

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Karya yang penulis ciptakan berjudul *Paint* merupakan animasi 2D yang bertemakan mengenai perundungan dan bergenre drama. Durasi dari karya penulis kurang lebih adalah 4 menit. Karya animasi ini menceritakan mengenai mengenai protagonis yang gemar melukis tetapi selalu mendapat komentar buruk mengenai aliran lukisannya meskipun begitu, ia tetap melukis dengan aliran lukisannya tersebut. Suatu hari dimana protagonis tersebut sedang melukis dan ia mengunggahnya di media sosial ia mendapat banyak komentar buruk mengenai lukisannya hingga di kehidupan nyatanya Suatu hari ia mulai jatuh sakit parah dan walaupun dalam kondisi yang mengenaskan ia masih tetap melukis.

Hingga suatu hari ketika ia sudah mulai tidak kuat dengan komentar yang ia dapatkan, datang seseorang untuk mengunjunginya dan ia berkata bahwa lukisannya sangat unik dan bagus. Turunlah air matanya dan memeluk orang tersebut.

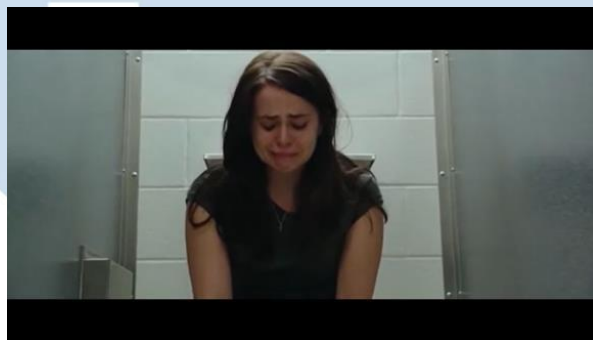
Konsep Karya

Film *Paint* yang penulis ciptakan merupakan film pendek fiksi berupa 2D *animation*. Dalam film ini, penulis akan memperlihatkan perubahan emosi tokoh yang dirundung secara *online* dan *offline*. Penulis akan membahas perancangan hanya pada pemilihan *shot*. *Shot* yang akan penulis rancang adalah *shot* 25 dan *shot* 37. Proses perancangan dilakukan dengan eksperimen *shot* dan melakukan observasi kepada film-film yang dapat mewakili apa yang ingin penulis sampaikan.

Pada *shot* 25 yang penulis rancang menunjukkan adegan dimana tokoh utama sedang mengeluarkan luapan emosi sedih yang sudah ia pendam selama ini. Emosi tersebut meluap karena ia mulai merasa mengapa lukisan abstrak yang ia sukai tersebut tidak disukai oleh semua orang. Pada *shot* 25 ini penulis ingin

menunjukkan sebuah emosi sedih yang tidak terbendung yang akhirnya terluap lepas. Oleh karena itu, konsep pada *shot* 25 ini penulis ingin memperlihatkan *shot* yang menggambarkan perubahan emosi dari senang menjadi sedih.

Pada *shot* 37 yang penulis rancang menunjukkan adegan dimana tokoh utama memeluk tokoh pembeli lukisan. Tindakan tersebut dilakukan karena ia tidak menyangka bahwa akan ada satu orang yang menyukai hingga ingin membeli lukisan tersebut sehingga ia merasa tersentuh. Pada *shot* 37 ini penulis ingin menunjukkan adanya perubahan emosi sedihnya yang lepas hingga ia merasa damai. Oleh karena itu, konsep pada *shot* 37 ini penulis ingin memperlihatkan *shot* yang menunjukkan adanya harapan atau rasa senang.



Gambar 22. *Shot* Film *The Duff*

(*The Duff*, Sandel Ari, 2015)

Berdasarkan konsep yang penulis paparkan, Penulis melakukan observasi kepada *shot* yang penulis rancang. Pada konsep *shot* 25 penulis melakukan observasi pada film *The Duff* (2015). Film ini menceritakan mengenai tokoh utama yang mulai merasa dirinya adalah sebagai tokoh pembantu untuk kedua temannya yang memiliki paras lebih indah. Walaupun, temannya tidak memiliki pemikiran bahwa dia adalah tokoh pembantu. Pada gambar diatas merupakan salah satu *shot* adegan film ini dimana pada *shot* ini tokoh utama sedang mengalami kesedihan yang mendalam Pada saat ia mulai di *bully* oleh semua orang di sekolahnya karena satu video yang disebar oleh salah satu teman sekolahnya yang kurang baik.

Pada Gambar 22 Ini terlihat penggunaan *Medium shot*. Penggunaan ini memperlihatkan detail fisik dan bahasa tubuh yang sedang dilakukan oleh tokoh

utama yang sedang merasa sedih karena hal yang dialami nya. Sesuai dengan apa yang dikemukakan Brown (2012) mengenai *medium shot*, Ekspresi sedihnya beserta gestur fisik karakter dapat terlihat dengan jelas seperti yang terlihat pada gambar 22. Sesuai dengan pendapat Pratista (2017) dimana penggunaan *low angle* dapat memperlihatkan adanya kekuatan besar yang meliputi tokoh, kekuatan besar yang terlihat disini adalah kesedihan yang ia alami sekarang sangat besar. Dengan ditambah pergerakan kamera *zoom in* yang digunakan secara perlahan membuat kesan bahwa penderitaan yang ia rasakan semakin mendekat ke arahnya.

Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan Brown (2012) bahwa pentingnya ada motivasi dibalik penggunaan *zoom*. Terlihat juga pemakaian komposisi simetris dimana sesuai dengan apa yang diutarakan Pratista (2017) jika kedua objek di kanan dan kiri terlihat lebih besar dan seimbang maka menimbulkan kesan tertutup.



Gambar 23. Shot Film *Mean Girls*
(*Mean Girls*, Waters Mark, 2004)

Referensi atau acuan kedua penulis dalam *shot* yang menggambarkan kesedihan penulis ambil dari film *Mean Girls*. Film ini menceritakan mengenai tokoh utama yang pindah ke sekolah baru. Di sekolah baru tersebut ia diperlakukan dengan tidak baik oleh lingkungannya sehingga ia berusaha untuk menyatu dengan geng paling populer di sekolah baru tersebut. Pada gambar 23, diperlihatkan pada saat adegan dimana tokoh utama sedang ingin mencari tempat untuk makan di kantin tetapi rumor yang tidak mengenakan menghampiri dia sehingga seisi kantin mulai

melakukan *bully* secara verbal. Hal tersebut membuat ia makan di toilet dengan ekspresi sedih.

Terlihat pada gambar 23, pemilihan jarak *shot* ada pada *medium shot*. Penggunaan ini memperlihatkan bagian tubuh karakter yang hanya sampai bagian pinggang. Sesuai dengan apa yang dikemukakan Brown (2012) mengenai *medium shot*, Ekspresi sedihnya beserta gestur fisik tokoh dapat terlihat dengan jelas. Sesuai dengan pendapat Pratista (2017) dimana penggunaan *low angle* dapat memperlihatkan adanya kekuatan besar yang meliputi tokoh, kekuatan besar yang terlihat disini adalah kesedihan yang ia alami lebih mendominasi dibandingkan dengan dirinya. Ditambah dengan pergerakan kamera *zoom in* yang sangat sedikit yang digunakan membuatnya terlihat seperti masalah yang dialaminya tidak begitu menghampirinya melainkan masalah tersebut bisa berasal dari diri sendiri dan dari pihak luar.

Terlihat juga pemakaian komposisi simetris dimana sesuai dengan apa yang diutarakan Pratista (2017) jika kedua objek di kanan dan kiri terlihat lebih besar dan seimbang maka menimbulkan kesan tertutup.



Gambar 24. Shot Film *Spider Verse*

(*Spider Verse*, Persichetti, Ramsey, Rothman, 2018)

Pada konsep *shot* 37 penulis melakukan observasi pada film *Spider verse*. Film ini menceritakan mengenai tokoh utama yang mendapatkan kekuatan dan dunia tokoh utama yang mengalami kerusakan dimensi. Hal tersebut membuat datangnya tokoh dari masa lampau dan masa depan. Pada gambar 24 merupakan *shot* pada saat tokoh utama sedang memeluk ayahnya setelah perbincangan melalui telepon genggam

dimana mereka berdua sedang merasa sedih dan ayahnya mulai membuka hatinya untuk memperbolehkan hobi tokoh utama. Hal itu yang membuat tokoh utama memeluk ayahnya karena ia terharu akan ucapan ayahnya.

Terlihat pada gambar 24, pemilihan jarak *shot* ada pada *medium shot*. Penggunaan ini memperlihatkan tubuh kedua tokoh dari kepala hingga pinggang. Sesuai dengan apa yang dikemukakan Brown (2012) mengenai *medium shot*, ekspresi beserta gestur fisik kedua tokoh dapat terlihat dengan jelas. Seperti yang dikemukakan Pratista (2017) bahwa *neutral angle* menimbulkan kesan bahwa adanya kesetaraan, pemakaiannya dalam *shot* ini memberikan kesan bahwa masalah yang dialami antara mereka berdua sudah terselesaikan. Sesuai dengan perkataan Brown (2012) dimana pemakaian *zoom* harus memiliki motivasi, Pergerakan kamera *zoom in* yang digunakan secara perlahan menimbulkan kesan bahwa rasa damai mulai menghampiri kedua tokoh. Terlihat juga pemakaian komposisi dinamis dimana sesuai dengan apa yang diutarakan Pratista (2017) jika penempatan subjek tidak diletakkan secara simetris maka menimbulkan kesan kekacauan.

Dalam *shot* ini kekacauan yang dimaksud adalah perasaan kedua tokoh yang bercampur aduk dari sedih ke perasaan tenang atau damai.



Gambar 25. *Shot Film Aladdin*
(Aladdin, Clements & Musker, 1992)

Referensi atau acuan kedua untuk *shot* 37 penulis ambil dari film Aladdin. Film ini menceritakan mengenai tokoh utama yang hanyalah orang biasa dan ia mendapatkan lampu ajaib. Ia ingin menjadi seorang pangeran demi mendapatkan sang putri tetapi ternyata sang putri lebih menginginkan dirinya yang dulu. Pada

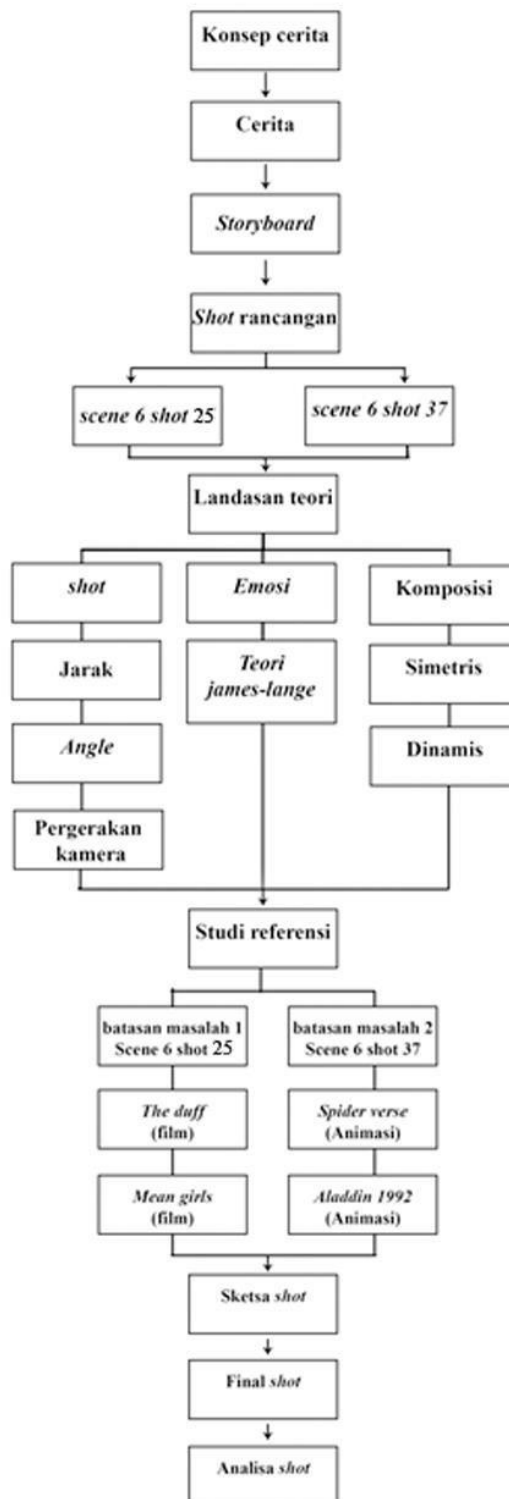
gambar 25 ditunjukkan adegan dimana tokoh utama diselamatkan oleh jin dari lampu ajaibnya. Hal ini menyebabkan hubungan mereka yang sempat renggang menjadi membaik sehingga menunjukkan adanya perubahan emosi dari rasa sedih menjadi rasa senang.

Terlihat dalam gambar 25, pemilihan jarak shot ada pada *medium shot*. Penggunaan ini membuat tubuh tokoh terlihat dari kepala hingga pinggang. Sesuai dengan apa yang dikemukakan Brown (2012) mengenai *medium shot*, Ekspresi beserta gestur fisik kedua tokoh dapat terlihat dengan jelas. Seperti yang dikemukakan Pratista (2017) bahwa *neutral angle* menimbulkan kesan bahwa adanya kesetaraan. Pemakaiannya Dalam *shot* ini memberi kesan bahwa konflik antar tokoh sudah terselesaikan. Pada *shot* ini tidak ditemukan adanya pergerakan kamera yang signifikan.

Terlihat juga pemakaian komposisi dinamis dimana sesuai dengan apa yang diutarakan Pratista (2017) jika penempatan subjek tidak diletakkan secara simetris maka menimbulkan kesan kekacauan. Dalam *shot* ini kekacauan yang dimaksud adalah perasaan kedua tokoh yang bercampur aduk dari sedih ke perasaan tenang atau damai.



Tahapan Kerja



Gambar 26. Tahapan kerja

Tabel 1. Shot breakdown (shot 25&37)

N o	Sh ot	Loka si	Waktu	Jarak shot	Angl e shot	Pergera kan kamera	Kompo sisi	keteranga n
1	25	Ruma h karakt er utama	Sore	Medi um shot	Low angle	Zoom in	Simetris	Momen meluapnya kesedihan karakter utama
2	37	Ruma h karakt er utama	Pagi menjela ng siang	Medi um shot	Neutr al angle	Zoom in	Dinamis	Momen karakter utama memeluk orang yang akhirnya ada yang mengapres iasi lukisannya

1. *Pre-production:*

a. Ide atau gagasan

Penulis mencari ide dengan mengobservasi beberapa film dan melihat beberapa kasus yang ada dalam realita yang penulis lihat dan alami.

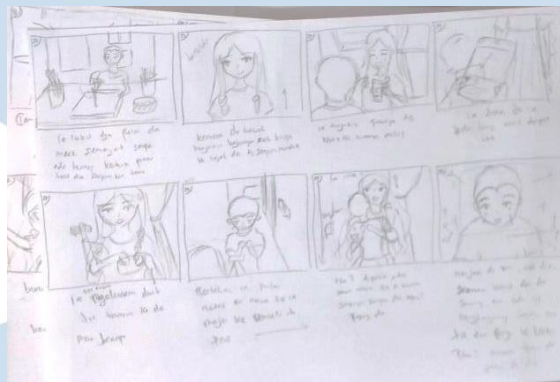
b. Observasi

Penulis melakukan observasi dari berbagai film baik animasi maupun *live action* yang kurang lebih mirip dengan konsep cerita dan *shot* yang ingin penulis capai dalam pembuatannya.

c. Studi Pustaka

Penulis memilih teori mengenai jarak *shot* dikarenakan dengan memakai jarak *shot* penulis dapat mengatur informasi visual yang dapat diperlihatkan dalam karya penulis seperti memperlihatkan emosi yang ingin penulis visualisasikan. Pemilihan aspek *angle* digunakan untuk memperlihatkan sebesar apa emosi yang dirasakan oleh tokoh yang ada dalam karya penulis. Pemilihan aspek pergerakan kamera digunakan untuk memperjelas emosi yang dirasakan. Penulis memilih teori mengenai komposisi dikarenakan penulis dapat menunjukkan emosi yang dirasakan tokoh.

d. Eksperimen Bentuk dan Teknis



Gambar 27. Sketsa storyboard

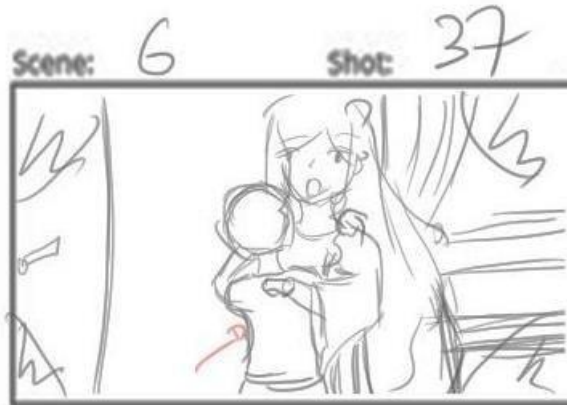
Dalam proses tahapan perancangan penulis melakukan eksperimen *shot* pada *storyboard*. Pada gambar 27 merupakan *storyboard* pertama yang dibuat setelah ditemukan ide cerita. *Storyboard* pertama ini masih menggunakan metode manual supaya lebih cepat pengerjaannya. Pada tahap ini, penulis belum menentukan warna dan tampilan final dari tokoh. Penulis juga masih mengganti dan menghilangkan beberapa *shot* yang dirasa penulis kurang penting untuk dimasukkan ke dalam cerita.



Gambar 28. Rancangan 1 storyboard shot 25

Pada Gambar 28, merupakan rancangan 1 untuk *shot* 25. Shot 25 merupakan *shot* yang memperlihatkan kesedihan tokoh utama yang meluap pada saat ia telah tidak tahan dengan semua hinaan yang telah diterimanya. Pada rancangan 1 ini, pemilihan jarak *shot* penulis jatuhkan kepada *medium shot*. Pemilihan ini penulis terapkan karena Menurut Pratista (2017) Informasi mengenai emosi, gestur, dan fisik pada tokoh dapat diperlihatkan dengan sangat baik. Penulis ingin memperlihatkan kesedihan yang meluap sehingga para penonton bisa fokus dengan ekspresi sedih yang ditunjukkan tokoh utama.

Pengambilan *neutral angle* penulis terapkan disini karena sesuai dengan pendapat Pratista (2017) dimana penggunaan *neutral angle* dapat memperlihatkan adanya keseimbangan yang meliputi tokoh. Dalam rancangan *shot* ini keseimbangan yang dimaksud adalah adanya pencampuran antara sebelum ia sedih dan setelah ia sedih. Penggunaan pergerakan kamera pada rancangan 1 ini belum penulis terapkan. Komposisi yang penulis terapkan disini adalah komposisi simetris dimana menurut Pratista (2017) jika penempatan subjek diletakkan secara simetris maka menimbulkan kesan terhimpit. Terhimpit yang dimaksud dalam *shot* ini adalah tokoh yang sedang mengalami perubahan emosi dari senang ke sedih.

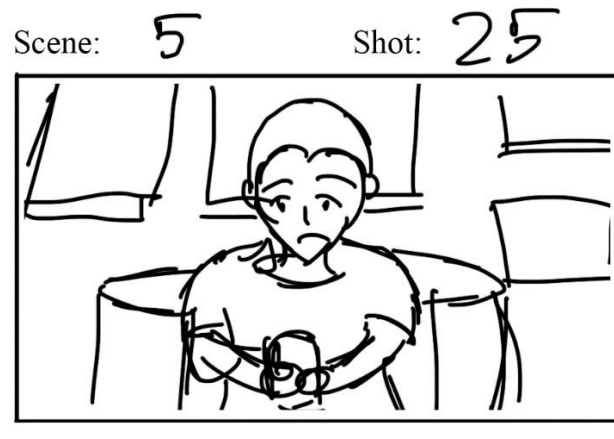


Gambar 29. Rancangan 1 storyboard shot 37

Pada gambar 29, merupakan rancangan 1 untuk shot 37. Shot 37 merupakan shot yang memperlihatkan tokoh utama yang memeluk tokoh pembeli lukisan karena tokoh utama merasa terharu karena ada yang mengapresiasi lukisan yang dibuatnya. Pada rancangan 1 ini, pemilihan jarak shot penulis jatuhkan kepada *medium shot*. Pemilihan ini penulis terapkan karena penulis ingin memperlihatkan tindakan yang dilakukan oleh tokoh pembeli lukisan. Dimana hal tersebut Sesuai dengan apa yang dikemukakan Brown (2012) mengenai *medium shot*, Ekspresi beserta gestur fisik kedua tokoh dapat terlihat dengan jelas.

Penulis juga menyematkan pemakaian *neutral angle* Seperti yang dikemukakan Pratista (2017) bahwa *neutral angle* menimbulkan kesan bahwa adanya kesetaraan, pada shot ini tujuannya untuk menggambarkan kesan damai dan setara beserta kesan bahwa masalah yang tokoh utama sedang alami telah selesai. Pergerakan kamera belum penulis terapkan pada shot ini. Komposisi yang penulis terapkan disini adalah komposisi simetris dimana menurut Pratista (2017) jika penempatan subjek diletakkan secara simetris maka menimbulkan kesan tertutup.

e. Eksplorasi Bentuk dan Teknis



Gambar 30. Rancangan 2 storyboard shot 25

Dalam *shot* 25 ini dilakukan eksplorasi berdasarkan film yang penulis paparkan pada konsep karya. Setelah mengobservasi film yang Penulis jadikan acuan pada film *The Duff* dan *The Mean Girls*, kedua film tersebut memakai *medium shot*, *low angle*, *zoom in*, dan komposisi simetris. Melihat hal itu, Penulis memutuskan untuk menerapkan penggunaan *medium shot* dimana penggunaannya dapat memberikan informasi visual yang lebih baik. Hal ini juga sesuai dengan apa yang dikemukakan Brown (2012) mengenai *medium shot*, ekspresi beserta gestur fisik tokoh dapat terlihat dengan jelas sehingga perubahan emosi senang ke sedih dapat terlihat lebih menyeluruh. Tidak lupa juga dengan didukung pengambilan *low angle* yang Sesuai dengan pendapat Pratista (2017) dimana penggunaan *low angle* dapat memperlihatkan adanya kekuatan besar yang meliputi tokoh.

kekuatan besar yang terlihat disini penulis titikberatkan pada kesedihan tokoh utama yang sangat besar. Seperti yang dikemukakan Brown (2012) bahwa pentingnya ada motivasi dibalik penggunaan *zoom*. Pergerakan kamera dilakukan dengan *zoom in* secara perlahan menuju tokoh utama untuk memberikan nilai tambah untuk menimbulkan kesan bahwa kesedihan yang dirasakan tokoh utama tersebut berasal dari luar dan

menuju ke arahnya secara perlahan. Penulis menerapkan pemakaian komposisi simetris dikarenakan sesuai dengan apa yang diutarakan Pratista (2017) jika kedua objek di kanan dan kiri terlihat lebih besar dan seimbang maka menimbulkan kesan tertutup. Dengan ini, rasa sedih tersebut bisa lebih terfokuskan.



Gambar 31. Rancangan 2 storyboard shot 37

Dalam *shot* 37 ini dilakukan eksplorasi berdasarkan film yang penulis paparkan pada konsep karya. Setelah mengobservasi film yang Penulis jadikan acuan pada film *Spiderverse* dan *Alladin* 1992, kedua film tersebut memakai *medium shot*, *neutral angle*, *zoom in*, dan komposisi dinamis. Penulis tidak mengubah pemilihan jarak *shot* dari yang sebelumnya dikarenakan pemilihan *medium shot* sudah cukup untuk memperlihatkan ekspresi serta tindakan yang dilakukan oleh kedua tokoh. Dimana penggunaanya juga digunakan di acuan film tersebut. Sesuai dengan apa yang dikemukakan Brown (2012) mengenai *medium shot*, ekspresi sedihnya beserta gestur fisik tokoh dapat terlihat dengan jelas. Seperti yang dikemukakan Pratista (2017) bahwa *neutral angle* menimbulkan kesan bahwa adanya kesetaraan, Tidak ada perubahan juga terhadap pemilihan *neutral angle* dikarenakan sudah sesuai dengan acuan dan makna yang ingin penulis sampaikan sudah sesuai. Menurut Bowen&Thomson (2013)

Dikarenakan tampak depan dan samping yang terlihat, membuat dimensi ekspresi dan gerakan tangan dapat dieksekusi dengan baik.

Perubahan hanya terdapat pada pemakaian *the ¾ angle* yang diterapkan untuk menampilkan ekspresi kedua tokoh yang terlibat dalam *shot* ini. Tidak lupa juga penulis menempatkan pergerakan kamera yang sebelumnya tidak penulis terapkan. Seperti yang dikemukakan Brown (2012) bahwa pentingnya ada motivasi dibalik penggunaan *zoom*, Pergerakan kamera *zoom in* secara perlahan penulis terapkan karena dapat menimbulkan kesan bahwa dengan berakhirnya kesedihan tokoh utama maka hal-hal baik mulai mendatangi tokoh utama. Penulis menerapkan komposisi dinamis karena Pemakaian komposisi dinamis yang diutarakan Pratista (2017) jika penempatan subjek tidak diletakkan secara simetris maka menimbulkan kesan kekacauan. Dalam *shot* ini kekacauan yang dimaksud adalah perasaan kedua tokoh yang bercampur aduk dari sedih ke perasaan tenang atau damai.

2. Produksi:

Produksi karya penulis dilakukan dengan membuat *storyboard* yang kemudian penulis animasikan.

