan bagi penonton mengenai mampu atau tidaknya Bubun mengatasi belahan dirinya yakni

Dark Bubun. Pada tahap awal perancangan *shots* pada *scene* ini, penulis telah memiliki gambaran kasar mengenai pilihan *shots* yang ingin digunakan untuk memvisualisasikan adegan puncak pada film ini dan telah menentukan untuk menggunakan bentuk ketegangan *tension of task* untuk memaksimalkan *scene* tersebut.

Detailnya ialah, Bubun berupaya memberikan perlawanan pada Dark Bubun. Pada *scene* ini, penulis bermaksud menerapkan bentuk ketegangan *tension of task* dengan cara membuat penonton melihat Bubun berada di ujung batas antara hidup dan mati, yang pada *scene* ini diaplikasikan ke dalam film melalui usaha Bubun dalam meraih sebuah panci yang berada sedikit di luar jangkauannya. Jika Bubun bisa meraih panci tersebut maka Bubun akan berhasil, dan jika Bubun tidak mampu meraihnya maka Bubun akan gagal.

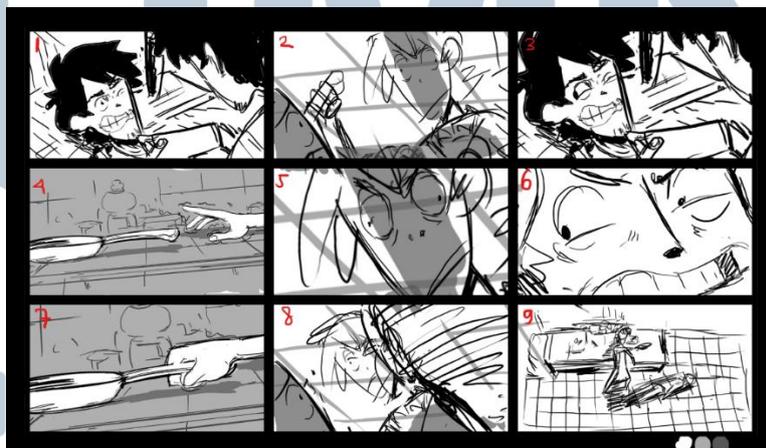


Gambar 3.6. Potongan *storyboard* awal adegan klimaks *scene* 5

(Dokumentasi penulis)

Shots yang dipilih untuk menyampaikan cerita pada *scene* ini ialah dengan menggunakan rangkaian *shots* yang disusun secara berulang. Hal ini dilakukan dengan maksud menghasilkan kesan dramatis dalam upaya Bubun dalam meraih panci yang berada di dekatnya.

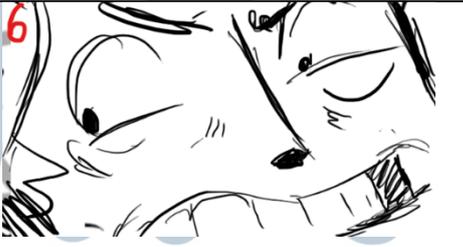
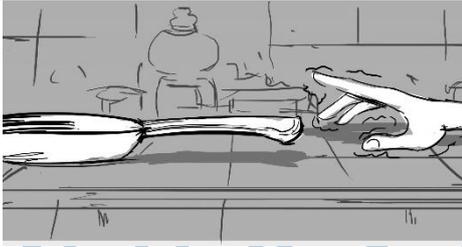
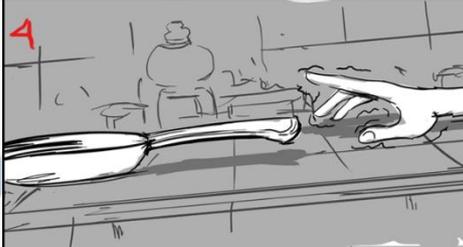
Dari studi referensi, penulis kemudian menemukan adegan-adegan klimaks dari film yang penulis jadikan acuan yang semakin memperkuat pemilihan *shots* pada *draft* awal. Dari observasi penulis, adegan-adegan puncak dari film tersebut sama-sama memuat teknik repetisi *shot* di dalamnya. Pengulangan tersebut dilakukan disertai dengan perubahan jarak kamera yang menjadi lebih dekat dengan subjek dan juga disertai permainan komposisi yang semakin menambah kesan penekanan. Selain itu, didukung oleh pernyataan dari Thompson dan Bowen (2013), penulis juga memanfaatkan efek pergerakan kamera *handheld* dalam rangkaian *shot* ini guna menambahkan efek dinamis serta energi. Penulis pun kemudian mencoba membuat alternatif berdasarkan acuan tersebut sehingga dapat membangun ketegangan yang lebih baik dibandingkan *draft* pertama.

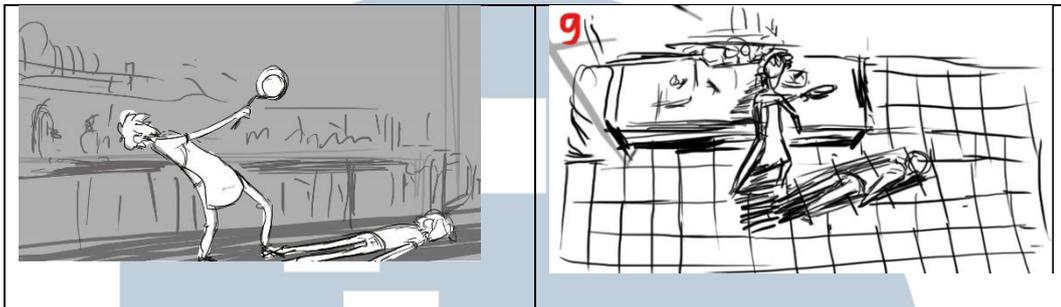


Gambar 3.7. Perkembangan *storyboard* adegan klimaks *scene* 5
(Dokumentasi penulis)

Penulis tetap mempertahankan teknik pengulangan *shot* untuk membangun ketegangan konflik. Hanya saja, penulis membuat jarak kamera menjadi lebih dekat secara lebih ekstrim dibandingkan dengan *draft* awal. Hal ini dapat dilihat pada *shot* nomor 1 yang menggunakan *medium close-up*, yang secara bertahap pada *shot-shot* berikutnya menjadi semakin dekat hingga pada *shot* 7 yang menampilkan *extreme close-up*. Hal ini ditujukan dengan maksud untuk menambah intensitas ketegangan yang ada hingga mencapai puncaknya. Penonton seolah-olah merasakan tensi yang semakin meningkat dan semakin meningkat yang dibangun di setiap *shot*-nya hingga akhirnya meraih klimaks.

Tabel 3.10. Eksplorasi *shot* pada *scene* 5

| Sebelum | Sesudah |
|---|--|
|  |  |
|  |  |
|  |  |



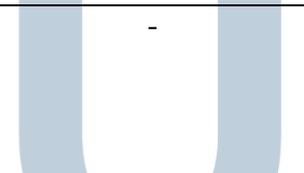
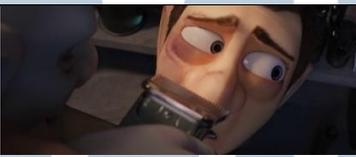
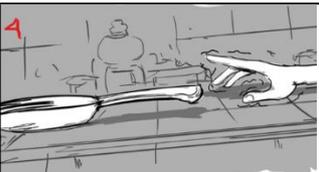
Pada *shot* nomor 2 dari gambar, penulis mencoba melakukan perubahan dengan cara menggeser sudut kamera sehingga menjadi *low angle shot*. Penggunaan *low angle shot* sesuai dengan pernyataan Thompson dan Bowen (2013) memberikan kesan penekanan yang dilakukan oleh Dark Bubun kepada tokoh Bubun sekaligus memberikan tanda mengenai kedudukan Dark Bubun yang lebih unggul dan mendominasi. Penulis juga mengubah *shot* nomor 6 yang awalnya merupakan *medium close-up* menjadi *big close-up*. Dengan *big close-up* ini, komposisi *open frames* menjadi poin utama di mana *shot* ini tidak memuat semua informasi yang ada di dalam *frame*. Ketegangan muncul tatkala penonton tidak mengetahui apakah Bubun sudah berhasil mengambil panci tersebut atau belum.

Shot nomor 4 dan 7, yang awalnya dirasa kurang memberikan dampak dalam pembangunan ketegangan juga kemudian mengalami sedikit perubahan berupa komposisi *shot* yang menjadi sedikit tidak seimbang (*unbalanced*). *Shot* yang dirancang menjadi *unbalanced* tersebut menghasilkan kesan dinamis. Selain itu, dengan komposisi tersebut, Panci yang terlihat seolah jatuh ke arah kiri tersebut menjadi terasa lebih sulit untuk dijangkau sehingga meningkatkan ketegangan.

Shot nomor 9 merupakan *shot* akhir dari rangkaian *shots*. Penulis melakukan perubahan dari *draft* awal berupa penggunaan *very wide shot* dan komposisi

balanced. Dengan mengubah komposisi *shot* menjadi demikian, *shot* nomor 9 menjadi lebih stabil, diam, tenang dan seimbang yang menandakan meredanya ketegangan konflik. Penggunaan *high angle shot* juga ditujukan untuk memperlihatkan posisi karakter pada *environment* secara lebih jelas dan objektif. Berikut ini perbandingan acuan dengan hasil *shot* yang dirancang.

Tabel 3.11. Perbandingan acuan dengan perancangan *shot* pada *scene 5*

| LOU | Agent 327 | Hasil |
|---|--|---|
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |



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