

kendor, ekspresi sedih gerakan tubuh yang lemas, ekspresi marah bisa dilihat dengan tubuh yang tegang, dan juga ekspresi takut bisa dilihat dari tubuh yang kaku.

## **2.7 DEPRESI**

Menurut Rice PL (1992) Depresi adalah sebuah gangguan yang mengganggu mood dan membuat kondisi emosional yang berkepanjangan, depresi juga mempengaruhi mental, berpikir, berperasaan dan berperilaku pada seseorang. Menurut Gerald C. Davison 2004 Depresi adalah kondisi emosional yang biasanya ditandahi dengan adanya perasaan yang sedih atau kesedihan yang sangat amat dalam serta perasaan bersalah.

## **3. METODE PENCIPTAAN**

### **Deskripsi Karya**

“ABANDONED SKIES” adalah sebuah film 3D Animasi yang menceritakan seorang pria yang bertahan hidup diluar angkasa seorang diri, dengan keadaan bumi yang hancur karena perang nuklir dan pesawat yang rusak. Karakter bernama Jack akan berusaha untuk bisa selamat ketika Jack mengetahui jika masih ada kehidupan lain yang bisa membantunya dalam bertahan hidup. Dengan bentuk konsep tersebut, film ini akan memiliki tema *survival*, dikarenakan karakter Jack yang bertahan hidup ketika mendapatkan tanda kehidupan lain, dan juga memperlihatkan *state of mind* sang tokoh Jack dalam menjalan kehidupan seorang diri di luar angkasa. Film ini adalah proyek yang dibuat untuk menjadi tugas akhir dan penentu kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara dalam berbentuk keseluruhan animasi 3D. Film ini juga memiliki jangka waktu selama 10 menit dengan format layar yaitu *full HD* atau 1920 x 1080. Dari semua hal tersebut, film ini menargetkan penonton dengan umur 13 tahun ke atas.

### **Konsep Karya**

“ABANDONED SKIES” adalah film pendek dengan genre Science fiction, yang dibuat dengan gaya sepenuhnya animasi 3D. 3D animasi yang diambil mengambil desain inspirasi dengan gaya animasi dari film “Overwatch”. Beberapa referensi

yang di ambil dari film “Overwatch” ini adalah dari segi warna, konsep, gaya visual hingga environment. Untuk karakter tokoh, pengambilan referensi dari film lain.



Gambar 3.1 Referensi Konsep Karya  
(Sumber Recall Overwatch Animated Short)



Gambar 3.2 Referensi Konsep Karya  
(Sumber Recall Overwatch Animated Short)

## Tahapan Kerja

### 1. Pra Produksi :

#### A. Ide atau Gagasan

Pada awal perancangan, perancangan ini bertujuan untuk membuat *shot* dan juga *storyboard* berdasarkan teori dan cerita yang ada. Ide juga harus berhubungan dengan teori yang akan dipakai yaitu teori tentang bagaimana ekspresi dan perilaku yang ada dalam cerita tersebut yang berhubungan dengan sedih, marah dan depresi sesuai dengan teori Ekman, (1957) dalam Ekman & Friesen. (1977) Terutama bagaimana *shot design* yang akan disematkan untuk film tersebut.

## B. Referensi

Tentu Referensi menjadi hal utama dalam pembuatan *shot design* ini, karena dengan ada referensi, bisa menjadi inspirasi untuk membuat inovasi yang cocok dalam adegan ini. Dalam pembahasan karya tulis ini, hanya *Scene 4 Shot 4* dan *Scene 4 Shot 33* saja yang akan digunakan.

Pada *Scene 4 Shot 4* adegan Jack yang merekam suaranya untuk bisa dikirimkan kepada siapapun yang ada di luar angkasa, mengambil referensi pada film “*Interstellar* (2014)”. Adegan yang menjadi sebuah referensi adalah adegan dimana karakter Cooper yang melakukan *video call* dari anaknya. Cooper menangis karena sudah mencapai 23 tahun baru bisa mendengar suara anaknya kembali. dikarekan Jack sedang melakukan perekaman diri pada adegan ini, maka harus ada juga unsur referensi dari film untuk adegan Jack tersebut, maka film yang digunakan adalah “*Moon* (2019)”. Sam Rockwell sebagai karakter dalam film ini, melakukan panggilan terhadap keluarganya, dimana Sam Rockwell yang mengalami masalah di bulan mengalami depresi. Adegan ini diambil dikarenakan bentuk pengambilan gambar yang sesuai dengan adegan Jack yaitu *Medium Shot*, *Eye Angle*, *Noseroom*, *Rule of Thirds*, Kesedihan, dan depresi. Teori yang digunakan adalah Yohanes Andi Setianto (2017), Humaniora (2011), Johana E. Prawitasari (1957), Ekman & Friesen. (1977), L. Mai, H. Le, Y. Niu dan F. Liu (2011), Rika Permata Sari dan Assyari Abdullah (2020), Johana E. Prawitasari (1998), Gerald C. Davison (2004).



Gambar 3.3 Referensi Peletakan Karakter  
(Sumber *Interstellar* 2014)



Gambar 3.4 Referensi Peletakan Karakter  
(Sumber Moon 2009)

Pada *Scene 4 Shot 33* memperlihatkan bagaimana kepanikan Jack yang tidak mendapatkan balasan dari Defa dikarenakan *microphone* yang rusak, Jack sebelumnya merusak pesawat dikarena depresi yang Jack alami. Dikarenakan tidak ada jawab dari Defa, Jack terlihat Panik dan ketakutan jika Defa tidak bisa meresponnya, tetapi Defa akhirnya meresponnya dan akan menolongnya membuat Jack lega. Adegan ini mengambil referensi dari Film “The Martian (2015)”, dimana pada adegan awal film, terjadi badai di Mars dan team dari bumi harus kembali, adegan ini menegangkan karena komandan dari mereka panik dan ketakutan sesuai dengan adegan Jack pada adegan *Scene 4 Shot 33*. Adegan ini juga mengambil referensi lain seperti *Medium Shot*, *Eye Angle*, *Noseroom*, *Rule of Thirds*, Kesedihan, dan depresi. Teori yang digunakan adalah Yohanes Andi Setianto (2017), Humaniora (2011), Johana E. Prawitasari (1957), Ekman & Friesen. (1977), L. Mai, H. Le, Y. Niu dan F. Liu (2011), Rika Permata Sari dan Assyari Abdullah (2020), Johana E. Prawitasari (1995) dan Ekman and 5 Friesen (1984), Gerald C. Davison (2004).



Gambar 3.5 Referensi Peletakan Karakter  
(Sumber The Martian 2015)

## 2. Produksi :

### A. Pembuatan Sketsa

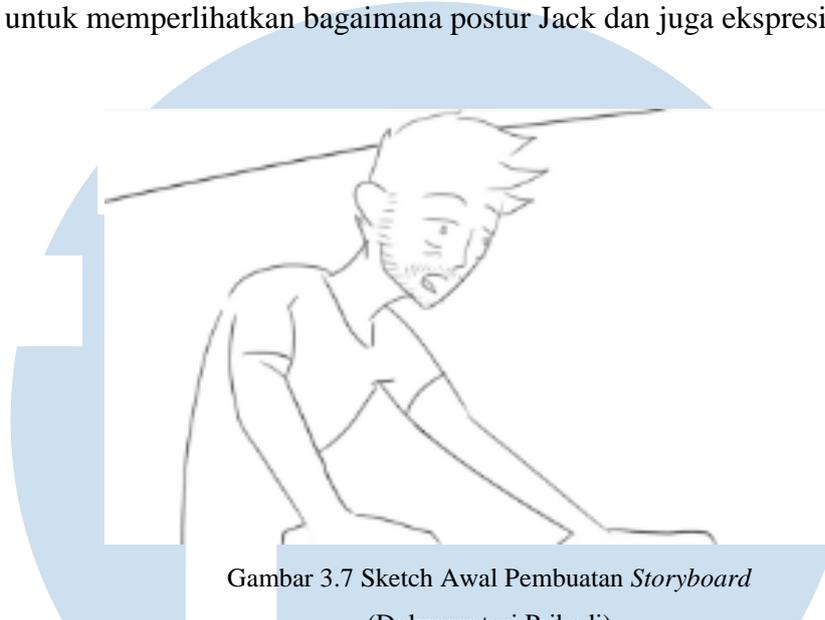
Proses pertama ketika produksi pembuatan *storyboard* adalah gambar sketch awal untuk *Scene 4 Shot 4* dimana Jack duduk di *cockpit* pesawat dan merekam dirinya. Proses pembuatan sketsa kasar dibuat sebagai tahap awal pembuatan *storyboard*. *Angle* dan *shot* yang dibuat, ditentukan sesuai dengan teori dari Humaniora (2011), dan hasilnya adalah *angle* yang digunakan untuk *scene 4 shot 4* adalah *Eye angle shot*. sketch awal memang menggunakan *low angle shot*.



Gambar 3.6 Sketch Awal Pembuatan *Storyboard*  
(Dokumentasi Pribadi)

Pada *Scene 4 Shot 33* ketika Jack panik dan memanggil Defa, tetapi Defa membalasnya dengan lama. Pada *shot angle* tersebut, *angle* yang digunakan

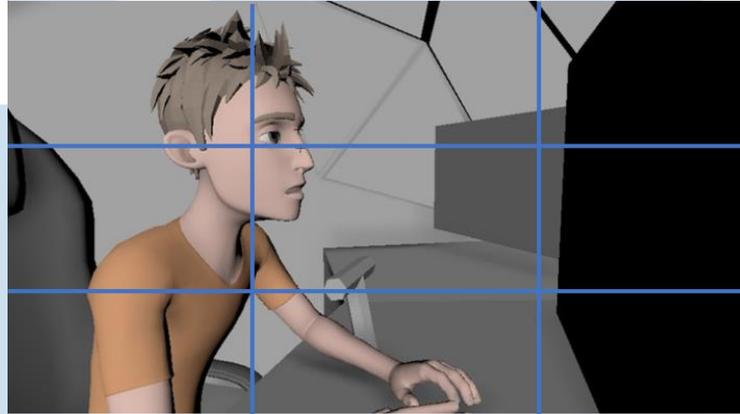
yaitu adalah *eye angle* dengan *medium shot* yang lumayan jauh bertujuan untuk memperlihatkan bagaimana postur Jack dan juga ekspresi Jack.



Kemudian, hasil dari gambar kasar tersebut, dipindahkan kedalam bentuk 3D dengan membuat seorang karakter untuk menjadi karakter utama yaitu Jack. Dengan menggunakan aplikasi *Autodesk Maya*, proses ini seperti proses *test cam*, untuk menentukan *angle* sesuai sketsa kasar sebelumnya. Proses dilakukan dengan menempatkan karakter dalam adegan sesuai gambar kasar. Kemudian kamera dan *angle* akan ditempatkan seperti sketsa kasar, setelah sudah sesuai, tahap selanjutnya difoto untuk menjadi gambar dan diletakan pada *storyboard*. dengan melakukan hal ini, hal – hal yang salah bisa ditemukan, terutama ketika dari gambar dari sketsa kasar di eksekusi kedalam bentuk 3D.

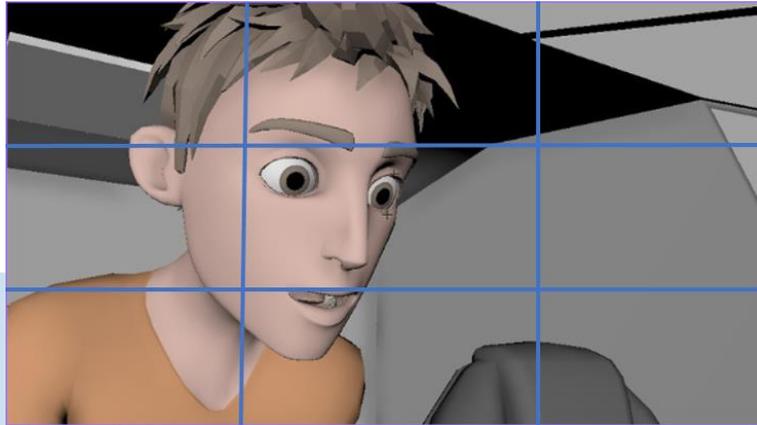
Setelah dimasukan dalam bentuk 3D, terdapat sedikit perubahan perancangan *shot* sesuai persetujuan bersama. pada *Scene 4 shot 4* memperlihatkan Jack yang sedang merekam suaranya untuk disebarkan, *shot* ini akan menggunakan *Medium shot* menuju *close up*, dengan *angle eye* menuju *high angle*. Yang bertujuan untuk memperlihatkan gestur Jack dan ekspresi Jack yang sedih. Semua pemilihan tersebut berdasarkan teori Humaniora (2011) dalam *angle* kamera dan ekspresi Johana E. Prawitasari (1995) dan Ekman and Friesen (1984). menggunakan teori Komposisi juga

sudah dipilih dalam pembuatan *storyboard* ini yaitu *rule of thirds* dan *noseroom*. Pemilihan komposisi berdasarkan teori L. Mai, H. Le, Y. Niu dan F. Liu (2011) Rika Permata Sari dan Assyari Abdullah (2020).



Gambar 3.8 *Storyboard* Dengan 3D  
(Sumber Dokumentasi Pribadi)

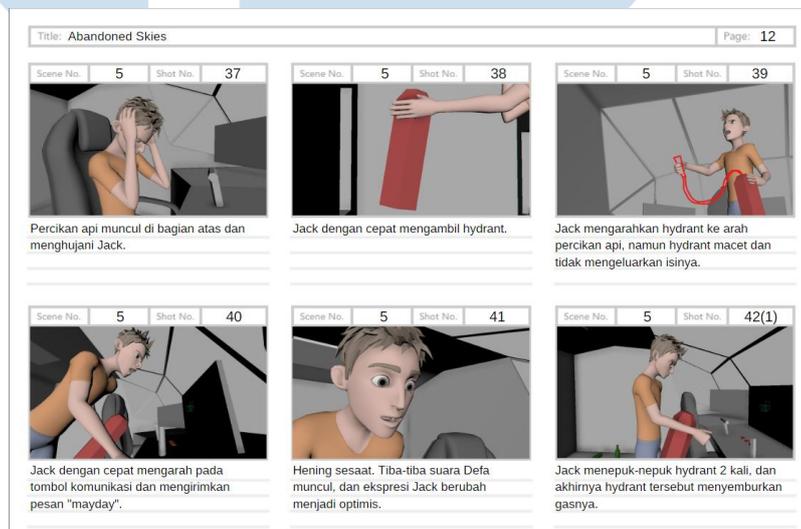
*Scene 4 Shot 33* berubah menjadi 3D dan pada gambar kali ini, *angle* yang digunakan adalah *Eye angle* yang berada pada sisi kanan Jack dengan *medium shot*. Pengambilan gambar yang luas ini membuat perilaku Jack dan ekspresi Jack lebih terlihat. Adegan ini akan dilakukan dengan kamera yang bergerak hingga akhir *shot* dan menggunakan *eye angle* sesuai dengan teori Humaniora (2011) pada *angle camera*. Dan pengambilan ekspresi Jack berdasarkan teori Menurut Johana E. Prawitasari (1995) dan Ekman and Friesen (1984). Komposisi yang digunakan adalah *Rule of thirds* dan juga *noseroom* sesuai dengan teori L. Mai, H. Le, Y. Niu dan F. Liu (2011) Rika Permata Sari dan Assyari Abdullah (2020).



Gambar 3.9 *Storyboard* Dengan 3D  
(Sumber Dokumentasi Pribadi)

### 3. Pascaproduksi

Proses tersebut dibuat berkali – kali hingga membuat semua *shot* dan digabungkan menjadi sebuah *storyboard*. Dengan total *shot* yaitu 66 *shot*.



Gambar 3.10 *Storyboard* ABANDONED SKIES  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Dalam *Storyboard* tersebut juga diberitahukan keterangan pada gambar – gambar tersebut yang membuat pembuatan film tau dan tidak pusing pada prosesnya.