

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Film animasi yang akan dibuat berjudul “*Better Tomorrow*” ini merupakan film *hybrid live action* dimana film ini dibuat dengan penggabungan antara animasi 2D dan juga animasi 3D. film ini bertema keluarga yang menggunakan sebuah musik untuk mendukung alur cerita, karena tidak ada dialog. Film ini memiliki durasi sekitar 20 menit secara keseluruhan, yang menceritakan seorang anak yang terpisah dengan ayahnya, dan setelah beberapa tahun, anak tersebut dapat bertemu dengan ayahnya lewat lagu yang sering dinyanyikan ayahnya dulu. Animasi 2D dan 3D akan dilakukan pada flashback anak perempuan tersebut.

Penelitian yang akan dibuat ini akan terfokuskan pada fokus pada beberapa *shot* yang ada pada film animasi “*Better Tomorrow*”. Membahas bagaimana pemilihan *shot* itu berdampak pada emosi tokoh. Membahas komposisi, *angle*, dan juga *type of shot* pada masing masing *shot* saat tokoh Olivia sedih, dan juga satu *shot* tokoh Olivia senang.

Konsep Karya

Konsep Penciptaan: Film pendek fiksi yang menceritakan tentang seorang anak perempuan yang mempersatukan hubungan yang terputus sementara lewat sebuah lagu.

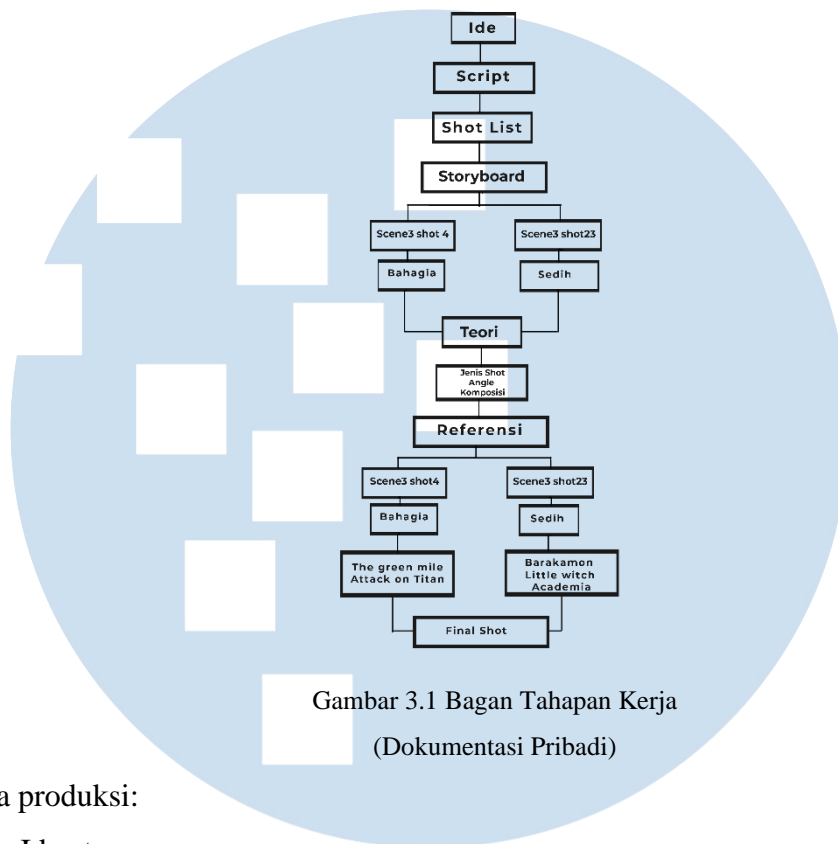
Konsep Bentuk: *Live action, 2D animation and 3D Environment*

Konsep Penyajian Karya: Pemilihan plot, *Visual Treatment, Music and sound*

Acuan film/karya lain: COCO (Pixar Animation Studio) referensi ide cerita sedikit diambil dari film COCO, permainan gitar juga dapat diobservasi dari film tersebut karena COCO merupakan film musik yang memainkan gitar juga. Acuan yang akan diambil, acuan warna akan lebih mengikuti film film yang dibuat oleh Studio Ghibli.

Konsep Bentuk: *hybrid live action* dan 2D animation, visual, *treatment*.

Tahapan Kerja



Gambar 3.1 Bagan Tahapan Kerja
(Dokumentasi Pribadi)

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan

Membuat sebuah *shot* yang dapat membantu Menyampaikan emosi tokoh kepada penonton dalam film bernarasi non-dialog. Demi menyampaikan sebuah cerita narasi non-dialog, Membuat sebuah animasi memerlukan sebuah *storyboard* untuk memberikan gambaran awal bagaimana cerita akan berjalan. *Shot* dalam *storyboard* berperan sangat penting untuk menyusun tata kamera dan membuat produksi lebih mudah dan teratur. Untuk mendorong sebuah film narasi yang tidak bersuara, memperlihatkan sebuah emosi juga sangat berpengaruh terhadap penonton. Dan untuk merancang *shot* emosi yang bagus, diperlukan desain *shot* yang sesuai agar penonton dapat merasakan emosi yang tokoh rasakan selama cerita berjalan.

b. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data, yang dilakukan oleh penulis untuk mengamati secara detail bagaimana sebuah hal ini dapat

membantu penulis sebagai panduan untuk melakukan penelitian lebih baik, serta memberikan kepercayaan diri atas penelitian yang akan dibuat kedepannya.

Sedih



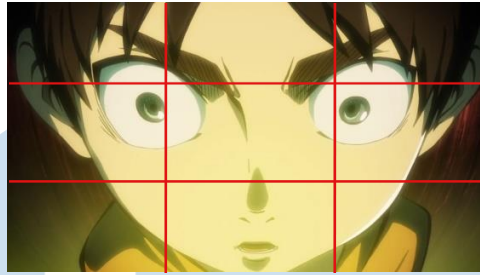
Gambar 3.2 Film *the Green Mile*, 1999

Tabel 3.1 Observasi Film *the Green Mile*

<i>Scene</i>	Emosi	Jenis <i>shot</i>	<i>Angle</i>	Komposisi	Pergerakan kamera
8/7	Sedih	<i>Close-up</i>	<i>Low-angle</i>	<i>Balanced</i>	Tetap

(Dokumentasi Pribadi)

Adegan di atas diambil pada saat Elvis mengintip ke dalam ruangan Olivia yang sedang memainkan gitar, melihat ekspresi Olivia yang penuh dengan determinasi untuk memainkan gitar tersebut, kemudian Elvis terharu melihatnya. Penggunaan *low-angle* juga dapat memberikan kesan ketidakberdayaan, dan *shot close-up* digunakan untuk memperlihatkan detik kecil pada wajah untuk menunjukkan emosi sedih pada tokoh. *Low-angle* pada adegan di atas digunakan untuk memperlihatkan ekspresi polisi pada saat ingin mengeksekusi John Coffey. Menunjukkan perasaan sungkan atau tidak tega melihatnya sambil membuat matanya berkaca. Serta *close-up* untuk memberikan detail ekspresi hingga terlihat cerminan pada matanya.



Gambar 3.3 Film *Attack on Titan*, 2013, eps 4

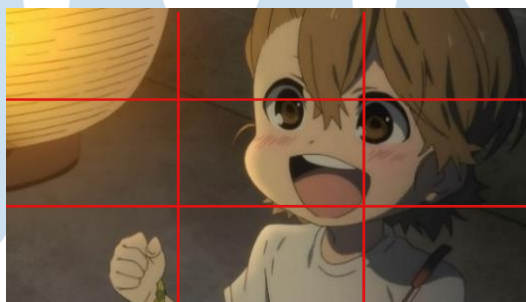
Tabel 3.2 Observasi Film *Attack on Titan*

<i>Scene</i>	Emosi	Jenis <i>shot</i>	<i>Angle</i>	Komposisi	Pergerakan kamera
3/23	Sedih	<i>Close-up</i>	<i>High-Angle</i>	<i>balanced</i>	<i>Zoom-in</i>

(Dokumentasi Pribadi)

Scene di atas merupakan adegan dimana setelah ayah Olivia “James” menyelamatkan Olivia sebelum terjatuh dengan reruntuhan karena gempa di dalam apartemen nya. Kemudian Olivia tidak menyangka bahwa ayahnya terkena bencana tersebut dan membuat ekspresi sedih tanpa harapan seperti acuan di atas. Penggunaan efek di atas memberikan kesan tertekan, pada film tersebut, penggunaan *high-angle* dengan penerapan efek mata ikan ini menunjukkan tokoh tersebut kecil dan sedang dalam tekanan.

Senang



Gambar 3.4 Film *Barakamon*, 2014, eps 8

Tabel 3.3 Observasi Film *Barakamon*

<i>Scene</i>	Emosi	<i>Angle</i>	Komposisi	Pergerakan kamera	Jenis <i>shot</i>
8/26	Senang	<i>Eye-level</i>	<i>Rule of third</i>	<i>Zoom in</i>	<i>M Close-up</i>

(Dokumentasi Pribadi)

Scene ini dimana saat Olivia belajar gitar dengan Elvis, Nicole (istri Elvis) datang membawa sebuah sesuatu yang disembunyikan di

belakangnya, kemudian Nicole menunjukkan brosur tersebut yang bertulis “*Learn music with Jerry*”, kemudian mata Olivia membesar dan wajahnya sangat gembira. Penggunaan *high-angle* ini untuk memperlihatkan lampu di atas yang menyala, dan membuat Naru senang.



Gambar 3.5 Film *Little Witch Academia*, 2017, eps 1

Tabel 3.4 Observasi Film *Little Witch Academia*

<i>Scene</i>	Emosi	<i>Angle</i>	Komposisi	Pergerakan kamera	Jenis <i>shot</i>
3/4	Senang	<i>Low-angle</i>	<i>Rule of third</i>	Berputar	<i>Medium Close-up</i>

(Dokumentasi Pribadi)

Scene di atas adalah pada saat Olivia dikejutkan dari belakang oleh ayahnya “James” setelah Olivia mengambil hadiah bonekanya. Kemudian James menggendong Olivia. Olivia pun sangat senang karena dikejutkan oleh ayahnya pada saat ulang tahunnya, setelah digendong, Olivia diputar oleh ayahnya dan kemudian Olivia membuat ekspresi senang seperti acuan di atas. Penggunaan *low-angle* pada film tersebut untuk memperlihatkan kesenangan yang bebas Atsuko setelah dapat bergabung dengan sekolah sihir. Penggunaan *medium close up* mendorong untuk mensinkronkan gestur tubuh dan ekspresi wajah yang senang tanpa mengurangi banyak detail wajah.

c. Eksperimen *shot*:



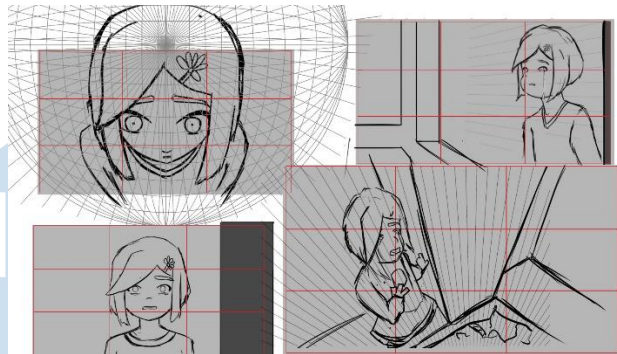
Gambar 3.6 Sketsa pertama *scene 3 shot 23* (sedih)
(Dokumentasi Pribadi)

Pada sketsa ini, penulis mendapat masukan bahwa penggunaan angle pada sketsa masih kurang, tidak ada detail penjelasannya. Penulis mengambil *shot* yang ada di kanan atas, namun komposisi yang diaplikasikan terlalu membuat banyak bagian karena tembok. Tembok yang muncul di *shot* terlalu besar sehingga menghabiskan satu kotak *rule of third*.



Gambar 3.7 Sketsa Pertama *scene 3 shot 4* (senang)
(Dokumentasi Pribadi)

Pada sketsa ini, penulis memilih untuk menggunakan bagian kiri atas. Adegan ini terjadi saat tokoh Olivia digendong oleh ayahnya. Penulis mendapat masukan dari pembimbing bahwa, posisi kamera dimiringkan lagi, agar terlihat sedang digendong, kemudian ekspresinya kurang terlihat serta menyarankan untuk membuat tokoh lebih terlihat wajahnya.

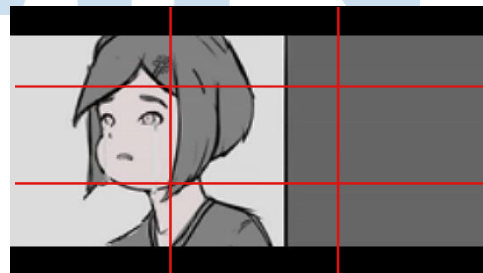


Gambar 3.8 Sketsa kedua *scene 3 shot 23* (sedih)
(Dokumentasi Pribadi)

Disini, penulis sudah melakukan beberapa sketsa ulang untuk digunakan pada *scene 3 shot 23*. Penulis memilih sketsa kiri atas untuk dijadikan *shot* yang akan digunakan dalam animasi. Penulis menggunakan *shot* tersebut karena sangat terlihat kesan sedih yang putus asa pada tokoh Olivia.

2. Produksi:

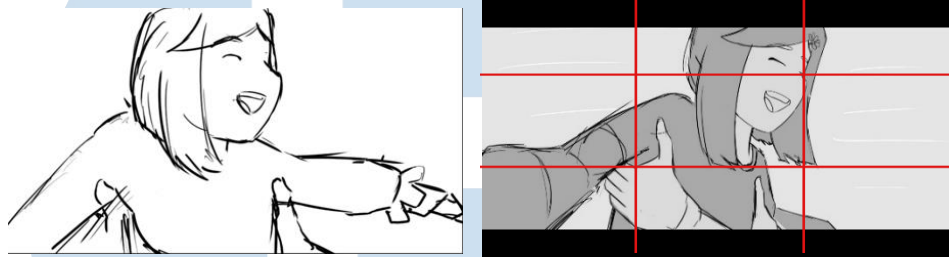
Perancangan *shot* dilakukan setelah direktur memberikan *shot-list* sebagai panduan pengerjaan *storyboard*, kemudian dimulailah pembuatan *storyboard* menyesuaikan *shot-list* yang sudah diberikan. Untuk membantu penulis dalam pengerjaan *storyboard*, penulis juga melihat beberapa referensi untuk *shot* yang dibuat. Untuk bagian emosi bahagia, penulis akan memilih *shot* pada *scene 3 shot 23*, dan untuk bagian emosi sedih penulis akan menggunakan *shot* pada *scene 3 shot 4*. Berikut penulis akan memberikan beberapa sketsa pada *shot* yang akan dibahas kedepannya:



Gambar 3.9 *Scene 3 Shot 23* (sedih)

(Dokumentasi Pribadi)

Gambar di atas merupakan adegan dengan emosi sedih tokoh Olivia, setelah ayahnya “James” terjatuh dalam gedung runtuh karena gempa bumi. Setelah ayahnya menyelamatkan Olivia, Olivia tidak bisa mempercayai apa yang dia lihat di depan matanya sendiri, ekspresi sedih disini lebih seperti tangisan putus asa.

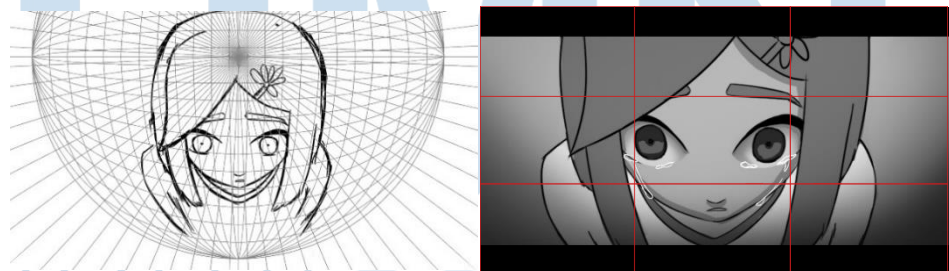


Gambar 3.10 Scene 3 Shot 4 (senang)

(Dokumentasi Pribadi)

Gambar di atas merupakan adegan dengan emosi senang, setelah Olivia melihat boneka dan kue ulang tahunnya, ayahnya “James” dari belakang mengangkat Olivia, kemudian berganti ke *shot* seperti di atas dimana ayah Olivia memutarakan Olivia sambil menggendong nya.

Setelah melakukan asistensi dengan dosen pembimbing, penulis menerima beberapa masukan yang harus diperbaiki pada *shot* yang telah di sketsa sebelumnya. pada *scene* sedih Olivia, lebih baik diambil dari *angle* atas karena jika *eye level*, tidak terlalu terasa kesan sedihnya, seperti biasa saja.



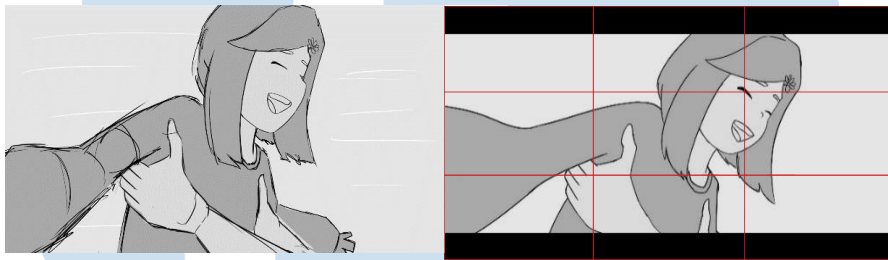
Gambar 3.11 Final scene 3 Shot 23 (sedih)

(Dokumentasi Pribadi)

Oleh karena itu penulis membuat *shot* baru dengan menggunakan *angle* atas. Karena adegan nya adalah sedih yang pasrah, tanpa harapan atau *hopeless*. Maka penulis menambahkan efek mata ikan untuk membuat tokoh Olivia tersebut seperti tidak punya pilihan lagi akan realitas yang terjadi, dan juga

terlihat seakan akan dunia tokoh telah berakhir. dengan menggunakan *high angle* untuk membangkitkan kesan tertekan dan juga kelemahan, serta *close up*

untuk memperlihatkan ekspresi tokoh lebih detail. Komposisi *fill the frame* juga menambah kesan dramatis dan dapat membawa fokus penonton ke ekspresi tokoh. Untuk merapikan *shot*, penulis menggunakan komposisi *balanced* juga.



Gambar 3.12 Final scene 3 shot 4 (Senang)

(Dokumentasi Pribadi)

Berikut merupakan hasil revisi dari bimbingan bersama dosen pembimbing, *shot* yang dibuat lebih diputar sedikit, karena gambar sebelah kiri kurang terlihat sedang digendong oleh ayahnya, karena posisinya terlalu lurus keatas. Kemudian ekspresi olivia yang terlalu menghadap ke kanan menjadikan ekspresi senangnya tidak terlihat dengan jelas, oleh karena itu penulis membuat *shot* yang baru dengan ekspresi Olivia yang lebih terlihat.

3. Pascaproduksi:

Pada pascaproduksi, karena ini film hybrid, pastinya akan dilakukan *compositing* pada aplikasi *adobe premiere pro* dan juga *adobe after effect*. Penggabungan antara 2D animation dengan 3D environment akan dilakukan di *adobe after effect* karena diperlukan *editing* lebih detail dan rumit. Setelah seluruh *final* 2D dan 3D digabungkan, akan dimasukan *adobe premiere pro* untuk menggabungkan seluruhnya *scene* yang ada, memasukan efek suara dan musik.