



### **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

*Project* yang dibuat penulis adalah sebuah animasi 2D singkat berjudul “*Twin*”. “*Twin*” merupakan animasi yang bercerita tentang hubungan anak kembar yang saat kecil harmonis namun terpisah karena perceraian keluarganya. Dalam tugas akhir ini, penulis akan membahas mengenai perancangan *shot* untuk memvisualisasikan hubungan antar saudara kembar, dimana penulis melakukan perancangan *shot* di *storyboard* sebagai acuan animasi “*Twin*”.

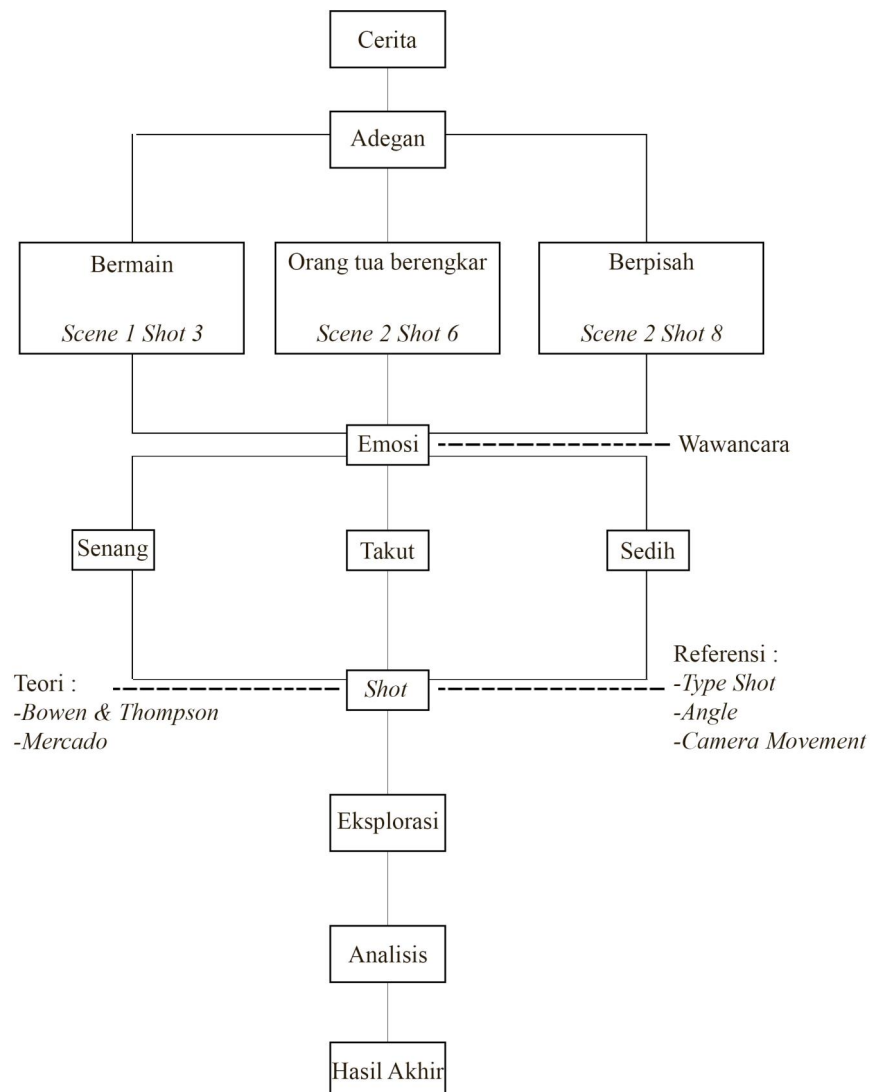
##### 3.1.1. Sinopsis

“*Twin*” menceritakan tentang dua anak kecil yang kompak dan harmonis, namun karena perceraian orangtuanya, mereka harus berpisah. Yang awalnya sedih karena harus berpisah dengan saudaranya perlahan mulai berubah seiring dengan waktu yang berjalan. Dan ketika kuliah mereka dipertemukan kembali.

##### 3.1.2. Posisi Penulis

Dalam laporan ini penulis berada dalam posisi sebagai peneliti proses perancangan *shot* dengan media animasi 2D untuk menemukan bagaimana cara membuat *shot* yang baik sehingga penonton dapat mengerti alur cerita.

### 3.2. Tahapan Kerja



Gambar 3.1. Skematika Perancangan

(sumber: dokumentasi pribadi)

Dalam perancangan film animasi “*Twin*”, diawali dengan pembuatan cerita yang kemudian akan dipilih 3 adegan yang dibentuk menjadi *shot list* dimana penulis memilih beberapa *shot* untuk dibahas dan mencari teori serta referensi film yang dapat digunakan untuk menentukan tata kamera yang sesuai

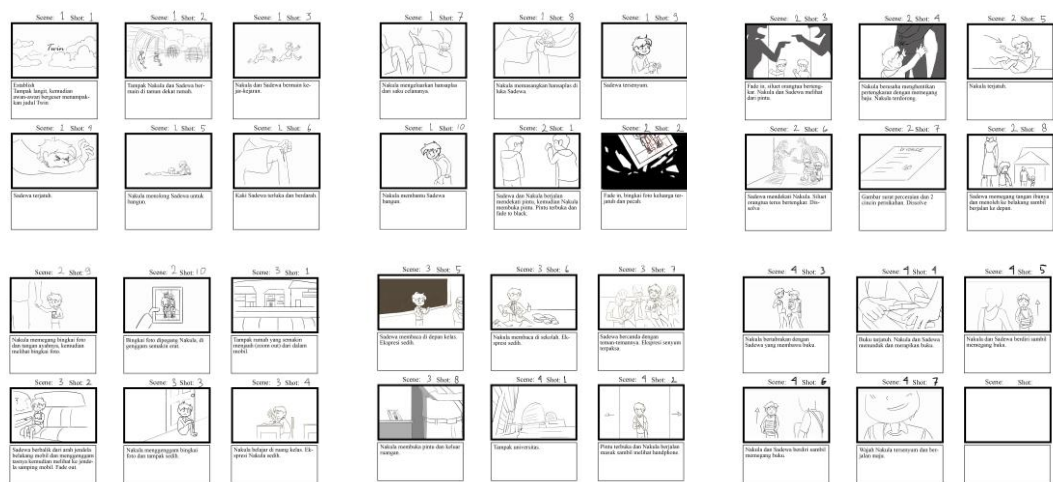
dalam memvisualisasikan emosi yang terkandung dalam hubungan saudara kembar.

Penulis memilih 3 adegan yang menunjukkan emosi senang, takut dan sedih, dimana penulis sudah melakukan wawancara terhadap psikologi untuk mengetahui emosi yang ada dalam adegan Nakula dan Sadewa bermain, melihat orangtuanya bertengkar dan saat mereka berpisah. Dalam adegan yang di pilih dengan data emosi yang akan ditunjukkan penulis mencari referensi berdasarkan *shot type, angle* dan *camera movement*. Perancangan dimulai saat melakukan observasi teori dan referensi, penulis akan menerapkan teori dan referensi ke *storyboard*. Penulis memilih 3 *shot* dimana masing masing *shot* mewakili emosi yang berbeda, karena seperti yang dikatakan Simon (2013) menyatakan bahwa mendireksi sebuah *shot* pada kamera dapat menampilkan cerita secara visual dengan baik karena setiap *shot* dapat memberikan tampilan emosi yang dinamis yang berbeda.

### 3.3. *Storyboard*

Setelah membuat cerita dan menentukan adegan yang akan dimasukkan dalam animasi “*Twin*”, penulis membuat rancangan gambar dari cerita “*Twin*”:

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 3.2. Storyboard (Dokumentasi pribadi)

Setelah membuat *storyboard*, penulis menemukan 3 adegan penting dalam memvisualkan hubungan antar saudara kembar, yakni:

Tabel 3.1. adegan utama

Scene	Shot	Adegan	Emosi
1	3	Nakula dan Sadewa bermain dan berlari di taman	
2	6	Nakula dan Sadewa ketakutan melihat pertengkaran orang tuanya	
2	8	Nakula dan Sadewa berpisah	

### 3.4. Wawancara

Penulis mendapatkan data dari seorang psikolog bernama Gera Rosa Tapiheroe, yang mengatakan dalam psikologi emosi merupakan perasaan yang diperlihatkan dalam bentuk perilaku yang dipengaruhi oleh persepsi, motivasi, lingkungan. Emosi ditunjukkan melalui gesture tubuh, ekspresi wajah. Berdasarkan wawancara dapat diketahui juga bahwa emosi dipengaruhi juga oleh interaksi. Sehingga

penulis memilih beberapa adegan penting yang menunjukkan interaksi yang mempengaruhi emosi antar saudara kembar dalam cerita “*Twin*”.

### 3.5. *Shot list*

Dari sebuah cerita yang telah divisualkan menjadi *storyboard*, penulis mendeskripsikan cerita menjadi beberapa adegan penting untuk menentukan *shot list* yang akan di eksplorasi yang kemudian didasarkan wawancara yang telah didapatkan:

Tabel 3.2. *Shotlist* yang akan dirancang

Scene	Shot	Adegan	Emosi
1	3	Nakula dan Sadewa bermain dan berlari di taman	Senang
2	6	Nakula dan Sadewa ketakutan melihat pertengkaran orang tuanya	Takut
2	8	Nakula dan Sadewa berpisah	Sedih

Dalam wawancara mengatakan bahwa dalam sebuah interaksi adalah sebuah hubungan antara sistem dimana biasanya hubungan antara individu yang saling mempengaruhi dan merupakan hasil proses berfikir dan emosi seseorang. Dimana dapat disimpulkan untuk memvisualisasikan sebuah hubungan yang ada perlu menampilkan emosi dan itu dapat didukung oleh perancangan *shot*. Berdasarkan dari wawancara dengan Gera Rosa seorang psikolog, anak anak saat bermain akan menunjukkan emosi senang dengan ditandai wajah gembira, takut saat melihat orangtuanya bertengkar dan sedih saat berpisah.

### 3.6. *Acuan*

Berbasis dengan emosi yang akan ditampilkan untuk menampilkan hubungan antar saudara dalam animasi 2D berjudul “*Twin*”, penulis memilih beberapa film

untuk menggambarkan emosi dalam hubungan antar saudara, kemudian penulis mengamati *angle shot*(AS), *shot type* (ST), *camera movement* (CM) yang terdapat dalam film tersebut sesuai tabel di bawah untuk menjadi acuan.

Tabel 3.3. referensi film

Adegan	Referensi	AS	ST	CM
Nakula dan Sadewa bermain dan berlari di taman	My Neighbor of Totoro			
	Marumo no Okite			
Nakula dan Sadewa ketakutan melihat pertengkaran <i>orangtuanya</i>	Angelbeast			
	The Whale and The Squid			
Nakula dan Sadewa berpisah	Digimon Adventure			
	Marumo no Okite			

### 3.6.1. Scene 1 Shot 3

Dalam *scene 1 shot 3*, terdapat adegan Nakula dan Sadewa sedang bermain dan didukung wawancara yang penulis dapatkan bahwa bermain adalah tindakan menyenangkan sehingga untuk menunjukkan tindakan menyenangkan terlihat emosi senang.

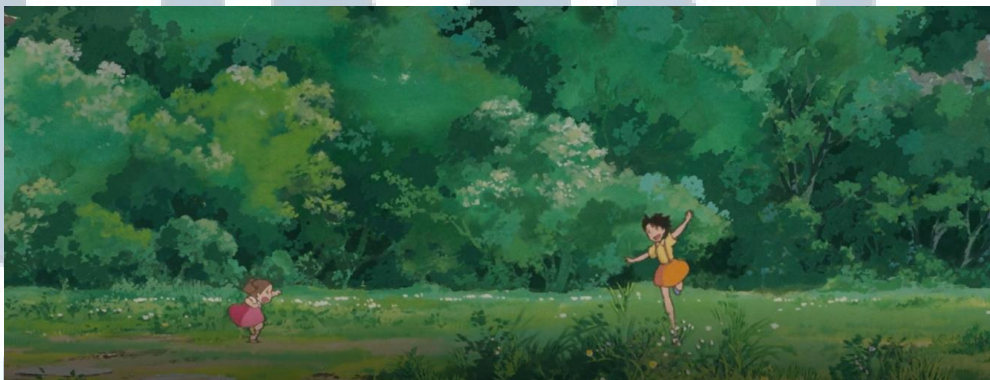
#### 3.6.1.1. My Neighbor Totoro

*My Neighbor Totoro*, menjadi acuan dalam menunjukkan emosi senang, dimana dalam animasi ini ada tokoh Satsuki dan adiknya Mei berlari kegirangan karena baru pindah rumah.



Secara psikologi, rasa senang yang ditimbulkan dalam adegan ini merupakan rasa senang karena menemukan hal baru sehingga yang dilakukan Satsuki adalah bermain disekitar rumah dengan diikuti Mei, adiknya. Emosi senang ditampilkan dengan gambar Satsuki dan Mei berlarian, melompat dan tertawa.

Dalam animasi yang dibuat Hayao Miazaki ini terdapat *shot type extreme long shot* dengan *eye level*, digunakan sebagai penjelas situasi dan kondisi dimana Satsuki dan Mei senang dengan tempat tinggal barunya. Dimana *shot type* ini berguna untuk menyampaikan keadaan objek terlihat jauh dari pandangan mata dan didukung dengan fungsinya yaitu menunjukkan lokasi karena untuk memperlihatkan komposisi yang menonjolkan skala atau ukuran suatu lokasi dan dapat memperlihatkan hubungan antar tokoh dengan area yang sangat luas merupakan fungsi dari *extreme long shot*.



Gambar 3.3. Acuan *shot* emosi senang pada film “*My Neighbor Totoro*”  
(Dokumentasi pribadi)



### 3.6.1.2. Marumo no Okite

Dalam film Marumo no Okite pada episode ke 2 terdapat adegan dimana Kaoru dan Tomoki, anak kembar yang sedang bermain di taman. Sesuai dengan wawancara yang didapatkan penulis, anak-anak yang sedang bermain akan terlihat senang seperti yang terjadi pada Kaoru dan Tomoki yang sedang bermain di taman.

*Shot type* yang dipakai merupakan *long shot* dengan *angle eye level*, dimana dalam *shot* ini terlihat mereka sedang berlarian. Fungsi *shot* ini adalah menampilkan keadaan sekitar.



Gambar 3.4. Acuan *shot* emosi senang pada film “Marumo no Okite” (dokumentasi pribadi)

### 3.6.2. Scene 2 Shot 6

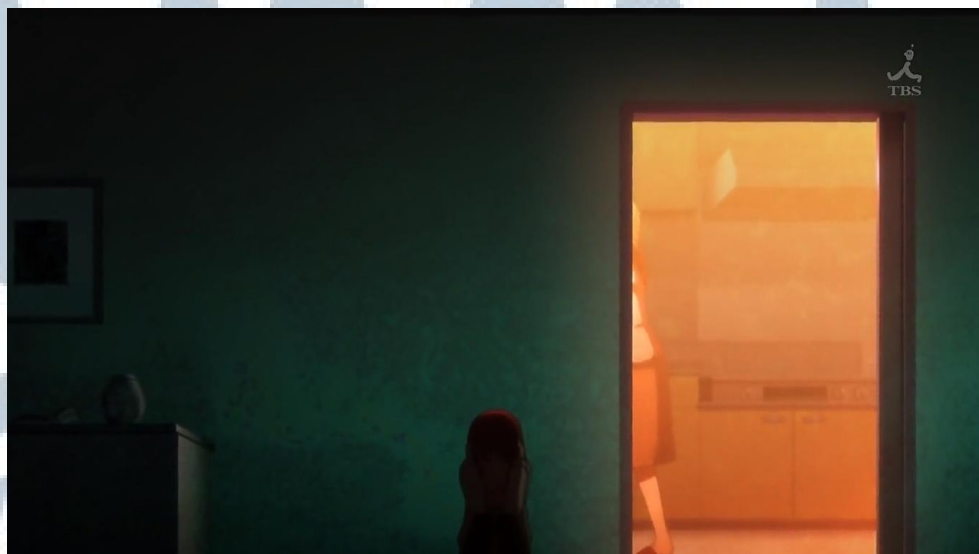
Pada *scene 2 shot 6* yang merupakan awal masalah dalam cerita “*Twin*” dimana Nakula dan Sadewa melihat kedua orangtuanya bertengkar. Dalam wawancara

situasi dalam adegan orangtua bertengkar akan menimbulkan rasa takut terhadap anak-anak.

### 3.6.2.1. Angel Beast

Animasi ini menceritakan tentang manusia yang sudah mati, akan mendapatkan kesempatan untuk menuntaskan rasa penyesalan mereka sebelum mereka reinkarnasi. Dalam episode 3, terdapat cerita seseorang bernama Iwasawa semasa hidupnya melihat orangtuanya bertengkar setiap hari.

Dengan *shot type long shot* dan didukung dengan *angle eye level* dalam *shot* animasi ini menunjukkan sebuah keadaan bahwa Iwasawa ketakutan melihat orangtuanya bertengkar. Sesuai fungsi dari *long shot* yang dapat menampilkan detail dan elemen visual berupa gerak, ekspresi, situasi, *gesture*.



Gambar 3.5. Acuan *shot* emosi takut pada film “Angel Beast”  
(dokumen pribadi)

### 3.6.2.2. The Squid and The Whale

The Squid and The Whale (2005) yang menceritakan mengenai perceraian dari sudut pandang kedua anak laki-laki dan bagaimana anak-anak dalam perceraian merasa selalu berada di dalam sebuah konflik perdebatan.

Dalam *shot* ini diperlihatkan bagaimana reaksi anak saat orangtuanya akan berpisah, secara psikologis anak-anak akan merasakan rasa takut. Acuan *shot* ini mengambil *type over the shoulder* dimana kamera berada di bahu salah satu tokoh sehingga dapat menampilkan tokoh sedang berinteraksi secara dinamik.



Gambar 3.6. Acuan *shot* emosi takut pada film “*The Squid and The Whale*” (dokumentasi pribadi)

### 3.6.3. Scene 2 Shot 8

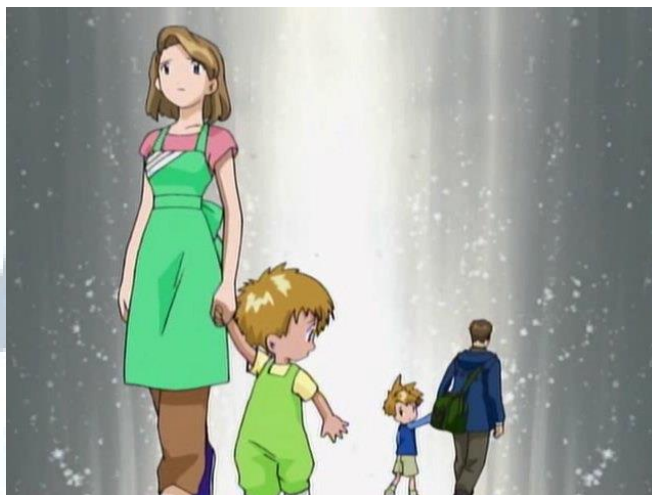
Secara psikologi, emosi yang ditimbulkan ketika harus berpisah dengan keluarga atau kehilangan segala sesuatu yang dicintai atau yang dianggap penting adalah emosi sedih. Gera Rosa menambahkan bahwa dalam kasus anak kembar maka

ikatan emosi mereka lebih kuat, maka berpisah secara fisik akan lebih berpengaruh secara emosional dibandingkan anak yang bukan kembar.

### 3.6.3.1. Digimon Adventure

Dalam animasi “Digimon Adventure” pada Episode 51 (1999) terdapat *shot* yang menceritakan Kedua orangtua Ishida atau dikenal dengan nama Matt dan Takeru bercerai dan masing-masing mengambil anak laki-lakinya sehingga terpisah dari satu sama lain.

*Shot type* yang dipakai merupakan *medium long shot*. *Shot ini* memiliki sudut pandang lebih sempit daripada *long shot* namun lebih luas daripada *medium shot*, sehingga *shot ini* menyediakan ruang yang cukup dalam *frame* untuk memasukan beberapa elemen secara bersamaan dan bisa juga digunakan untuk menampilkan bahasa tubuh, area sekitar. (Mecado,2011).



Gambar 3.7. Acuan *shot* emosi sedih pada film “Digimon adventure”  
(<http://3.bp.blogspot.com/-AFjbX3KMUqo/TriJMjQ-F6I/AAAAAAAAAQE/ronxxIXDkTc/s1600/51c.jpg>)

### 3.6.3.2. Marumo no Okite

Dalam drama Jepang yang menceritakan tentang seseorang bernama Mamoru yang tinggal bersama anak kembar bernama Kaoru dan Tomoki, anak dari sahabatnya yang telah meninggal. Dalam episode satu, diceritakan sahabatnya Sasakura, ayah dari anak kembar ini meninggal dan kedua anaknya akan diasuh oleh saudaranya, namun karena masalah finansial dan beberapa hal, mereka tidak dapat merawat keduanya di tempat yang sama sehingga saudaranya membuat keputusan untuk memisahkan kedua anak kembar tersebut. Kaoru akan tinggal bersama bibinya sedangkan Tomoki akan tinggal bersama pamannya.

*Shot* dalam adegan ini menggunakan *long shot type* dengan *high angle* untuk menunjukkan kondisi, keadaan kedua anak tersebut yang akan dipisahkan. Dalam *shot* ini memperlihatkan kelemahan atau ketidakberdayaan yang ada pada tokoh utama yaitu Kaoru dan Tomoki terhadap kondisi yang mereka alami yakni berpisah satu sama lain serta menunjukkan kelemahan Mamoru dalam keinginannya untuk tidak memisahkan kedua anak kembar tersebut. Dalam posisi ini sebenarnya ini merupakan sudut pandang Mamoru dari atas menuju tempat pakir tempat situasi tersebut diperlihatkan.



Gambar 3.8. Acuan *shot* emosi sedih pada film “Marumo no Okite”  
(dokumentasi pribadi)

### 3.7. Proses Perancangan

Dari acuan diatas, penulis mendapatkan beberapa data yang akan dipakai dalam proses perancangan atau eksplorasi *shot* yang akan dirancang penulis.

Tabel 3.4. hasil observasi

Adegan	Referensi	AS	ST	CM
Nakula dan Sadewa bermain dan berlari di taman	My Neighbor of Totoro	<i>Eye level</i>	<i>Extreme Long Shot</i>	-
	Marumo no Okite	<i>Eye level</i>	<i>Long Shot</i>	-
Nakula dan Sadewa ketakutan melihat pertengkaran <i>orangtuanya</i>	Angelbeast	<i>Eye level</i>	<i>Long Shot</i>	-
	The Whale and The Squid	<i>Eye level</i>	<i>Over the Shoulder</i>	-
Nakula dan Sadewa berpisah	Digimon Adventure	<i>Eye level</i>	<i>Medium Long Shot</i>	-
	Marumo no Okite	<i>High angle</i>	<i>Long Shot</i>	-

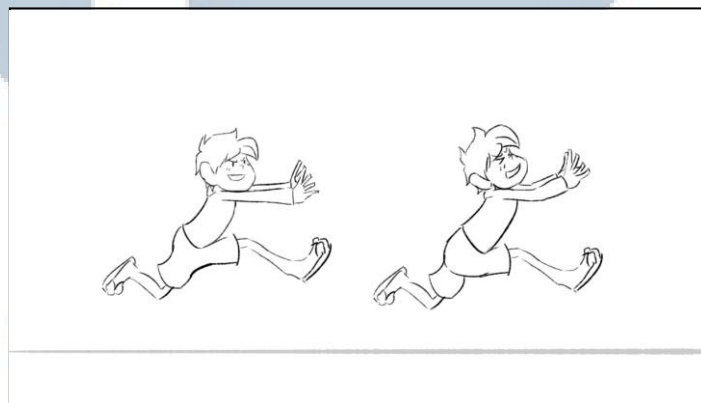
Berdasarkan tabel diatas, penulis menemukan bahwa dalam referensi yang penulis ambil, adegan yang menjadi acuan banyak menggunakan *long shot* sebagai *shot*



*type* dan *eye level* sebagai *angle shot*. Berikut adalah eksplorasi dari beberapa alternative *shot* berdasarkan dari acuan film sebagai dasar dalam pembuatan sketsa-sketsa eksplorasi.

### 3.7.1. Scene 1 Shot 3

Dalam *scene 1 shot 3* ini, penulis ingin menggambarkan emosi senang yang terjadi saat Nakula dan Sadewa sedang bermain. Dengan teori Thompson dan Bowen, (2009) yaitu fungsi *shot type*, penulis melakukan beberapa eksplorasi sesuai fungsi *shot* yang dipakai agar dapat mendukung animasi yang sedang dibuat penulis.



Gambar 3.9. Eksplorasi pertama  
(dokumentasi pribadi)

Untuk eksplorasi pertama, penulis menggunakan *long shot* berfungsi sebagai penjelasa situasi sekitar. Penulis ingin menampilkan emosi Nakula dan Sadewa yang senang bermain di taman.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA





Gambar 3.10. Explorasi kedua  
(dokumentasi pribadi)

Dengan tujuan yang sama yakni menampilkan emosi senang, penulis mencoba dari sudut pandang Sadewa yang sedang mengejar Nakula, dimana dengan *eye angle* dan *shot point of view* berfungsi sebagai pengaplikasian agar bisa menampilkan ekspresi senang.



Gambar 3.11. Explorasi ketiga  
(dokumentasi pribadi)

Di lanjutkan eksplorasi ketiga, dimana penulis mencoba menggunakan *type medium long shot*, dimana fungsi dari *medium long shot* yang diinginkan penulis adalah untuk menampilkan lebih detail ekspresi namun masih memperlihatkan apa yang dilakukan si tokoh.

### 3.7.2. Scene 2 Shot 6

Dalam *scene 2 shot 6* dimana situasi yang diperlihatkan di animasi “*Twin*” merupakan pertengkaran orangtua Nakula dan Sadewa. Penulis ingin menampilkan emosi takut yang merupakan acuan psikologi bahwa saat terjadi pertengkaran *orangtua*, anak-anak cenderung ketakutan dan berusaha melindungi satu sama lain karena dampak perceraian terhadap anak-anak akan membuat anak merasa kehilangan rasa aman dan kesejahteraan yang sebelumnya mereka rasakan dalam keluarga.



Gambar 3.12. Explorasi pertama  
(dokumentasi pribadi)

Pada eksplorasi pertama, dengan acuan dari film “*The Squid and The Whale*” yang menggunakan *shot type point of view* dengan fungsi memperlihatkan kondisi dan emosi Nakula dan Sadewa saat terjadi pertengkaran orangtuanya.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.13. Explorasi kedua  
(dokumentasi pribadi)

Dengan teori Mercado yang mengatakan *shot type close-up* berguna untuk menunjukkan ekspresi secara detail. Penulis mencoba menggunakan *shot type close-up* di eksplorasi kedua ini untuk menunjukkan emosi tokoh secara lebih detail.



Gambar 3.14. Explorasi ketiga  
(dokumentasi pribadi)

Di eksplorasi ketiga, penulis mencoba menunjukkan emosi yang dirasakan Nakula dan Sadewa saat berada di situasi pertengkaran orangtuanya dengan menggunakan *long shot*. Dimana Nakula dan Sadewa terlihat rapuh, ketakutan dan berlindung satu sama lain dengan tujuan ingin menampilkan dampak dari

pertengkaran orangtua yang menunjukkan mereka kehilangan rasa aman atau sandaran dalam keluarga.

### 3.7.3. Scene 2 Shot 8

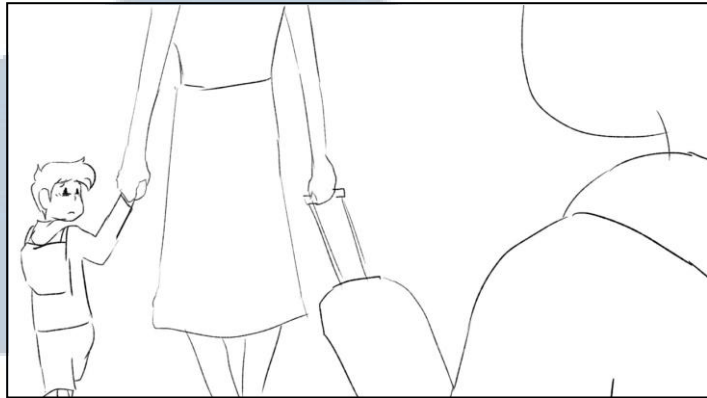
Dalam *scene 2 shot 8* ini, penulis ingin menunjukkan bahwa emosi yang ditampilkan saat berpisah adalah rasa sedih, dimana sesuai acuan psikologi anak-anak ketika kehilangan atau harus berpisah dengan keluarga, mereka akan merasa sedih.



Gambar 3.15. Explorasi Pertama  
(dokumentasi pribadi)

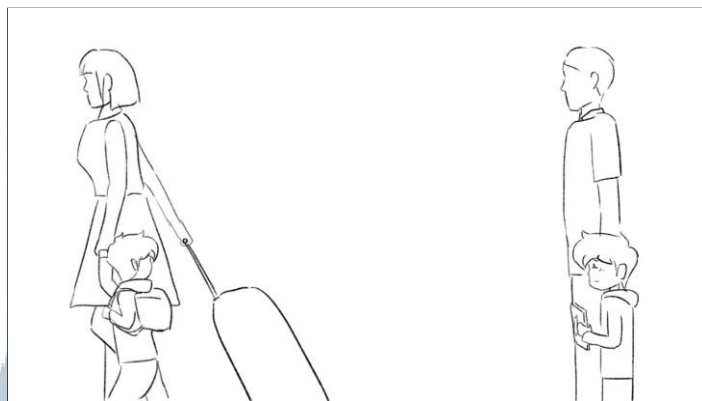
Dengan acuan “Digimon Adventure” menggunakan eksplorasi *shot type medium long shot* untuk memperlihatkan kondisi dan situasi yang terjadi dimana dalam cerita “Twin” adalah perpisahan Nakula dan Sadewa saat orangtuanya bercerai, serta dapat menunjukkan jarak antar mereka.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.16. Explorasi Kedua  
(dokumentasi pribadi)

