BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

"Daddy's Girl" adalah sebuah film animasi 3 dimensi dengan durasi tiga menit. Film ini menceritakan seorang mantan pegulat yang sangat protektif dan menyayangi anak perempuannya mengalami kesulitan untuk mengerti anak perempuannya yang mulai memasuki usia remaja.

Dalam Film Daddy's Girl terdapat 4 tokoh, yaitu John, seorang mantan pegulat profesional dan juga ayah dari Mary, Mary, anak perempuan John yang cantik dan periang, Richard, pacar pertama Mary, dan penjahat mesum di taman .

Environment dan lokasi yang dibuat dalam film ini mengambil referensi dari Perumahan di daerah New York, Amerika di masa yang sudah cukup modern. *Mood* yang ingin ditampilkan dalam film ini, yaitu *mood* yang hangat, romantis, dan kekeluargaan.

Proyek Daddy's Girl ini dikerjakan oleh 5 orang, yaitu penulis, Andryanto Pangawan, Darwin Prawira, Maria Angela Yanita, dan Ivory Natuzi. Dalam proyek ini, penulis berperan sebagai *storyboard artist* dan membahas mengenai camera works (*shot type, camera angles, camera movement*), prinsip komposisi, dan menentukan durasi tiap *shot*.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

3.1.1. Objek Penelitian

Objek penelitian yang akan diteliti oleh penulis, yaitu film-film referensi dan video referensi gerakan film *Daddy's Girl.*

Daftar film-film yang akan dianalisa, antara lain: *The Wrestler, The Croods, Hotel Transylvania, Despicable Me, Film pendek Bye-Bye Bunny, Dragon Boy* dan *Trois Petits Chats*. Penulis memilih film-film tersebut karena memiliki relevansi dengan film animasi Daddy's Girl.

3.1.2. Metodologi Penelitian

3.1.2.1. Analisa *Shot* dari Referensi Film

Penulis melakukan penelitian dengan melakukan analisa *shot* dalam film-film animasi 3D maupun *live action* yang relevan. Tujuan dari analisa ini adalah untuk meneliti bagaimana *shot* (*shot type, camera angles, camera movement, composition,* dan durasi*)* yang tepat untuk menampilkan adegan-adegan tertentu atau untuk menggambarkan *mood/feeling* tertentu.

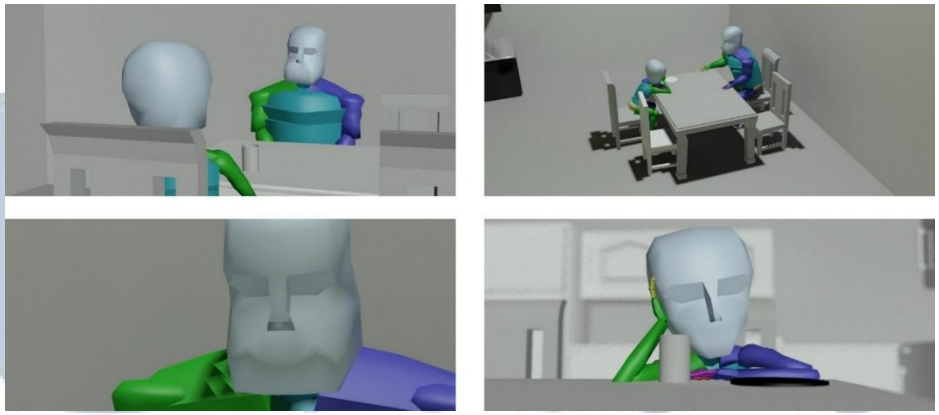
UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.1.2.2. Observasi Pada Video Referensi

Gambar 3.1. Observasi Video Referensi

Selain melakukan analisa *shot*, penulis juga melakukan observasi dari video-video referensi gerakan dalam film Daddy's Girl untuk menentukan durasi dalam *shot* sehingga perhitungan durasi akurat.

3.1.2.3. Eksperimen Kamera 3D



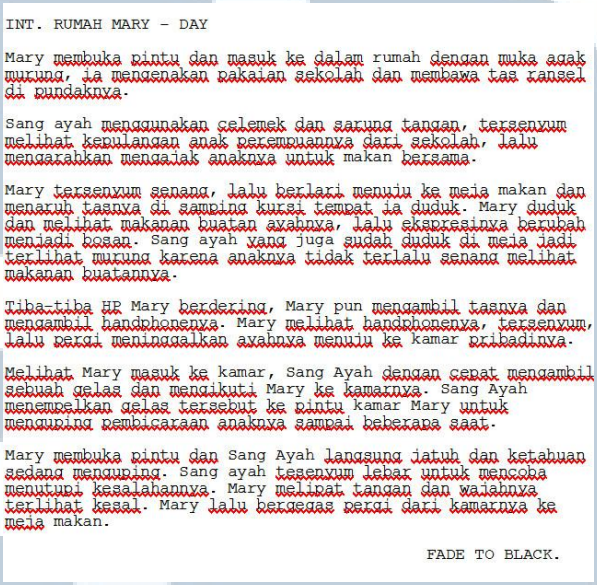
Gambar 3.2. Eksperimen Kamera 3D

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

3.2. Proses Perancangan

Dalam merancang *storyboard* "Daddy's Girl", penulis melewati tahap-tahap berikut:

1. Pembacaan naskah film Daddy's Girl



INT. RUMAH MARY - DAY

Mary membuka pintu dan masuk ke dalam rumah dengan muka agak murung, ia mengenakan pakaian sekolah dan membawa tas ransel di pundaknya.

Sang ayah menggunakan celemek dan sarung tangan, tersenyum melihat kepulangan anak perempuannya dari sekolah, lalu mengarahkan mengajak anaknya untuk makan bersama.

Mary tersenyum senang, lalu berlari menuju ke meja makan dan menaruh tasnya di samping kursi tempat ia duduk. Mary duduk dan melihat makanan buatan ayahnya, lalu ekspresinya berubah menjadi bosan. Sang ayah yang juga sudah duduk di meja jadi terlihat murung karena anaknya tidak terlalu senang melihat makanan buatannya.

Tiba-tiba HP Mary berdering, Mary pun mengambil tasnya dan mengambil handphonenya. Mary melihat handphonenya, tersenyum, lalu pergi meninggalkan ayahnya menuju ke kamar pribadinya.

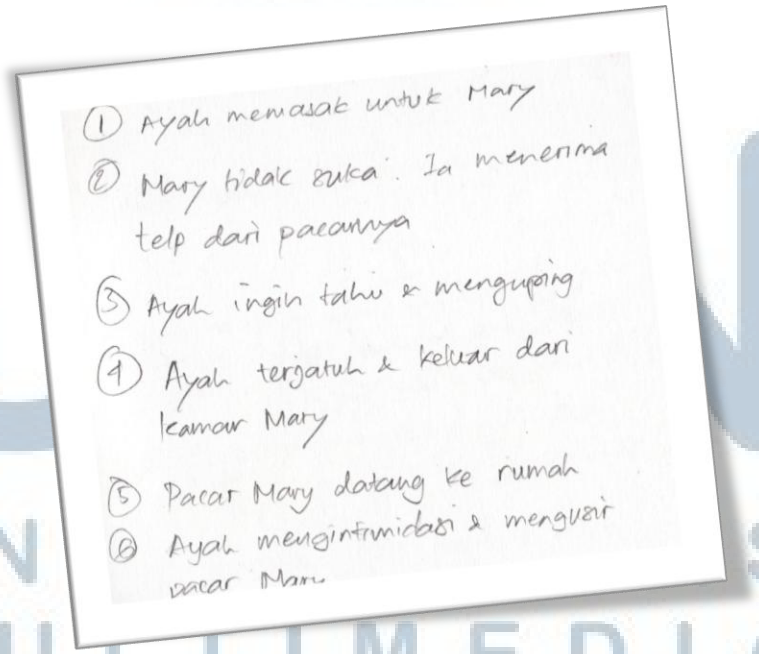
Melihat Mary masuk ke kamar, Sang Ayah dengan cepat mengambil sebuah gelas dan mengikuti Mary ke kamarnya. Sang Ayah menempelkan gelas tersebut ke pintu kamar Mary untuk menguping pembicaraan anaknya sampai beberapa saat.

Mary membuka pintu dan Sang Ayah langsung jatuh dan ketahuan sedang menguping. Sang ayah tersenyum lebar untuk mencoba menutupi kesalahannya. Mary melipat tangan dan wajahnya terlihat kesal. Mary lalu bergegas pergi dari kamarnya ke meja makan.

FADE TO BLACK.

Gambar 3.3. *Screenplay* Film "Daddy's Girl"

2. *Break down* naskah menjadi *story beats*



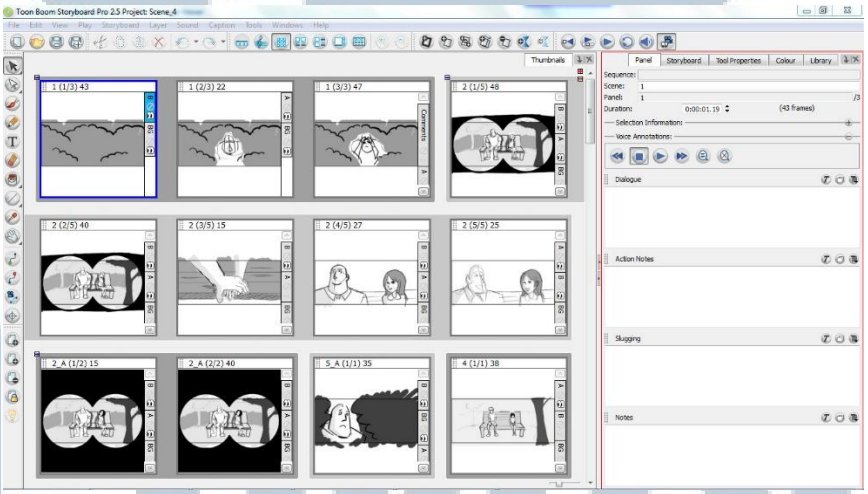
(1) Ayah memasak untuk Mary
(2) Mary tidak suka. Ia menerima telp dari pacarnya
(3) Ayah ingin tahu & menguping
(4) Ayah terjatuh & keluar dari kamar Mary
(5) Pacar Mary datang ke rumah
(6) Ayah mengintimidasi & mengusir pacar Mary

Gambar 3.4. "Daddy's Girl" *Story Beats*

3. Membuat *thumbnails*

Gambar 3.5. “Daddy’s Girl” *Thumbnails*

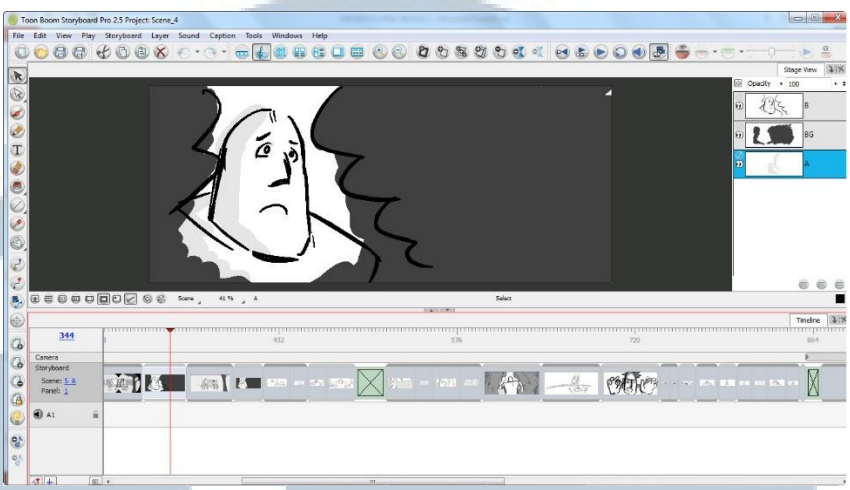
4. *Storyboard*



Gambar 3.6. Pembuatan *Storyboard* “Daddy’s Girl”

5. *Story Reel / Animatic*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.7. Pembuatan *Animatic* “Daddy’s Girl”

Penulis menggunakan software Toonboom Storyboard Pro dalam membuat *storyboard* dan *animatic* film “Daddy’s Girl”.

3.3. Hasil Penelitian

Film Daddy’s Girl terbagi menjadi beberapa adegan. Untuk menggambarkan adegan dengan tepat, penulis menonton dan menganalisa *shot-shot* film-film yang memiliki relevansi dengan film animasi Daddy’s Girl dari segi cerita, *mood*. Adegan-adegan yang akan dianalisa penulis, antara lain: adegan *finish move*, adegan intimidasi, adegan depresi, dan adegan pacaran.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.3.1. Adegan *Finish Move*

Gambar 3.8. *Shot* Randy 'The Ram' Melakukan *Finish Move*

(*The Wrestler*, 2008)

Penulis mengambil adegan penutup film *The Wrestler* ini karena adegan ini dapat menggambarkan aksi seorang *wrestler* hendak melakukan *signature move*-nya (sebuah gerakan spesial seorang *wrestler* yang biasa dipakai untuk menghabisi musuh) dalam sebuah ring *wrestler* yang penuh oleh para penonton dan fans yang bersorak-sorai.

Berikut adalah tabel deskripsi dari *shot-shot* adegan penutup film *The Wrestler*:

Table 3.1 Analisa *Shot Finish Move The Wrestler*

SHOT	SHOT TYPE	ANGLE	MOVE	ACTION	DUR

Perancangan Storyboard Dalam..., Albert Dinata Rahardja, FSD UMN, 2014

1	XLS	*Eye level*	-	Karakter naik ke atas tiang ring	7s
2	LS	*Low*	-	Karakter mengangkat tangannya	3s
3	XLS	*High*	-	-	1s
4	CU	*Low*	-	Karakter mulai melakukan gerakan *signature move-nya*	6s
5	XLS	*High*	-	Karakter bersiap melompat	3s
6	MS	*Low*	-	Karakter melompat keluar *frame*	8s

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.3.2. Adegan Intimidasi

Gambar 3.9. *Shot* Dracula Mengintimidasi Jonathan
(*Hotel Transylvania*, 2012)

Gambar di atas merupakan *shot-shot* dari film *Hotel Transylvania* dimana ayah Drakula mengintimidasi Jonathan, seorang manusia untuk pergi meninggalkan kastilnya untuk selama-lamanya. Berikut adalah tabel analisa *shot* adegan Drakula mengintimidasi Jonathan dalam film Hotel Transylvania:

Tabel 3.2. Analisa *Shot* Intimidasi Film *Hotel Transylvania*

SHOT	SHOT TYPE	ANGLE	MOVE	ACTION	DUR
1	MS	*Eye level*	*Dolly in to* CU	Ayah drakula mengancam Jonathan dengan kata-kata	15s

Perancangan Storyboard Dalam..., Albert Dinata Rahardja, FSD UMN, 2014

2	CU	*High*	-	Ekspresi Jonathan	2s
3	CU	*Low*	-	Ekspresi ayah Drakula	1s
4	LS	*Eye level*	-	Ayah Drakula mengusir Jonathan, lalu keduanya pergi dari tempat tersebut	7s

3.3.3. Adegan Depresi

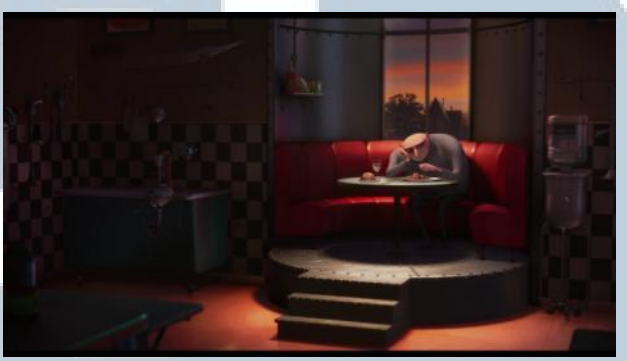
Gambar 3.10. *Shot* Ayah Kucing Depresi
(*Trois Petits Chats*, 2013)

Depresi menurut Grohol (2013) merupakan hal-hal yang merujuk pada perasaan sedih yang berkepanjangan. Perasaan ini juga disertai perasaan tidak berdaya, lemas, dan kehilangan nafsu/gairah untuk hal-hal yang biasa menyenangkan.

Dalam film *Trois Petits Chats*, ibu kucing diceritakan baru saja meninggal karena terserang penyakit mematikan, tidak berapa lama, anak perempuannya juga mulai menunjukkan gejala penyakit mematikan tersebut. Kedua hal tersebut membuat karakter ayah kucing sangat sedih dan depresi. Keadaan ayah yang sedang

Perancangan Storyboard Dalam..., Albert Dinata Rahardja, FSD UMN, 2014

depresi dalam film ini ditunjukkan dengan *framing Medium Close-Up*, *camera angle eye level*, dengan durasi 4 detik.



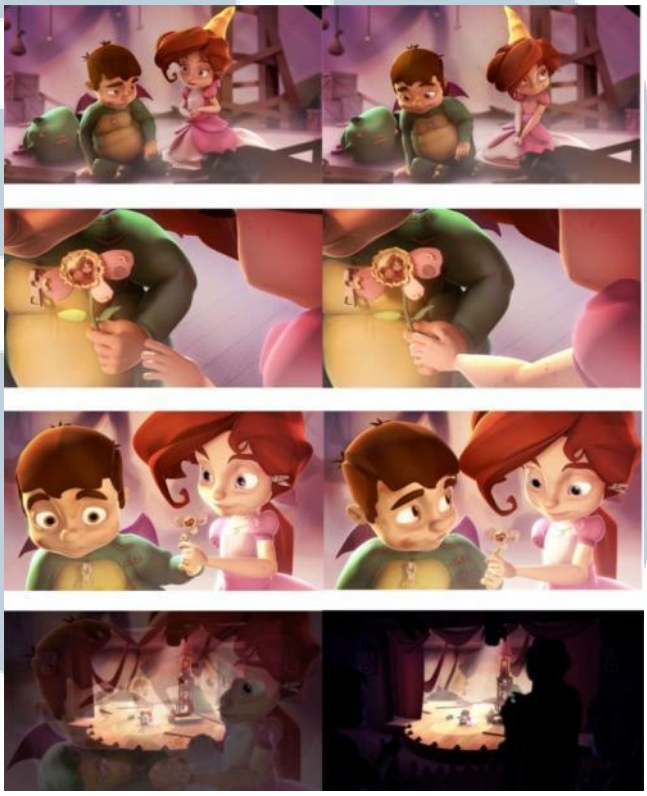
Gambar 3.11. *Shot* Gru Kesepian
(*Despicable Me*, 2010)

Gambar kedua merupakan *shot* dalam film *Despicable Me* dimana saat itu ketiga anak perempuan yang diasuh oleh Gru, tokoh utama dibawa kembali ke panti asuhan. Hal tersebut membuat Gru depresi sehingga ia tidak nafsu makan. Keadaan depresi Gru digambarkan dengan *Long Shot*, *camera angle eye level*, dengan durasi 2 detik.

Perbedaan utama terletak pada *framing* kedua *shot* tersebut. Dalam film *Trois Petits Chats*, *shot* yang digunakan merupakan *Medium Close-Up* sedangkan dalam film *Despicable Me*, keadaan depresi digambarkan dengan *Long Shot*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.3.4. Adegan Pacaran



Gambar 3.12. Adegan Romantis

(*Dragon Boy*, 2010)

Film pendek *Dragon Boy* bercerita tentang seorang anak laki-laki yang diam-diam menyukai anak perempuan yang menjadi puteri dalam teater di sekolahnya. Penulis memilih film pendek *Dragon Boy* karena adegan romantis dalam film ini tidak terlalu *vulgar* dan menggambarkan keadaan pacaran dimana kedua karakter masih terlihat canggung. Berikut adalah tabel analisa *shot* dari adegan romantis dalam film *Daddy's Girl*:

Table 3.3 Analisa *Shot* Pacaran dalam Film *Dragon Boy*

SHOT	SHOT TYPE	ANGLE	MOVE	ACTION	DUR

Perancangan Storyboard Dalam..., Albert Dinata Rahardja, FSD UMN, 2014

1	LS	*Eye level*	-	Putri menghampiri Dragon Boy dan keduanya malu-malu	13s
2	CU	*High*	-	Putri memegang tangan Dragon Boy	2s
3	MCU	*Eye level*	-	Dragon Boy kaget lalu melihat Putri	3s
4	XLS	*High*	-	Tirai teater tertutup	4s

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA