

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Karya ini adalah untuk film pendek animasi 3D berjudul “Ayu (Adjektiva)” yang dikerjakan secara berkelompok oleh *Production House* Pok Wek. Film ini direncanakan berdurasi sekitar empat hingga lima menit dengan premis seorang gadis Indonesia berusaha menerima budaya di lingkungan barunya, Amerika. *Genre* dari film ini adalah *slice of life* yang berfokus kepada perkembangan karakter sang tokoh utama.

Inti dari cerita ini adalah bagaimana Ayu, sang tokoh utama, harus menerima lingkungan barunya dan berani untuk menunjukkan dirinya sehingga Ia dapat berbaur. Penceritaan tentang aspek tersebut harus ditekankan menggunakan visualisasi yang kuat, sehingga pada tahap *storyboard* fokus utamanya adalah membuat penonton merasakan ketidaknyamanan Ayu dan bagaimana Ia seolah-olah terpisah dari dunianya. Seiring berkembangnya cerita, tokoh Ayu juga mengalami perkembangan, dimana Ia mendapatkan kepercayaan dirinya. Penggambaran pada momen ini pun terhubung dengan penggambaran dirinya saat asing, namun dengan konteks dan pesan yang lebih positif untuk menunjukkan perbedaan tokoh Ayu.

Konsep Karya

Karya yang diciptakan dalam skripsi ini merupakan film pendek animasi 3D fiksi yang mempunyai subteks *man vs himself* dan menghubungkannya dengan kasus adaptasi atau penyesuaian diri di lingkungan baru. Dalam hidup, banyak faktor luar yang tidak bisa diatur dan memaksa seseorang untuk beradaptasi dengan hal-hal baru yang mengubah hidupnya. Konsep pengasingan diri yang diikuti oleh adaptasi diri ini ditujukan untuk membuat film dengan permasalahan yang umum terjadi namun tetap memiliki pesan moral yang menyemangati dan positif.

Untuk arahan konsep visual, tim Pok Wek memutuskan memakai visual *stylized cartoon* yang masih menunjukkan ciri khas wajah dibandingkan model 3D

realistis. Pendekatan warna pun dibuat cerah dan kontras untuk menambahkan kesan fiksi dan mempermudah permainan komposisi menggunakan warna. Karya ini juga memasukkan budaya tari Bali untuk menonjolkan budaya Indonesia, dimana adegan-adegan tarian dibuat terlihat cantik, lembut dan anggun.



Gambar 3.1 Referensi *moodboard* dari film pendek *Creep It Secret*.
(ESMA, 2021)

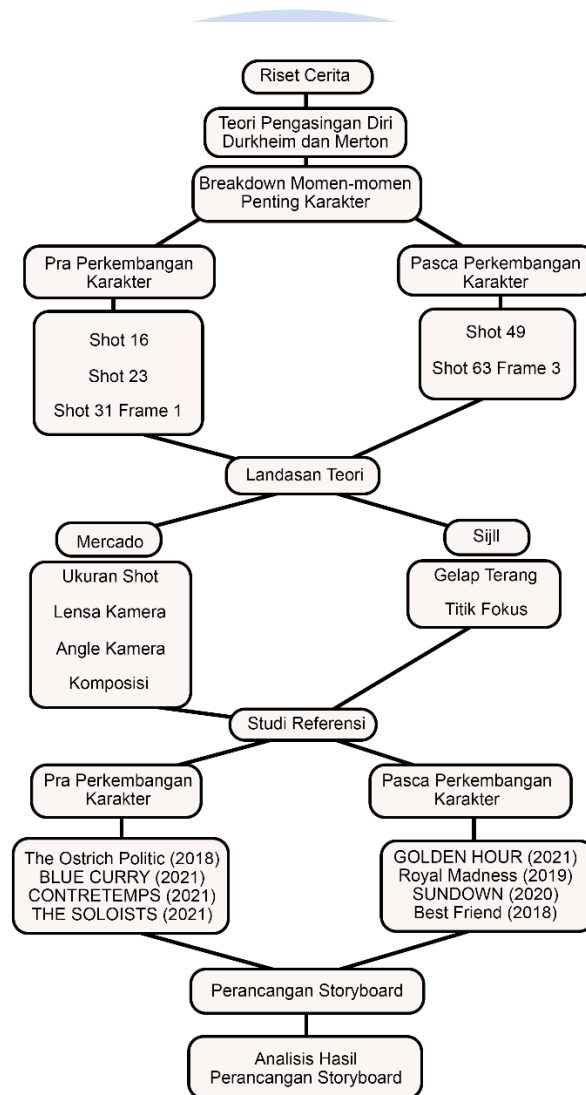


Gambar 3.2 Referensi visual *shading* dan *lighting* dari film *The Spongebob Movie: Sponge On The Run*.
(Paramount, 2020)

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Tahapan Kerja



Gambar 3.3 Bagan Skematika Penelitian

(Sumber: dokumentasi pribadi)

1. Riset Cerita

Ide utama cerita didapatkan dari hasil diskusi kelompok, dimana semua anggota sepakat untuk mengangkat aspek seni dari budaya Indonesia. Di zaman dimana budaya baru dapat lebih mudah diterima dan disebarluaskan, diciptakan tokoh yang memiliki kepribadian tertutup dan tidak mudah membuka diri. Ide tersebut kemudian berkembang menjadi bagaimana

membuat animasi unik yang dapat menceritakan dilema dan permasalahan tokoh utama terhadap dirinya sendiri.

2. Teori Pengasingan Diri Durkheim dan Merton

Dari cerita dan kepribadian tokoh yang sudah dibuat, ditetapkan permasalahan utama yang signifikan untuk tokoh utama adalah terkait dengan pengasingan diri. Setelah riset lebih lanjut dan menemukan kasus yang relevan, pengasingan diri ini tim anggap cukup berbahaya. Pemahaman terkait pengasingan diri sebagai penyimpangan sosial yang dikemukakan oleh Durkheim dan Merton dipelajari agar dapat diceritakan secara visual dengan baik.

3. *Breakdown* Momen-momen Penting Tokoh

Terdapat momen-momen penting bagi tokoh yang menunjukkan permasalahan terhadap dirinya serta perbedaan yang terjadi ketika Ia sudah berhasil melaluinya. Momen-momen ini ditentukan untuk memberikan “pertanyaan” dan “jawaban” linear yang jelas bagi penonton. Penekanan terhadap pesan visual harus diterapkan, cerita yang ingin disampaikan harus jelas. Momen-momen ini terbagi ke dalam dua bagian: sebelum perkembangan karakter dan sesudah perkembangan karakter.

Dalam pembuatan rancangan, sudah ditentukan bahwa momen yang ada di sebelum perkembangan karakter akan memiliki paralel di bagian sesudah perkembangan karakter. Pendekatan visual yang diaplikasikan sengaja disamakan atau mirip untuk memberikan kesan keterhubungan antar dua momen tersebut.

Tabel 3.1 Pembagian *shot* paralel untuk momentum

Pra Perkembangan	<i>Shot 16</i>	<i>Shot 23</i>	<i>Shot 31 Frame 1</i>
Pasca Perkembangan	<i>Shot 63 frame 1</i>	<i>Shot 49</i>	

- a. *Shot 16* merupakan adegan Ayu yang didorong masuk ke dalam pesta secara terpaksa sehingga belum ada waktu baginya untuk menyiapkan diri. Hal ini membuatnya kaget dengan lingkungan barunya karena tidak ada pengenalan terlebih dahulu. *Shot* ini dianggap penting sebagai

adegan pertama yang memperlihatkan ketidakmauan Ayu untuk masuk ke dalam lingkungan baru.

- b. *Shot 23* merupakan adalah adegan Ayu berjalan di antara kerumunan dengan tidak nyaman, dimana Ia seolah-olah selalu berada di bawah *spotlight* karena ketakutan. Bagian ini dianggap penting untuk menggambarkan ketakutan yang Ayu rasakan membuatnya terisolasi dalam lingkungannya walau Ia masuk ke dalam kerumunan.
- c. *Shot 31 frame 1* merupakan titik terakhir Ayu mengasingkan dirinya dari pesta. Adegan ini penting karena bagian ini merupakan poin saat Ayu baru memulai untuk membuka diri, walau masih ada keraguan.
- d. *Shot 63 frame 1* adalah adegan Ayu menari dengan percaya diri dan berani. Adegan ini adalah titik tertinggi Ayu, Ia berada dalam elemennya dan interaksi antara dirinya dan kerumunan ada dalam konteks positif.
- e. *Shot 49* merupakan adegan yang penting karena adegan ini berpesan bahwa keberanian Ayu dapat menginspirasi orang lain. Adegan ini menandakan keberanian Ayu tidak hanya berdampak baik untuk dirinya, namun juga lingkungan barunya.

4. Landasan Teori

Tabel 3.2 Keterkaitan teori

No.	Penulis (Tahun)	Teori Mengenai	Penggunaan Teori
1	Royce (2015) dan Ritzer dkk. (2013)	<i>Anomie</i> Pengasingan Diri oleh Emile Durkheim dan Robert K. Merton	Untuk memahami cara menceritakan perasaan pengasingan diri yang cocok dengan konsep cerita
2	Mercado (2022)	Komposisi	Untuk merancang visualisasi <i>shot</i> yang dapat menceritakan pengasingan diri serta perkembangan karakter dari pengasingan tersebut.
		Ukuran <i>Shot</i>	
		<i>Angle</i> Kamera	
		Lensa Kamera	

Pertama-tama, penulis mencari tahu definisi dari pengasingan diri agar dapat menceritakannya dengan baik dalam bentuk visual. Teori anomie oleh Emile Durkheim (2015) dan Robert K. Merton (2003) menjelaskan hal yang sangat pas dengan konsep cerita film, yaitu tentang perasaan tidak nyaman dengan keadaan dan menutup diri dari budaya sekitar.

Kemudian penulis mencari tahu tentang *mise-en-scene* dan faktor apa saja yang dapat mempengaruhi visualisasi dalam merancang suatu *shot* agar penceritaan mengenai pengasingan diri dapat disampaikan dengan jelas. Faktor-faktor yang penulis kemudian prioritaskan adalah:

1. Komposisi. Rule of thirds yang membagi *frame* menjadi 3x3 rasio untuk mempermudah penempatan objek dan subjek di sekitar titik fokus utama. Pemakaian konteks dalam seimbang dan tidak seimbang. *Focal points* untuk mengarahkan fokus penonton. (Mercado, 2022)
2. Ukuran *shot* memperlihatkan seberapa banyak komponen yang masuk di dalam kamera, untuk menentukan subjek dan objek apa saja yang berinteraksi dalam cerita dan hubungannya antar satu sama lain. (Mercado, 2022)
3. *Angle* kamera untuk memberikan kesan tertentu, baik merendahkan atau meninggikan derajat subjek atau tokoh. (Mercado, 2022)
4. Lensa kamera sebagai alat distorsi yang memperkuat penekanan dalam penceritaan melalui komposisi. (Mercado, 2022)
5. Studi Referensi
Beberapa animasi pendek ditonton untuk riset tentang visualisasi *man vs himself* dan bagaimana emosi yang membuncah dapat mendistorsi pandangan seseorang terhadap dunianya. Referensi berikut semuanya merupakan hasil karya dari Gobelins, Paris. Studi terbagi menjadi dua bagian, visualisasi tokoh asing yang ada di dalam sebuah lingkungan dan tokoh sebagai titik fokus.

A. Pra Perkembangan Karakter

Dalam adegan di bawah, tokoh utama memiliki pendapat yang kontroversial, dimana pendiriannya yang teguh membuatnya terisolasi dari

masyarakat karena Ia tidak mau memakai balon di kepalanya sebagai eksklamasi dari suatu gerakan. Dikarenakan tokoh utama tidak mau mengikuti opini publik, masyarakat pun mengucilkannya dan tidak peduli dengannya.



Gambar 3.4-5 *Frame* dari film pendek *The Ostrich Politic*
(Sumber: GOBELINS Paris, 2018)

Dalam *frame* di atas dapat dilihat bahwa walau terdapat banyak subjek, tokoh utama ditempatkan di tengah. Penyusunan subjek yang dibuat sama persis disusun dengan merata dan dibuat padat, sehingga tokoh utama yang secara penampilan berbeda terlihat asing. Komposisi dibagi menjadi tiga bagian, kemudian tokoh utama diletakkan tepat di bagian tengah sebagai fokus.

Adegan di bawah dari film pendek *BLUE CURRY* merupakan adegan saat tokoh utama yang berwarna biru menjelajahi sebuah area yang pertama kali Ia masuki. Tokoh utama merasa kebingungan dan tidak bisa langsung mengikuti lingkungannya berpesta dan menari sesuka ria, lingkungannya pun terus menari-nari tanpa mengajak tokoh utama. Tidak ada interaksi antara mereka, membuat tokoh utama terpisah dari kegiatan lingkungannya.



Gambar 3.6-7 *Frame* dari film pendek *BLUE CURRY*
(Sumber: GOBELINS Paris, 2021)

Ukuran *shot* yang dipakai dalam *frame* di atas merupakan *medium shot* untuk menunjukkan tokoh utama dan lingkungannya sekaligus di dalam *frame* yang sama. Hal ini memungkinkan penonton melihat bahwa walau tokoh utama ada di dalam lingkungan tersebut dan tidak mengikuti lingkungannya, subjek-subjek lainnya tidak terpengaruh dan tetap beraktivitas walau mereka terhubung di tempat yang sama. Ketidaksamaan yang ditunjukkan ini menceritakan bahwa tokoh utama merupakan hal yang baru, hal yang asing, dalam rutinitas lingkungannya.



Gambar 3.8 *Frame* dari film pendek *CONTRETEMPS*
(Sumber: GOBELINS Paris, 2021)

Frame di atas, diambil dari adegan saat sang tokoh utama sedang lari dari masalah yang harusnya Ia hadapi. Tokoh sedang kabur dari para monster yang mengejarnya dan terkucilkan dari masyarakat. tokoh ditempatkan di atas *spotlight* dengan pengambilan *angle* kamera dari atas, membuat *overhead shot*. Tokoh diasingkan dari lingkungannya, diberikan jarak dari objek dan subjek lain di dalam *frame* dan diberikan pencahayaan yang terang hanya di sekitar dirinya untuk mengarahkan fokus penonton ke satu titik, sang tokoh. Pengambilan *overhead shot* memberikan kesan mengecilkan tokoh utama.



Gambar 3.9 *Frame* dari film pendek *THE SOLOISTS*
(Sumber: GOBELINS Paris, 2021)

Penggunaan *spotlight* yang kencang dalam *frame* di atas langsung membuat titik fokus terlihat jelas dalam pandangan pertama. Titik fokus dibuat terang dan area sekitarnya dibuat gelap untuk membuat kontras. Dengan dominasi pencahayaan gelap, area terang menjadi titik fokus utama di dalam komposisi *frame* ini, membuatnya seolah-olah terisolasi.

B. Pasca Perkembangan Karakter



Gambar 3.10 *Frame* dari film pendek *GOLDEN HOUR*
(Sumber: GOBELINS Paris, 2021)

Adegan di atas merupakan adegan seorang sutradara yang dengan percaya dirinya memerintah para kru-nya di belakang untuk menyiapkan properti *shooting* sesuka hatinya. Pada *frame* di atas, terlihat bahwa pengambilan dilakukan dari *angle* yang rendah, memberikan kesan jika tokoh yang merupakan sutradara pada film pendek ini memiliki otoritas. Terdapat jarak dengan para tokoh pendukung lainnya yang berada di belakangnya, membuat mereka terlihat lebih kecil. Perbedaan ukuran ini menandakan adanya perbedaan kekuatan di antara sutradara dan tokoh lainnya. Untuk lebih menekankan kepercayaan diri sutradara, bahasa tubuhnya yang santai diperlihatkan, tidak dipotong oleh ukuran *shot*.



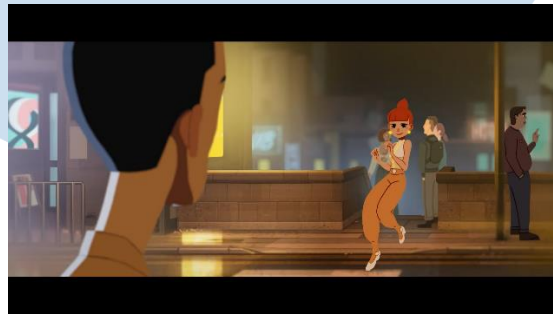
Gambar 3.11 *Frame* dari film pendek *Royal Madness*
(Sumber: GOBELINS Paris, 2019)

Frame di atas diambil setelah tokoh berhasil menyelamatkan anaknya dari kematian dengan gagah. Penggunaan lampu sorot tepat di atas tokoh menambahkan kesan berkuasa pada tokoh dalam *shot* di atas. Pengambilan gambar *low angle* pun membuat tokoh terlihat lebih besar dan gagah, hal ini memberikan kesan kepercayaan diri yang kuat yang dirasakan oleh sang tokoh.



Gambar 3.12 *Frame* dari film pendek *SUNDOWN*
(Sumber: GOBELINS Paris, 2020)

Dalam gambar di atas, atensi dari tokoh lain yang ada di dalam *shot* semua mengarah kepada satu tokoh, sang ketua, yang berdiri di depan tenda. Pengambilan gambar diambil seperti *over the shoulder* untuk memperlihatkan bahasa tubuh tokoh lain yang sedang mendengarkan ketuanya. Tokoh pendukung yang paling dekat dengan kamera berbahasa tubuh santai, menandakan Ia tidak menganggap ketuanya penting. Tokoh pendukung di sebelahnya duduk tegap dan kaku, menandakan Ia patuh dengan ketuanya. Sang ketua sendiri berdiri dengan cahaya cerah kekuningan di belakangnya, padahal warna dari set di sekitar tubuhnya berwarna gelap dengan nuansa ungu. Hal ini mengarahkan fokus penonton kepada tokoh ketua, sambil tetap memperlihatkan bahasa tubuh tokoh lainnya untuk mengetahui pandangan mereka terhadap ketua.



Gambar 3.13 *Frame* dari film pendek *Best Friend*
(Sumber: GOBELINS Paris, 2018)

Hampir mirip dengan gambar sebelumnya, pada *shot* ini tokoh yang menjadi titik fokus memiliki skema warna kuning kemerahan cerah dan dekat dengan cahaya di antara latar yang bernuansa gelap dan kebiruan. Hal ini mengarahkan fokus penonton kepada tokoh tersebut, yang juga menjadi fokus dari tokoh utama laki-laki yang berada dekat dengan kamera. Pengambilan gambar *over the shoulder* ini dilakukan untuk menunjukkan bahwa atensi tokoh utama terfokus pada tokoh perempuan dan kemudian terpengaruh untuk mengikutinya. Kesan seolah-olah tokoh perempuan tersebut adalah satu-satunya yang dapat Ia lihat dan ikuti.

6. Perancangan *Shot*

Catatan-catatan dan analisa di atas pun kemudian diterapkan ke dalam rancangan *shot*, sebisa mungkin menggabungkan studi teori, referensi dan pandangan tim ke dalam storyboard.

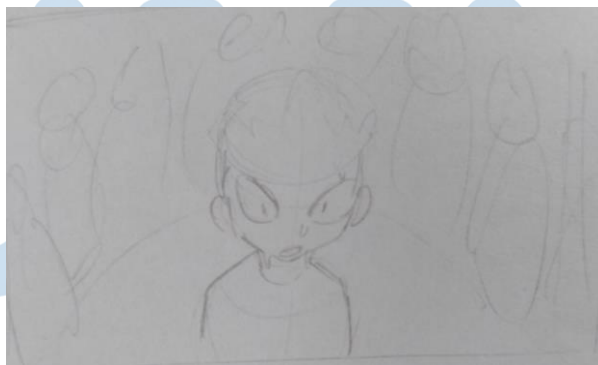
A. Pra-Perkembangan Karakter



Gambar 3.14 Sketsa awal *thumbnail shot* 16

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Ukuran *shot* dibuat *medium long shot* untuk menangkap lingkungan sekitar lebih banyak, tidak hanya tokoh utama. Subjek lain dibuat lebih gelap dan *blur* sehingga fokus tetap terlihat pada tokoh utama walau subjek lainnya tetap melanjutkan aktivitas mereka. Hal ini disengaja untuk menggambarkan tokoh yang tidak dapat langsung mengikuti rutinitas lingkungannya karena asing. *Shot* ini akan mempunyai paralel, yaitu *shot 63 frame 1*.

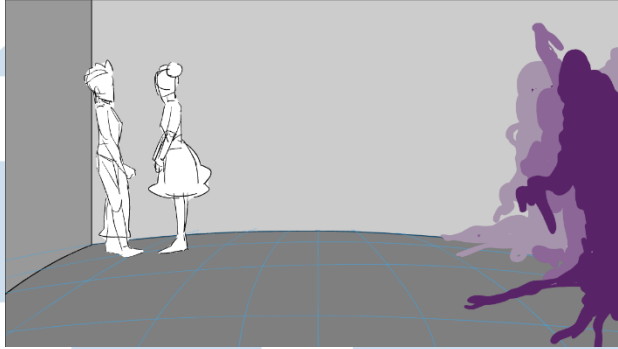


Gambar 3.15 Sketsa awal *thumbnail shot* 23

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Thumbnail di atas menempatkan wajah tokoh di tengah *frame* dengan subjek lain padat di sekitarnya. Tokoh dan area di sekitarnya dibuat terang berbentuk lingkaran, membuat *spotlight* untuk memberikan efek terpisah dan

mengarahkan fokus penonton. *Angle* kamera tinggi untuk memberikan kesan bahwa tokoh tersebut kecil. *Shot* ini ber-paralel dengan *shot* 49.

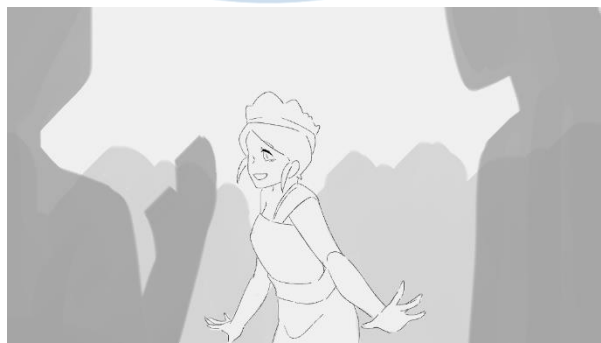


Gambar 3.16 Sketsa awal *thumbnail shot* 31 *frame* 1

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Digunakan komposisi seimbang untuk menunjukkan paralel antara para tokoh di kiri dan lendar di kanan *frame*. Lensa yang digunakan merupakan *wide-angle* untuk membuat distorsi lengkungan dalam gambar, memberikan kesan bahwa tokoh dan lendar terpisah dengan jarak yang jauh walau sebenarnya mereka berada di dalam ruangan yang sama.

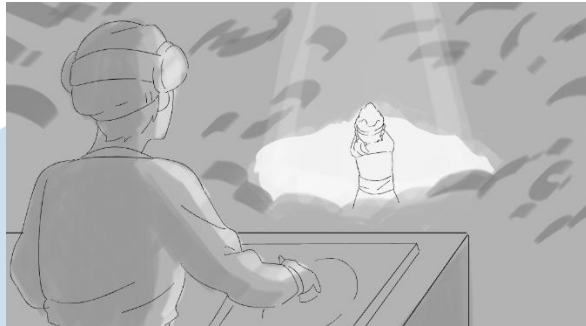
B. Pasca Perkembangan Karakter



Gambar 3.17 Sketsa awal *thumbnail shot* 63 *frame* 1

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Paralel dari *shot* atas adalah *shot* 16. Dengan komposisi dan penempatan tokoh utama serta subjek lainnya sama persis, ekspresi tokoh utama ceria dan subjek lain pun berinteraksi dengan dirinya sebagai pusat. Perbedaan ini menunjukkan perkembangan dimana tokoh utama sudah berbaur memasuki lingkungannya dan lingkungannya pun menerimanya.



Gambar 3.18 Sketsa awal *thumbnail shot* 49

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Seperti sebelumnya, *shot* ini mempunyai paralelnya sendiri, yaitu *shot* 23. *Angle* kamera masih dibuat lebih tinggi dari tokoh, dengan *spotlight* tertuju pada tokoh dan subjek lain mengelilingi tokoh dengan padat. Perbedaannya terletak pada di saat adegan ini terjadi, tokoh utama secara sukarela berada di titik fokus sehingga tidak memperlihatkan ekspresi tidak nyaman. Sudut diambil dari belakang tokoh lain dengan intensi memperlihatkan tokoh utama yang sudah berubah tersebut menjadi panutan bagi tokoh lain.

4. ANALISIS

4.1. HASIL KARYA

a. Pra Perkembangan Karakter

1) *Shot* 16



Gambar 4.1 *Shot* 16

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Shot ini merupakan *shot* saat tokoh Ayu pertama kali memasuki area utama pesta, dimana semua orang berkumpul. Ayu merasa kaget karena memasuki