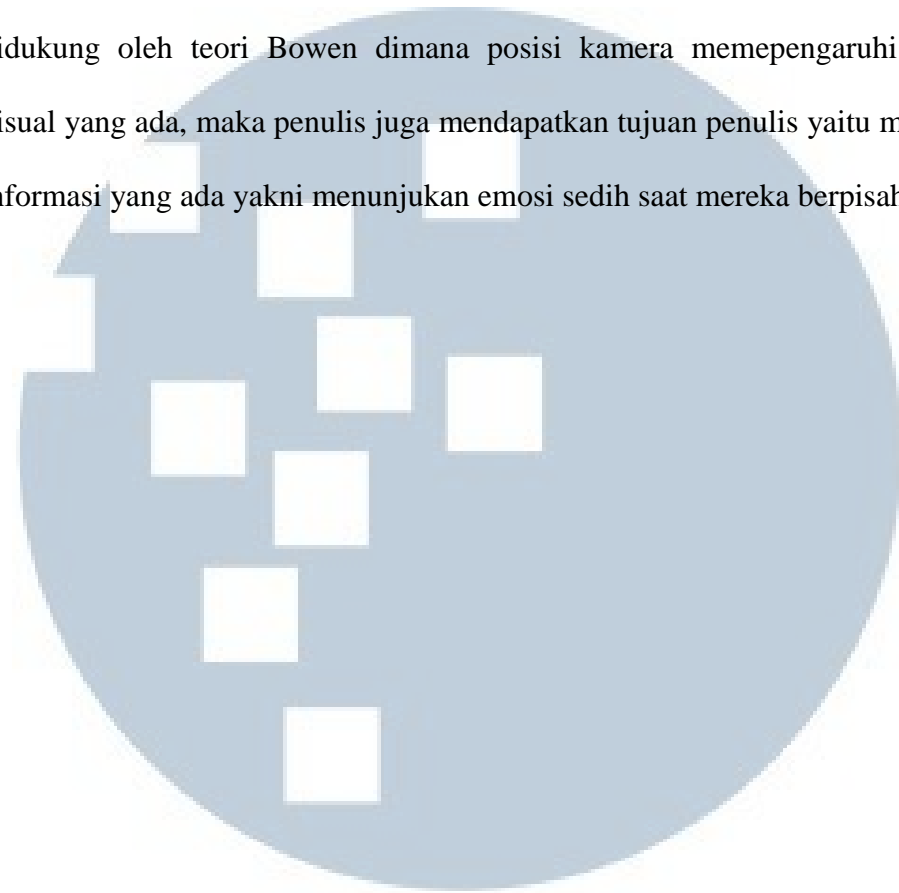
Dalam eksplorasi kedua, penulis kembali menggunakan teori Bowen dimana fungsi dari *type over the shoulder* dimana kamera berada di bahu salah satu tokoh sehingga dapat menampilkan tokoh sedang berinteraksi secara dinamik. Penulis mencoba *shot type* ini untuk melihat apakah *shot* ini dapat memperlihatkan ekspresi dan emosi dari sang tokoh.



Gambar 3.17. Explorasi Ketiga  
(dokumentasi pribadi)

Dalam eksplorasi ketiga, penulis mencoba mengubah posisi kamera namun tetap menggunakan teori yang ada yakni Bowen (2013) penentuan posisi kamera dapat mempengaruhi informasi visual yang disampaikan kepada penonton. Dengan mencoba *shot type medium long shot* dan *angle eye level*, dan

didukung oleh teori Bowen dimana posisi kamera memengaruhi informasi visual yang ada, maka penulis juga mendapatkan tujuan penulis yaitu menunjukkan informasi yang ada yakni menunjukkan emosi sedih saat mereka berpisah.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA