

### 3. METODE PENCIPTAAN

#### Deskripsi Karya

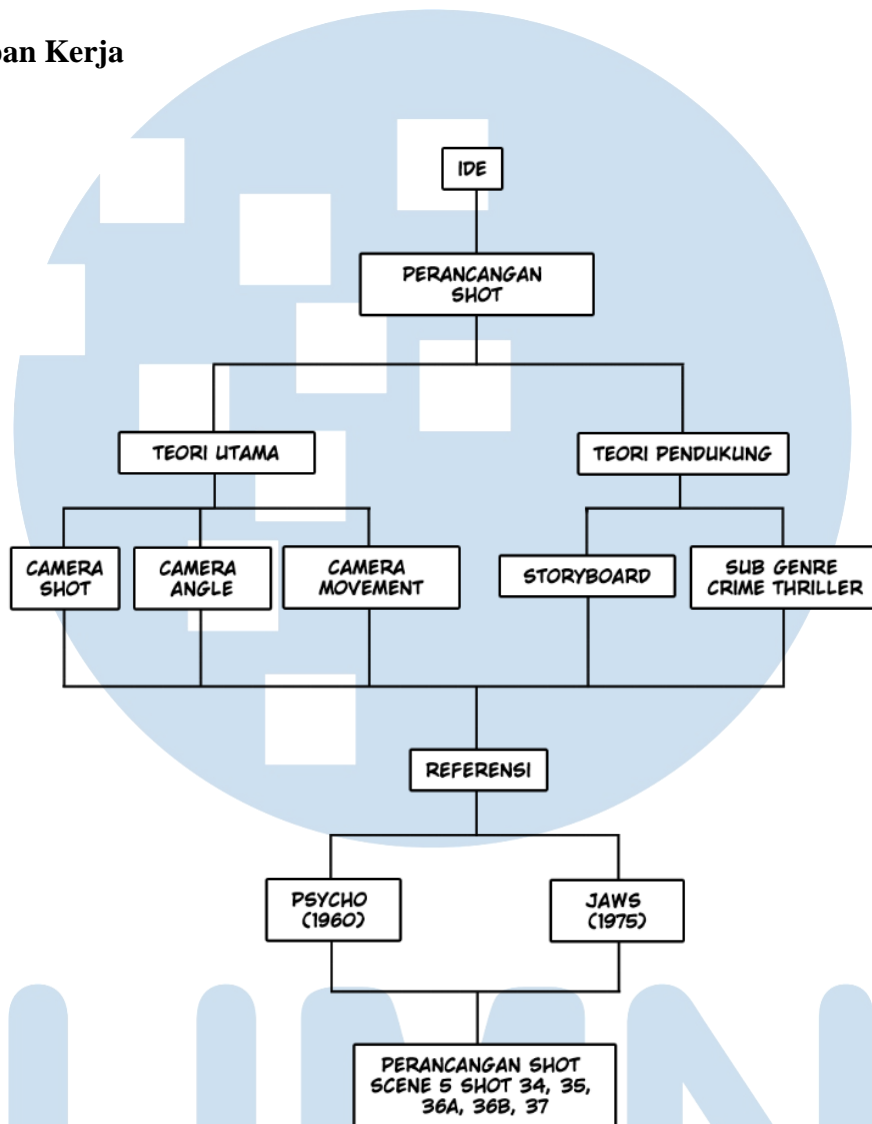
Karya yang akan menjadi bahasan memiliki judul, yaitu “ *Night in the Alley* “. Karya ini adalah sebuah film animasi pendek yang berformat *hybrid* yaitu percampuran 3D dengan 2D. Film “ *Night in the Alley* “ mempunyai tema *crime, thriller, dan comedy*. Karya ini dibuat oleh kelompok Alacritas Production yang beranggota 4 orang.

Karya ini menceritakan seorang perempuan pekerja bank yang kelelahan bernama Virena. Hari-harinya dipenuhi dengan proyek yang terus berdatangan dan tak kunjung selesai. Suatu malam, ia sedang berjalan pulang melalui sebuah gang dan bertemu sesosok hantu bernama Lulu. Lulu merupakan hantu anak remaja yang tidak bisa meninggalkan dunia karena suatu peristiwa. Dalam pertemuannya, Lulu berusaha untuk memperingati Virena bahwa terdapat sosok perampok bernama Joko yang sedang bersembunyi. Namun karena lengah, Virena pun harus menghadapi peristiwa perampokan yang terjadi pada dirinya.

#### Konsep Karya

Konsep penciptaan karya ini adalah film pendek fiksi yang menceritakan mengenai seorang wanita yang hampir menjadi korban perampokan. Konsep bentuk karya ini adalah *hybrid animation*, yaitu penggabungan *animasi 3D* dengan *2D animation*. Konsep Penyajian karya ini disampaikan dengan berawal dengan komedi seperti saat Virena takut dengan Lulu. Namun dapat menjadi serius saat *scene* perampokan terjadi.

## Tahapan Kerja



Gambar 3. 1 Skema Perancangan  
(sumber : dokumentasi pribadi)

### 1. Pra produksi:

#### a. Ide atau gagasan

Ide atau gagasan untuk karya ini adalah untuk memperlihatkan salah satu tindakan kriminalitas di Indonesia, yaitu perampokan. Tokoh utama film ini bernama Virena, seorang pekerja bank yang sedang kelelahan dan

berjalan pulang pada malam hari. Ia lalu bertemu sosok hantu bernama Lulu. Virena awalnya kesal terhadap Lulu yang sepertinya mengganggu Virena namun ternyata, Lulu berusaha memperingati ada perampok berbahaya bernama Joko. Ternyata Lulu adalah korban jiwa Joko dan tidak mau Virena bernasib sama. Gagasan yang ingin ditampilkan adalah ketakutan, ketegangan, dan bahayanya situasi perampokan tersebut.

b. Observasi

Observasi yang dilakukan adalah menonton film-film *thriller* lama seperti “*Psycho*”(1960). dan , “*Jaws*” (1975). Dengan menonton film-film tersebut, penulis mendapat referensi dan gambaran seperti apa *shot* yang membuat penonton tegang.



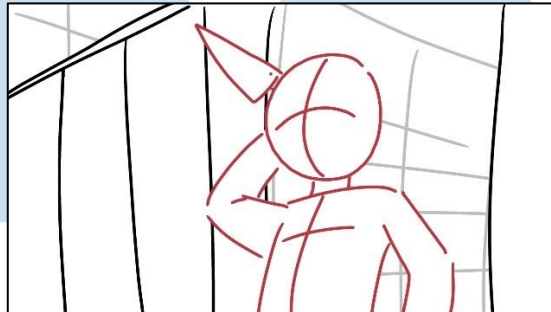
Gambar 3. 2 Shot dari “*Psycho*” (1960)

(sumber : Movieclips, youtube.com)

Pada film “*Psycho*” (1960), terdapat *scene* dimana sang wanita bernama Marion sedang mandi. Ia lalu dihampiri oleh seorang pembunuh ke kamar mandi nya. Pembunuhnya langsung membunuhnya. Dalam *shot* ini, bisa dilihat *low angle* digunakan selagi pembunuh mengayunkan pisau keatas. Ini membuat pembunuh terlihat tinggi dan berkesan kuat juga mengancam.

Alasan penulis memilih *shot* ini sebagai referensi adalah karena *shot* ini memiliki seorang pembunuh yang terlihat mengancam. Penulis melihat bahwa penggunaan *low angle* dapat membuat efek mengancam. Hal ini

cocok bagi narasi “*Night in the Alley*” saat Joko mengancam Virena. Alasan lain karena film ini bergenre *thriller*.



Gambar 3. 3 Sketsa Referensi *Shot* “*Psycho*”(1960)

(sumber : dokumentasi pribadi)

Berikut adalah tabel yang menunjukkan *tipe camera shot*, *angle*, dan *movement* pada *shot* “*Psycho*”(1960) tersebut :

Camera Shot	Camera Angle	Camera Movement
<i>Medium Close Up Shot</i>	<i>Low Angle</i>	<i>Static Shot</i>

Tabel 3. 1 Tabel *Shot Design Shot Referensi* “*Psycho*”(1960)

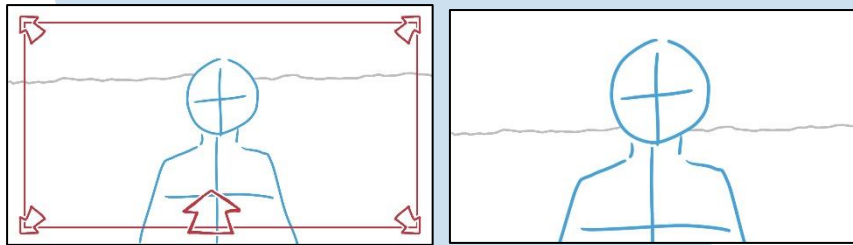
(sumber : dokumentasi pribadi)

Lalu pada film “*Jaws*” (1975), terdapat *scene* dimana seorang pria bernama Marty sedang duduk di pinggir pantai. Ia sedang memandang ke laut melihat anak-anak sedang berenang dan bermain. Namun tiba-tiba seekor hiu memakan seorang anak. *Shot* berikutnya menunjukkan Marty dengan ekspresi resah. Efek *dolly zoom* digunakan untuk menggambarkan rasa tidak enak Marty. Marty merasa tidak enak karena melihat anak tersebut dimakan hiu dan mulai merasa takut. Alasan penulis memilih *shot* ini sebagai referensi adalah untuk mengambil *camera movement* nya sebagai referensi *shot* saat Virena ketakutan.



Gambar 3. 4 Shot dari “Jaws” (1975)

(sumber : dokumentasi pribadi)



Gambar 3. 5 Sketsa Referensi Shot “Jaws”(1975)

(sumber : dokumentasi pribadi)

Berikut adalah table yang menunjukkan tipe *camera shot*, *angle*, dan *movement* pada shot “Jaws”(1975) tersebut :

<b>Camera Shot</b>	<b>Camera Angle</b>	<b>Camera Movement</b>
<i>Medium Close Up Shot</i>	<i>Eye Level</i>	<i>Dolly Zoom</i>

Tabel 3. 2 Tabel Shot Design Shot Referensi “Jaws”(1975)

(sumber : dokumentasi pribadi)

c. Studi Pustaka

Teori utama yang digunakan adalah *camera shot*, *camera angle*, dan *camera movement*. Alasan pemilihan teori-teori tersebut adalah jika ingin membuat *storyboard*, maka penentuan ketiga hal itu memang perlu. Dengan menggunakan teori-teori tersebut, maka penulis tahu *shot* atau *angle* tipe mana yang cocok untuk memvisualkan naskah cerita. Teori pendukung yang digunakan adalah teori *storyboard*, *sub genre crime thriller*, dan *180 degree rule*. Alasan pemilihan teori *storyboard* adalah agar penulis tahu untuk apa dan seperti apa *storyboard* itu. Alasan pemilihan teori *sub genre crime thriller* adalah agar penulis tahu perasaan apa yang harus disampaikan. Alasan pemilihan teori *180 degree rule* adalah agar penulis tahu posisi kamera baiknya dimana.

d. Eksperimen Bentuk dan Teknis

Berdasarkan referensi dan teori yang digunakan, penulis memulai bereksperimen. Penulis mencoba memahami alur naratif dan membuat sketsa kasar terlebih dahulu.

Virena pun berusaha bangun dari posisi jatuhnya, namun karena kakinya terkilir, Virena tidak dapat bangun. Ketika

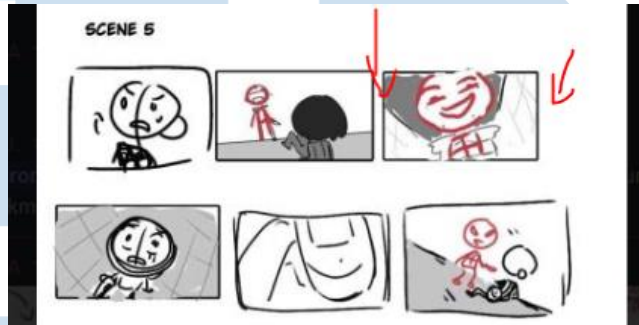
Virena berusaha untuk bangun, dirinya melihat Joko yang sudah terbangun dan berjalan mendekati. Joko yang tidak senang atas apa yang menimpanya, berusaha mengancam Virena dengan pisau.

Gambar 3. 6 Cuplikan Naskah Scene Joko Mengancam Virena

(sumber : dokumentasi pribadi)

Saat penulis memulai merangkai *scene*, memang betul penulis menggunakan referensi namun teori lebih banyak digunakan. Dari tipe *camera shot*, *angle*, dan *movement*, semua di coba untuk di rangkai agar menjadi sebuah *scene*. Sketsa awal lalu diberi ke kelompok untuk revisi.

Lalu revisi tersebut yang akan di implementasikan di hasil akhir. Revisi tersebut mengandung pergantian tipe *shot*, *angle*, dan lain-lain.



Gambar 3. 7 Sketsa *Storyboard*

(sumber : dokumentasi pribadi)

## 2. Produksi:



Gambar 3. 8 *Storyboard Scene 5 Shot 34 – 37*

(sumber : dokumentasi pribadi)

Dalam proses produksi merancang *storyboard*, revisi yang didapat sebelumnya di implementasikan. Jika sudah disetujui, maka penulis akan membuat versi rapih. Setelah shot sudah di setuju, maka shot tersebut akan digabungkan. Referensi yang digunakan untuk per shot, berbeda-beda. Seperti *shot 36*,

referensi yang digunakan adalah *shot* dari “*Psycho*”(1960). Lalu untuk *shot* 37, referensi yang digunakan adalah *shot* dari “*Jaws*”(1975).

3. Pascaproduksi:

Dalam tahap pascaproduksi, *shot-shot* tersebut digabungkan ke dalam video editing *software*. *Shot – shot* digabung sesuai alur cerita dengan durasi dan gerakan kamera tertentu. Hal ini dilakukan untuk membuat *animatic storyboard*. *Animatic storyboard* adalah sebuah patokan untuk tahu berapa lama durasi film. *Animatic storyboard* juga berguna sebagai patokan animator menganimasi *shot*.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA