

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

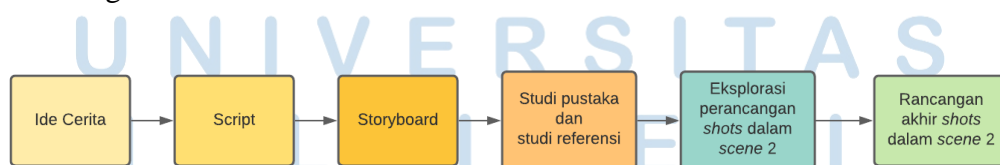
Karya yang diciptakan oleh penulis adalah film animasi pendek 3D dengan judul “Langit-Langit Toples Kaca”. Tema dari animasi pendek ini adalah kasih sayang seorang ibu, serta menyampaikan isu mengenai perkawinan dini di Indonesia. Secara spesifik, animasi ini mengambil latar di Jambi, karena merupakan daerah peringkat kedua tertinggi kasus perkawinan dini. Durasi keseluruhan dari film animasi pendek ini adalah 8 menit 1 detik, terhitung dengan *credits*.

Konsep Karya

Konsep penciptaan karya ini merupakan film animasi pendek. Animasi ini merupakan representasi dampak yang dirasakan perempuan korban perkawinan dini di Indonesia. Konsep bentuk dari karya ini adalah penggunaan medium animasi dengan teknik 3D. Penyajian karya dari animasi ini sendiri menggunakan struktur cerita yang bergerak maju (*three-act structure*). Diawali dengan introduksi tokoh dengan lingkungannya, kemudian terjadi konflik yang dialami oleh Yana sebagai tokoh utama, lalu diakhiri dengan konklusi dari hasil keputusan yang dipilih oleh Yana pada saat berhadapan dengan konflik. Bentuk visual dari karya animasi pendek ini dilakukan secara *virtual 3D model* dan juga kamera *virtual*.

Tahapan Kerja

Tahapan kerja yang dilakukan oleh penulis dimulai dengan mengubah bentuk *script* yang sudah ditulis berdasarkan ide cerita ke dalam bentuk *storyboard*. Berikut merupakan bagan proses tahapan kerja yang dilakukan oleh penulis dalam merancang *shot* di dalam *scene 2*.



Gambar 3.1. Bagan tahapan kerja perancangan *shot* dalam *scene 2*

Pada proses pembuatan *storyboard*, penulis melakukan studi pustaka dan juga referensi pada saat merancang *shot* di dalamnya. Penulis juga melakukan perbandingan dari studi referensi dengan teori yang disampaikan pada studi pustaka yang penulis jadikan acuan. Dari hasil studi tersebut, penulis melakukan eksplorasi penerapan elemen-elemen pada *shot* yang dapat mendukung penyampaian kondisi psikologis tokoh kepada audiens. Berikut beberapa studi referensi yang penulis jadikan sebagai acuan dalam proses penyusunan *shot* pada *scene 2*.

1. The Stained Club (2019)

Animasi The Stained Club menceritakan Finn seorang anak yang memiliki luka dengan bentuk yang berbeda dari teman-temannya. Pada pertengahan film, ada satu adegan ketika Finn terlihat bingung dengan keadaan yang ia alami dan memerhatikan lukanya setelah diperlihatkan bahwa ibunya acuh tak acuh terhadap dirinya.



Gambar 3.2. Studi referensi *shot* pada The Stained Club
(The Stained Club, 2019)

Penulis menangkap penggunaan medium shot pada shot ini ditujukan agar ekspresi bingung bercampur sedih pada Finn masih dapat terlihat jelas, namun masih bisa memperlihatkan ruang kosong. Komposisi bagian kiri pada *shot* ini secara sengaja dikosongkan sehingga dapat menguatkan suasana kesendirian yang sedang dialami oleh Finn.



Gambar 3.3. Studi referensi *shot* pada The Stained Club
(The Stained Club, 2019)

Penggunaan komposisi *rule of third* pada *shot* ini terlihat ingin menunjukkan Finn dengan keinginannya, yaitu sosok ibunya. Penggunaan *medium long shot* pada *shot* ini juga menekankan adanya jarak antara Finn dengan sosok ibunya, namun masih menunjukkan ekspresi Finn yang terlihat sedih.



Gambar 3.4. Studi referensi *shot* pada The Stained Club
(The Stained Club, 2019)

Pada *shot* ini, penggunaan *long shot* ditujukan untuk memperlihatkan kehampaan yang dirasakan oleh Finn. Perlahan barang yang ada di sekitar Finn meleleh menjadi partikel, dan menyisakan Finn yang berlutut seorang diri. Penggunaan *negative space* yang dominan dengan *focal point* tokoh Finn yang tertunduk menggambarkan perasaan yang sedang dialami oleh Finn ketika ibunya mengacuhkannya. Melalui elemen *shot* disini juga terlihat bahwa tokoh Finn seakan terisolasi di sebuah ruang dan tidak bisa mendapatkan bantuan eksternal.

2. Mum's Sweater (2020)

Penerapan elemen *shot* yang sama juga dapat terlihat di film animasi pendek *Mum's Sweater* (2020), disaat setelah kematian ibunya, Kim merasakan kesedihan karena dirinya yang sedang kehilangan. Dalam *shot* ini, diperlihatkan secara jelas komposisi *unbalanced* yang memperkuat bahwa adanya kehampaan atau suasana kehilangan yang sedang dirasakan oleh Kim.



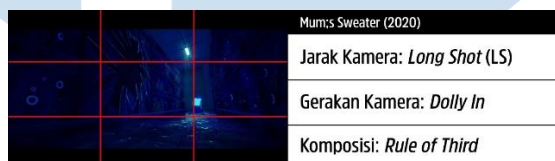
Gambar 3.5. Studi referensi *shot* pada Mum's Sweater
(Mum's Sweater, 2020)

Dalam pertengahan film, terdapat *shot* yang memperlihatkan sosok ibunya sedang memeluk Kim melalui pantulan kaca akuarium. *Shot* ini menggunakan *medium long shot* dengan komposisi *rule of third* sehingga terlihat adanya Kim dengan sosok ibunya yang terpantul pada kaca. Pada *shot* ini juga tergambar bahwa Kim mengalami halusinasi karena kondisi psikologisnya yang masih belum stabil setelah kehilangan sosok ibunya.



Gambar 3.6. Studi referensi *shot* pada Mum's Sweater (Mum's Sweater, 2020)

Pada beberapa *shot* berikutnya, diperlihatkan bahwa Kim telah berhasil melepaskan sweater milik ibunya yang merupakan representasi dari perasaan kehilangan Kim terhadap ibunya. Setelah melalui beberapa kejadian yang menyakiti dirinya, Kim dengan keadaan sedih dan tertekan digambarkan melalui penyusunan elemen pada *shot* ini. Penggunaan *long shot* dengan *negative space* yang cukup dominan menambahkan adanya suasana hampa, dan sedih. Ditambahkan dengan adanya *leading lines* menggunakan elemen akuarium membuat mata penonton langsung tertuju kepada Kim, serta menambahkan suasana tekanan yang selaras dengan perasaan yang sedang dialami Kim.



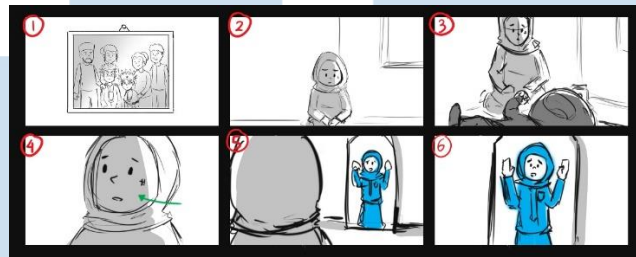
Gambar 3.7. Studi referensi *shot* pada Mum's Sweater (Mum's Sweater, 2020)

Dalam epilog film ini, diperlihatkan Kim yang sedang membakar sweater milik ibunya sebagai bentuk representasi penerimaan terhadap kepergian sosok ibu. Pada *shot* ini, penggunaan komposisi *rule of third* dibuat secara *unbalanced* sehingga audiens masih merasakan kehampaan yang dirasakan oleh Kim lewat *negative space* yang dominan di bagian kiri. Penggunaan *medium close-up* disini juga membantu audiens untuk menangkap ekspresi dari tokoh.



Gambar 3.8. Studi referensi *shot* pada Mum's Sweater (Mum's Sweater, 2020)

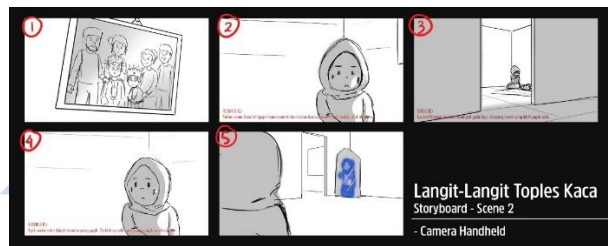
Di awal proses perancangan elemen *shot* pada *scene 2* film “Langit-Langit Toples Kaca”, penulis merancang terlebih dahulu dengan mengandalkan pengetahuan yang dimiliki penulis. Berikut merupakan rancangan awal *storyboard* dari *shot* yang ada di *scene 2*.



Gambar 3.9. Rancangan awal *storyboard scene 2*

Scene 2 yang menjadi bahasan skripsi penulis berisi 5 *shot* yang merupakan bagian paling awal dari film. *Scene 2* ini memiliki beberapa *shot* yang sama dengan *shot* di *scene 9*, karena *scene 2* ini seharusnya merupakan adegan yang terjadi di pertengahan alur film. Saat menyusun *shot* dalam *scene 2* ini penulis memerhatikan dahulu kesan dan pesan apa yang ingin disampaikan pada *scene* tersebut. Pesan utama yang ingin disampaikan pada *scene 2* ini adalah keadaan tokoh Yana yang baru saja terdampak kekerasan dari suaminya. Ada pula kesan yang ingin disampaikan yaitu kondisi psikologis Yana yang sedang depresi dan merasakan pergolakan batin. Pada *scene* ini juga, penulis ingin menggambarkan bahwa Yana tidak memiliki sosok suami yang pada umumnya dapat diandalkan, sehingga adanya gambaran kehampaan sesuai dengan perasaan Yana.

Setelah melakukan studi referensi dan pustaka, penulis menemukan bahwa adanya beberapa kesamaan komposisi dalam penyusunan elemen *shot* untuk menyampaikan kondisi psikologis dan memperkuat suasana dari perasaan tokoh. Melalui observasi, penulis melihat adanya penggunaan *negative space* untuk memperkuat penggambaran perasaan terisolasi ataupun representasi ketidakhadiran sosok yang seharusnya ada. Penulis kemudian mencoba menyusun kembali berdasarkan hasil studi sehingga dapat menyampaikan perasaan dari tokoh kepada audiens secara lebih kuat dibandingkan rancangan awal.



Gambar 3.10. Storyboard scene 2

Pada *shot* 2 dan 4 penulis mempertahankan penggunaan *medium close-up* karena sesuai dengan opini Mercado (2010), bahwa *medium close-up* dapat menyampaikan pesan implisit melalui latar namun tetap memperlihatkan ekspresi tokoh sebagai fokus utama.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA