

## **BAB III**

### **METODOLOGI**

#### **1.1. Gambaran Umum**

Animasi pendek *Camerist* adalah animasi yang bertema *psychological horror* bertujuan untuk menunjukkan sisi kemanusiaan yang berada di sekitar kita, dimana penulis akan terfokus dalam perancangan sebuah *shot* yang memberikan ketegangan secara perlahan dalam *scene 6 shot 3, 4, dan 5* beserta juga *scene 6 shot 10, 11, dan 12*.

Dalam perancangan sendiri penulis melakukan beberapa pengumpulan data analisa yang mendukung dalam proses perancangan *shot-shot* ini, dimulai dari sumber buku dan *e-book* teori-teori para ahli yang membuat informasi penjelasan perancangan menjadi lebih *valid* beserta acuan film dan *video* yang telah terbentuk sebagai referensi perancangan *shot* dengan genre *horror*, dimana kemudian dianalisa sesuai dengan teori-teori yang telah dikumpulkan hingga mencapai proses perancangan.

#### **3.2. Sinopsis Animasi *Camerist***

*Camerist* adalah sebuah animasi yang bertema *psychological horror* yang bertujuan untuk menunjukkan sisi kemanusiaan yang berada di sekitar kita yang ini berada disekitar kita dimana saja. Animasi ini menceritakan kisah seorang fotografer pekerja bebas yang memiliki krisis keuangan dan tidak memiliki pekerjaan tetap bernama Aaron. Pria berusia 23 tahun ini baru saja selesai dari

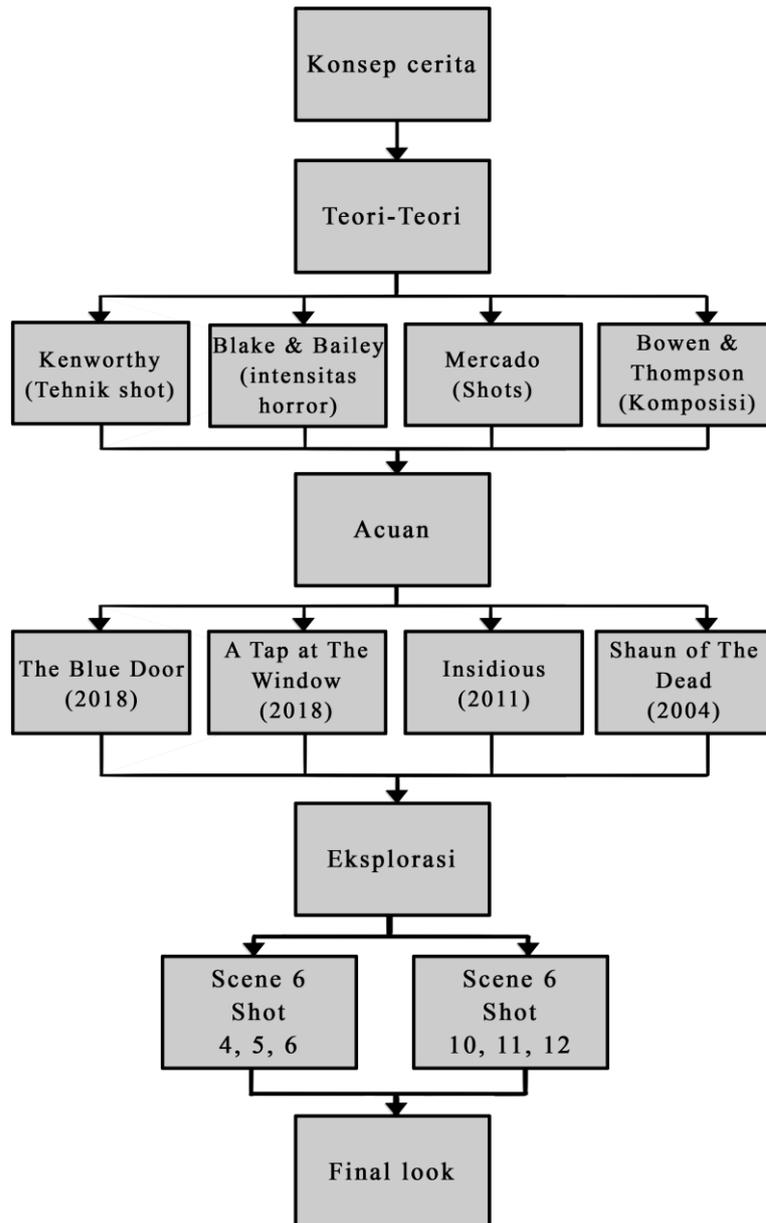
perkuliahan dan masih mencari-cari tempat untuk dirinya bekerja. Stress tidak dapat menemukan pekerjaan atau lowongan Aaron pergi berjalan-jalan keluar untuk menghilangkan rasa stressnya. Disaat itulah Aaron menemukan sebuah brosur lomba fotografi yang memiliki hadiah yang sangat tinggi, tanpa berpikir lagi Aaron langsung berlari keluar dari apartemennya untuk mencari sumber yang dibutuhkan. Ketika Aaron sudah merasa putus asa, tiba-tiba dia mendengar teriakan ricuh di gedung seberang. Aaron dengan cepatnya berlari ke tempat kejadian dan menemukan sebuah gedung yang apartemen yang terbakar, Aaron langsung mencari posisi yang tepat untuk mendapatkan gambar yang dibutuhkan. Disaat Aaron mencari cari gambar yang tepat disitulah Aaron melihat seorang gadis kecil yang masih terperangkap di gedung yang terbakar dan disinilah Aaron mulai menunjukkan sisi kemanusiaan tersebut.

### **3.3. Posisi Penulis**

Posisi Penulis pada laporan ini adalah sebagai perancang dan pembuat *storyboard artist* beserta penentuan *shot* yang ditampilkan dalam *storyboard*.

### 3.4. Tahapan Kerja

Proses tahapan kerja skripsi ini terbentuk sebagai berikut;



3.4.1. Gambar tahapan kerja

Pengerjaan dimulai dari pembentukan ide cerita yang akan disampaikan melalui animasi dengan pesan moral apa juga yang akan disampaikan di dalamnya. Kemudian menganalisa hasil teori-teori yang akan digunakan yaitu teori Mercado Gustavo dan teori Cristopher Kenworthy tentang kamera angle dan tehnik-tehnik shot yang akan digunakan dalam perancangan, kemudian teori Blake & Bailey tentang intensitas horror yang menjelaskan tingkatan ketegangan yang terjadi dalam shot yang dirancang dan (diisi).

Kemudian penulis mengamati berbagai macam film-film yang sudah ada sebagai sumber acuan dan sumber yang akan digunakan adalah film pendek “The Blue Door” dan “A Tap at The Window” dan film terkenal “Insidious” dan ”Shaun of the Dead”. Alasan kenapa film-film tersebut dijadikan sebagai acuan karena mereka memiliki tehnik dan cara pemasangan kamera yang dapat digunakan untuk animasi 2D “Camerist” disertakan juga dengan bagaimana cara mereka membuat suasana terbentuk hingga mendapatkan shot yang diinginkan.

Dilanjutkan ke tahap eksplorasi dimana dalam perancangan penulis menentukan penempatan dan posisi tokoh dalam environment yang terlihat dalam frame berdasarkan dari acuan / refrensi yang digunakan sebagai pendukung perancangan. Shot yang dirancang adalah shot 3, 4, dan 5 yang akan dirancang dengan teori building tension dan shot 10, 11, dan 12 yang akan dirancang dengan teori visual shock. Setelah penempatan dan posisi sudut pandang telah tercapai, penulis kemudian memulai melakukan sketsa dalam shot dengan penggunaan

acuan yang telah dipilih sebagai referensi, yang kemudian dirapikan dan dijadikan hasil akhir sebagai storyboard final.

### **3.5. Acuan**

Proses pembuatan ide animasi pun tidak datang dengan sendirinya saja. Seperti yang sepintas dikatakan, penulis juga membutuhkan beberapa hasil referensi film atau animasi yang telah dibuat oleh orang lain untuk membuat animasi pendek “*Camerist*” ini dan film atau animasi tersebut:

#### **3.5.1. *The Blue Door* (2018)**

*The Blue Door* adalah sebuah film horror pendek yang menceritakan seorang suster perawat bernama Clare yang ditugaskan untuk mengawasi seorang nenek yang tinggal sendirian dalam rumah tersebut. Ketika Clare sedang membersihkan ruangan sang nenek, dia menyadari ada sebuah pintu biru yang masih terkunci dan tidak bisa terbuka dari kunci yang dipegangnya.

Referensi yang akan digunakan dalam proses perancangan adalah tempat penempatan posisi tokoh dan objek yang membuat tahapan pertama *building tension* muncul dengan disesuaikan menggunakan *rule of third* untuk *scene 6 shot 4* dalam animasi “*Camerist*”.



Gambar 3.5.1. *Building tension 1*  
(*The Blue Door*-Short horror, 2019)

Shot diatas terbentuk setelah Claire menyerah dalam mencoba membuka pintu biru yang terletak di posisi kanan dibelakangnya, dimana penggunaan sorotan terlihat *medium shot* menjadi *medium close up* karena tokoh mendekati kamera diikuti dengan tehnik *follow* secara minimum yang mengikuti pergerakan tokoh dalam *shot*.

Kemudian setelah tokoh berjalan beberapa jarak menjauhi pintu biru tersebut terdengar sebuah suara dari belakang pintu biru yang membuat Claire diam ditempat secara sekilas dan ingin memeriksa kembali pintu biru tersebut dengan sorotan *still* dan memperlihatkan tokoh secara *medium close up* untuk memperlihatkan secara jelas reaksi panik tokoh dalam *shot* dan pintu biru yang terletak di sebelah kanan *shot* sebagai sumber yang membuat tokoh merasakan unsur pertama dari intensitas film horror yaitu *unease* dimana tokoh sudah merasa tidak aman dan tanda-tanda akan terjadi sesuatu dengan pintu biru tersebut.



Gambar 3.5.2. *Building tension 2*  
(*The Blue Door* - Short horror, 2019)

### 3.5.2. *A Tap at the Window* (2018)

*A Tap at the Window* adalah sebuah film horror pendek yang menceritakan tentang seorang wanita yang dihantui oleh makhluk misterius yang mengetuk jendelanya. Terlihat dimana sosok misterius ini ingin masuk ke dalam apartemen sang wanita.

Referensi yang akan digunakan dalam proses perancangan adalah teknik penggunaan *POV* dan *zoom in* dalam meningkatkan ketegangan yang terdapat dalam *scene 6 shot 5* dalam animasi “*Camerist*” dan juga sebagai kelanjutan untuk tahap ke dua dari *building tension* beserta cara penyusunan suasana dalam *shot* tersebut.



Gambar 3.5.3. *Building Tension 3*  
(*A Tap at the Window* - Short horror 2018)

Dari shot diatas memperlihatkan *point of view (POV)* tokoh dengan sorotan *establishing shot* memperlihatkan secara keseluruhan lokasi dengan suasana yang dibuat mencekam dimana tokoh berada sebagai sarana informasi ke penonton bahwa akan terjadi sesuatu dalam ruang kosong tersebut diikuti dengan unsur *dread* dimana dalam *shot* diatas sosok penyerang masih belum diketahui secara jelas oleh sang tokoh namun disadari oleh penonton yang hanya bisa melihat bagaimana tokoh menghadapi sumber rasa takutnya. Dengan tehnik *zoom shot* dan *subtle dolly* secara perlahan mendekati pintu untuk memfokuskan dan meningkatkan intensitas dimana secara perlahan misteri akan terungkap.



Gambar 3.5.4. *Building Tension 4*  
(*A Tap at the Window* - Short horror 2018)

### 3.5.3. *Insidious* (2011)

*Insidious* adalah sebuah film horor yang menceritakan kisah sepasang keluarga yang sedang mencari pertolongan untuk menolong anak mereka Dalton yang jatuh koma setelah kecelakaan misterius dimana dia jatuh dari loteng rumah. Tanpa mereka sadari anaknya bukan mengalami koma biasa melainkan berhubungan langsung dengan dunia arwah. Direktur James Wan membuat banyak cara-cara unik dalam menyampaikan kesan-kesan menegangkan yang dapat digunakan sebagai acuan. Salah satu *shot* yang akan dijadikan sebagai acuan adalah dimana saat mereka menggunakan tehnik *visual shock* dengan memperlihatkan penyorotan sesuai dengan teori yang telah ditemukan, dan acuan akan diterapkan dalam perancangan *scene 6 shot 10, 11, dan 12*.



Gambar 3.5.5. *Visual Shock 1*  
(*Insidious* 2011)

Dari shot diatas, terlihat Josh yang sedang melihat kearah sesuatu yang belum terlihat dari kamera. Teknik yang digunakan dalam shot ini adalah *visual shock* dimana dalam *shot* yang digunakan adalah *medium shot* yang memperlihatkan tokoh dari dada hingga atas kepala beserta ruangan sekitar dimana tokoh berada dan sebagai ruang gerak untuk menyampaikan cerita dalam shot tersebut. *Shot* diatas pula merupakan tahapan awal dari *visual shock* yang dimana *shot* secara jelas memperlihatkan tokoh dengan ruang kosong yang terletak tepat di depan dimana tokoh berada dan sesuai dengan teroi Kenworthy.



Gambar 3.5.6. *Visual Shock 2*  
(*Insidious* 2011)

Kemudian kamera bergerak dengan pergerakan *pan left* yang mengikuti kearah dimana tokoh sedang melihat dan membuat *shot* menjadi *Point of view (POV)*. *Shot* berubah dari *medium shot* ke *establishing shot* yang memperlihatkan sosok *the unknown* secara tidak jelas dan area sekitarnya sebagai tujuan untuk mengahlika sensasi visual shock yang akan terjadi. Alasan dilakukanya perpindahan kamera ini supaya penonton tidak dengan mudah menebak kejutan yang akan terjadi secara langsung dengan demikian kamera secara disengaja memperlihatkan pandangan lain yang kemudian dikembalikan ke posisi awal dengan unsur kejutan yang akan mengisi ruang kosong dengan pergerakan kamera *panning* dan tingkat ketegangan dalam *shot* telah mencapai teror dimana sosok *the unknown* terlihat secara jelas dan secara langsung berinteraksi dengan tokoh dalam *shot*.



Gambar 3.5.7. *Visual Shock 3*  
(*Insidious* 2011)

#### **3.5.4. *Shaun of The Dead* (2004)**

*Shaun of the dead* adalah sebuah film komedi horor yang menceritakan Shaun pria berusia 29 tahun yang memiliki kehidupan yang tidak terlalu bagus untuknya. Shaun berambisi untuk kembali lagi dengan mantan kekasihnya yang telah putus hubungan namun dia melakukannya dalam waktu yang salah karena situasi di sekitarnya telah berubah menjadi kota zombie. Walaupun dikenal sebagai komedi horor, film ini memiliki beberapa *shot* yang mengandung unsur *visual shock* yang berhubungan dengan animasi pendek “*Camerist*” dimana acuan yang dijadikan referensi adalah cara penerapan *visual shock* nya yang dirancang dalam *scene 6 shot 12*.



Gambar 3.5.8. *Visual Shock 4*  
(*Shaun of The Dead 2004*)

Pada *shot* diatas, sorotan yang digunakan adalah *medium close up* yang memperlihatkan dari bahu hingga atas kepala beserta area sekitar dimana tokoh berada. Tujuan penggunaan *shot* untuk menampilkan sedikit nuansa tokoh dan emosinya serta meberikan ruang sempit untuk menampilkan area keberadaan dimana tokoh berada. Penggunaan ruang *shot* secara sengaja tidak dibuat terlalu luas agar tidak terjadi kesalahan dalam penyampaian cerita dan hanya terfokus ke satu posisi yang dimana pula unsur *visual shock* secara tanpa sadar sudah disembunyikan dalam posisi *shot* tersebut. unsur *visual shock* terjadi ketika sang tokoh menutup rapat lemari cerminnya yang memperlihatkan sesuatu yang selama ini tersembunyi dalam *shot* tersebut. Berbeda dengan unsur *visual shock* dari *Insidious* namun penggunaan posisi penempatan sempurna untuk sedikit kejutan yang tidak terduga.



Gambar 3.5.9. *Visual Shock 5*  
(*Shaun of The Dead 2004*)

### 3.6. Proses Perancangan

Setelah proses observasi acuan telah selesai, tahap berikut yang dilakukan oleh penulis yaitu mulai merancang *shot* yang menceritakan dan memberi kesan menegangkan dalam proses pembuatan *shot* beserta tehnik yang digunakan dan dalam *shot* untuk mendukung unsur ketegangan.

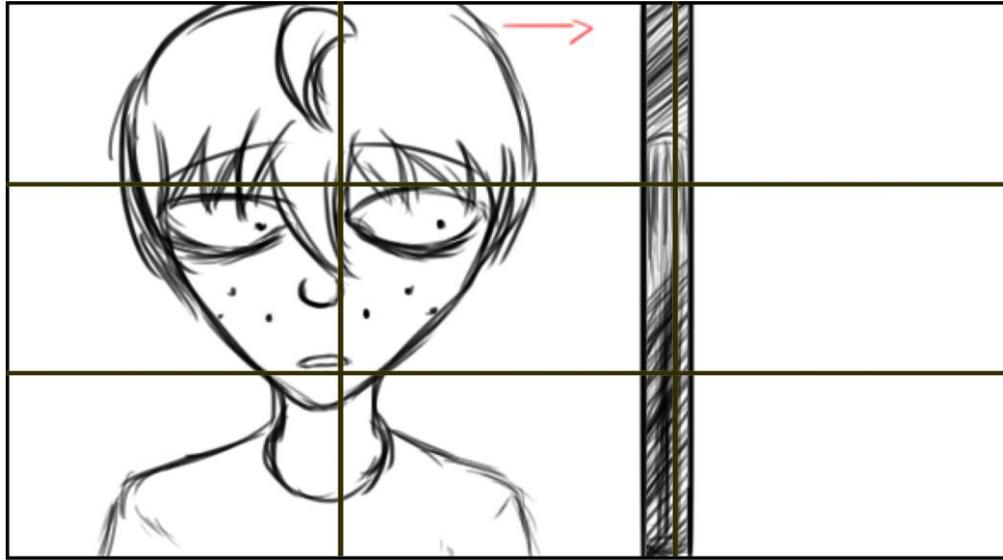
#### 3.6.1. Perancangan *Scene 6 Shot 4, 5, dan 6*

Dalam *shot 4* dan *5* setting suasana berada dalam titik *unease* dimana sang tokoh telah merasa waspada dengan area sekitarnya. Dengan acuan yang digunakan dari *The Blue Door* bagian dimana sang tokoh terdiam melihat kearah sumber pemicu dengan sorotan *medium close up* dan sebagai awalan dalam tahap *building tension* dan *A Tap at The Window* bagian dimana sang tokoh mencoba melarikan diri namun sosok penyeran mulai memunculkan diri dengan sorotan *establishing shot* dan sebagai kelanjutan dari tahap penerapan *building tension*.



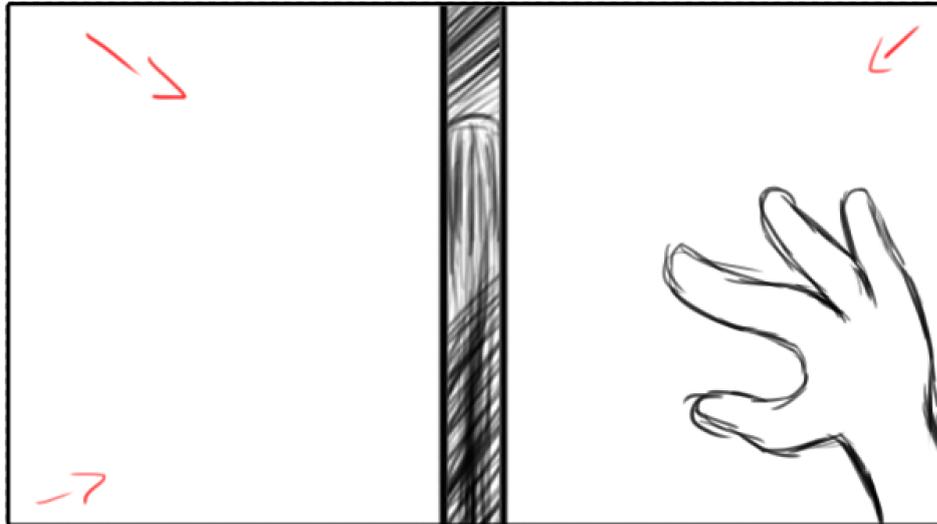
Gambar 3.6.1. Eksperimen perancangan *building tension shot 4*  
(Dokumentasi pribadi)

Percobaan *shot* ini menggunakan acuan dari *the blue door* dimana *shot* memperlihatkan tokoh dengan ruang kosong kearah pintu kamar mandi yang terbuka sedikit sebagai acuan dari unsur ketegangan, dengan sorotan *eye level* dan *medium close up* untuk memperlihatkan reaksi panik Aaron secara jelas seperti dari sumber acuan yang digunakan dalam *the blue door*. Kemudian unsur *unease* yang dirasakan oleh tokoh dari *background* dengan tehnik *subtle dolly* secara perlahan memperlihatkan dan menunjukan celah ruang gelap yang tidak jelas terlihat sebagai peningkatan suasana tegang pertama dalam proses pembentukan *building tension*. Posisi penempatan tokoh terfokus di titik temu garis *rule of third* di sebelah kiri dan penempatan celah terletak di sisi kanan titik temu garis *rule of third*.



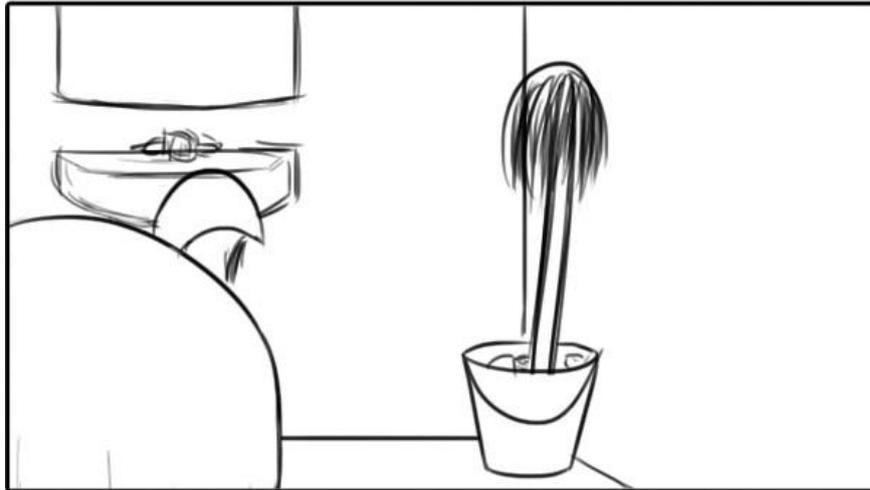
Gambar 3.6.2. *Rule of Third shot 4*  
(Dokumentasi pribadi)

Selanjutnya ke tahap kelanjutan dari *building tension* dimana puncak dari tahapan tersebut dimana unsur *unease* berubah ke unsur *dread* dengan sorotan *point of view* dan penggunaan acuan dari *A Tap at The Window* dimana kemunculan sosok *the unknown* mulai dirasakan dalam *frame*. Aaron yang ingin memastikan apa yang dirasakan selama ini dibalik pintu kamar mandi dengan mendekati dirinya ke pintu dengan sorotan *point of view (POV)* dan memperlihatkan secara perlahan sosok sebenarnya yang selama ini menjadi sumber misteri dibalik pintu kamar mandi tersebut dengan hanya memperlihatkan ruang dan titik fokus tertentu agar fokus tidak terganggu.

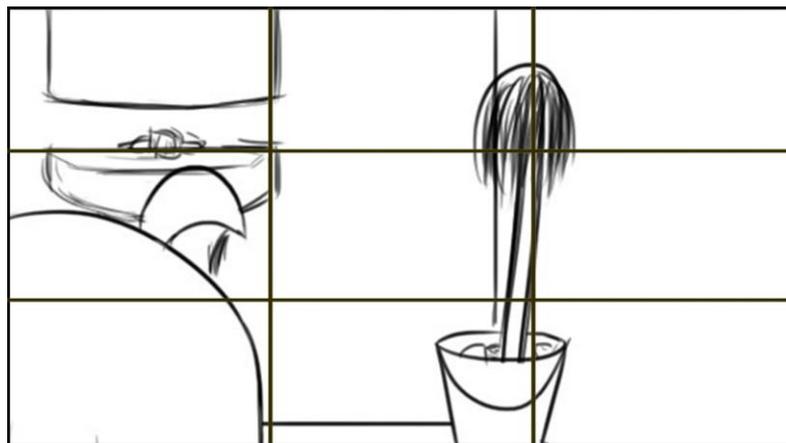


Gambar 3.6.3. Eksperimen perancangan *building tension shot 5*  
(Dokumentasi pribadi)

Kemudian di titik akhir setelah kejadian dari *building tension*, menunjukkan lokasi dimana sang tokoh merasakan suasana yang membuatnya tidak aman yang secara perlahan terungkap apa yang selama ini dirasakan dengan menggunakan sorotan *establishing shot* yang memperlihatkan suasana kamar mandi sesuai sudut pandang tokoh yang terletak di kiri bawah *frame* terfokus ke arah kain pel yang terletak di ujung ruangan kamar mandi beserta penyangganya dimana dalam lokasi peletakan posisi kain pel terletak ke titik fokus *rule of third* di bagian kanan *shot*. Alasan *shot* terbentuk adalah sebagai pengecoh perkiraan penonton agar menurunkan pertahanan mereka dari kejutan tiba-tiba dan sebagai peningkatan ketegangan sementara untuk menginformasikan bahwa akan terjadi sesuatu di *shot-shot* yang akan datang.

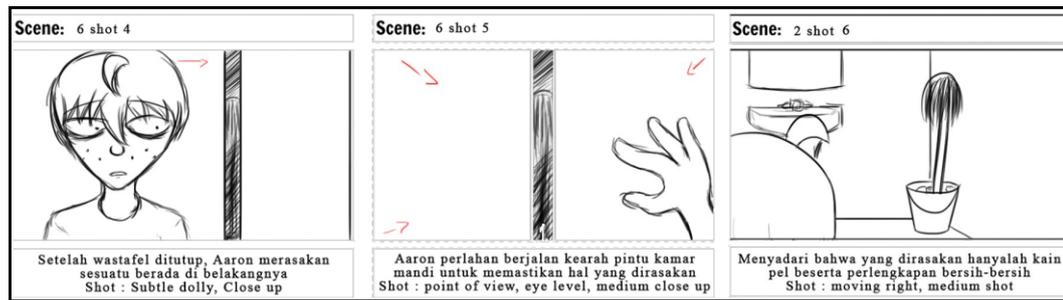


Gambar 3.6.4. Eksperimen perancangan *building tension shot 6*  
(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.6.5. *Rule of Third shot 6*  
(Dokumentasi pribadi)

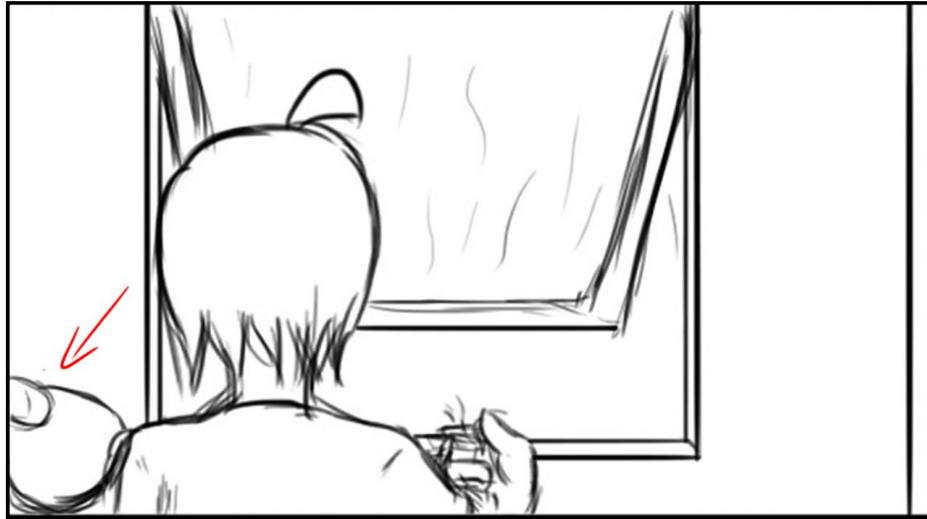
Setelah semua telah terancang dan tersusun sesuai dengan acuan dan teori kemudian hasil perancangan *shot* dimasukan kedalam *storyboard* beserta detail tehnik, sorotan yang digunakan, dan detail dari shot yang akan disampaikan.



Gambar 3.6.6. *Storyboard view*  
(Dokumentasi pribadi)

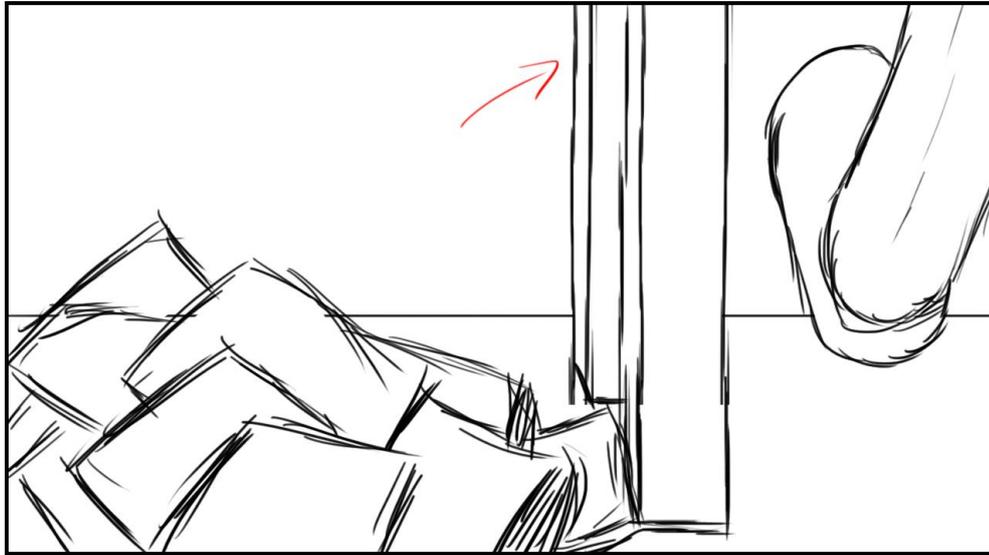
### 3.6.2. Perancangan *Scene 6 Shot 10, 11, dan 12*

Dalam *shot* ini Aaron mencoba untuk menenangkan dirinya dari hal-hal yang dilihat dengan merokok didepan jendela apartemennya yang dibuka dengan acuan dari film horor *Insidious* bagian *visual shock*-nya ketika sang tokoh berada di dunia roh dan diberi kejutan secara tiba-tiba dengan tehnik *panning* beserta sorotan *medium shot* dan *establishing shot*, dan *Shaun of the Dead* bagian dimana sang tokoh sedang merapikan diri yang kemudian diberi kejutan secara tiba-tiba dari kaca dengan sorotan *medium close up shot* dimana dalam proses perancangan cara penerapan *visual shock* akan meggunakan acuan *insidious* dan cara pengejutan *visual shock* akan menggunakan acuan *Shaun of the Dead*.



Gambar 3.6.7. Eksperimen perancangan *visual shock scene 6 shot 10*  
(Dokumentasi pribadi)

*Shot* tahapan pertama sesuai teori Kenworthy dimana dalam perancangan teknik *visual shock* pertama, memperlihatkan sebuah ruang kosong atau *negative space* dalam sebuah *shot*, dengan menggunakan acuan yang didapat dari *Insidious* dan *Shaun of the Dead* melalui sorotan *medium shot* dan meletakkan posisi tokoh di kiri untuk memberi ruang kosong di sebelah kanan area jendela dan juga sebagai ruang untuk pergerakan menyalakan korek api. Sesuai dengan acuan dari *Shaun of the Dead* namun posisi penempatan tokoh ditukar di sisi kiri frame dan ruang kosong yang disediakan di sebelah kanan *frame*.

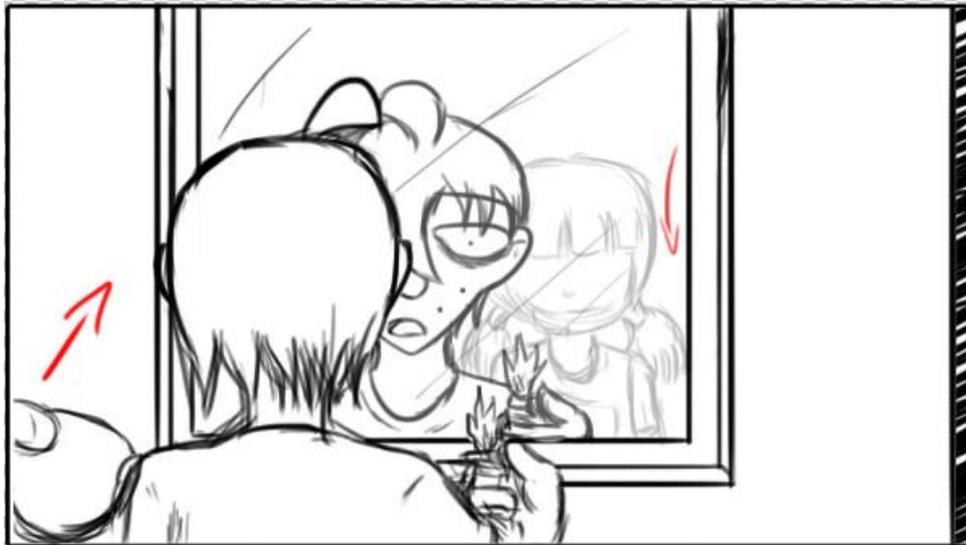


Gambar 3.6.8. Eksperimen perancangan *visual shock scene 6 shot 11*  
(Dokumentasi pribadi)

Kemudian dilanjutkan ke proses perancangan *visual shock* berikutnya yaitu mengahlikan arahan pengelihatn dengan acuan dari *A Tap at the window* yang memperlihatkan *shot* nya dari satu sisi ke sisi lain. Dalam *Camerist shot* yang digunakan beralih ke arah majalah-majalah yang runtuh secara *close up* untuk melihat sumber suara yang menjadi pengahlian tahapan *visual shock* agar tidak mudah tertebak.

Lalu titik akhir proses perancangan *visual shock* dimana ruang kosong tersebut terisi oleh penyerang atau sesuatu dengan penggunaan sorotan *Medium shot* dan acuan dari *Insidious* dan *Shaun of the Dead* yang memperlihatkan sosok *the unknown* secara sekilas akibat dari tidak kuatnya engsel jendela mendukung unsur *visual shock* dan membuat kesan kejutan dari hantaman jendela yang tiba-tiba tertutup diikuti dengan cahaya petir yang sekilas mengejutkan dan memperlihatkan khayalan rasa bersalahnya yang selama ini dirasakan Aaron.

Dengan demikian syarat perancangan telah memenuhi syarat ketiga dari *visual shock* dengan mengisi ruangan kosong tersebut diikuti dengan sorotan *zoom in* secara perlahan agar *shot* terfokus ke satu poin penting.



Gambar 3.6.9. Eksperimen perancangan *visual shock scene 6 shot 12*  
(Dokumentasi pribadi)

Setelah semua telah terancang dan tersusun sesuai dengan acuan dan teori kemudian hasil perancangan *shot* dimasukkan kedalam *storyboard* beserta detail teknik, sorotan yang digunakan, dan detail dari *shot* yang akan disampaikan.



Gambar 3.6.10. *Storyboard view*  
(Dokumentasi pribadi)

