

#### 2.4.4. FOCAL POINT

*Focal point* merupakan pusat perhatian dalam komposisi, area di mana mata penonton akan terarah karena rancangan elemen visual di dalam *frame*. *Focal point* dapat berupa satu atau beberapa subjek, dan umumnya dibuat dengan menggunakan prinsip komposisi, seperti *rule of thirds*, *Hitchcock's rule*, dan keseimbangan komposisi (Mercado, 2011).



Gambar 2. 8 Contoh *focal point* yang kuat.  
(sumber: Mercado, 2011)

### 3. METODE PENCIPTAAN

#### 3.1. Deskripsi Karya

Karya yang dibuat sebagai subjek penulisan ini adalah film animasi pendek dua dimensi berjudul *Adiwarna*. Film animasi fiksi ini memiliki tema memperkenalkan batik. Genre dari film ini sendiri adalah *slice of life*. Durasi untuk film ini adalah dua menit. Film ini menceritakan ada seorang wanita pekerja kantor bernama Nia, suatu hari ia sedang lembur dan ia menjadi kelelahan karena hal tersebut. Saat ia pulang, teman kantornya mengingatkan untuk mengenakan batik ke kantor di hari esok untuk merayakan Hari Batik Nasional. Karena terlalu lelah Nia tertidur saat membaca pesan itu hingga ia terbawa mimpi. Di mimpinya itu beberapa objek di sekelilingnya berubah menyerupai motif batik seolah mengingatkannya untuk tidak lupa mengenakan baju batik di saat ia bangun nanti.

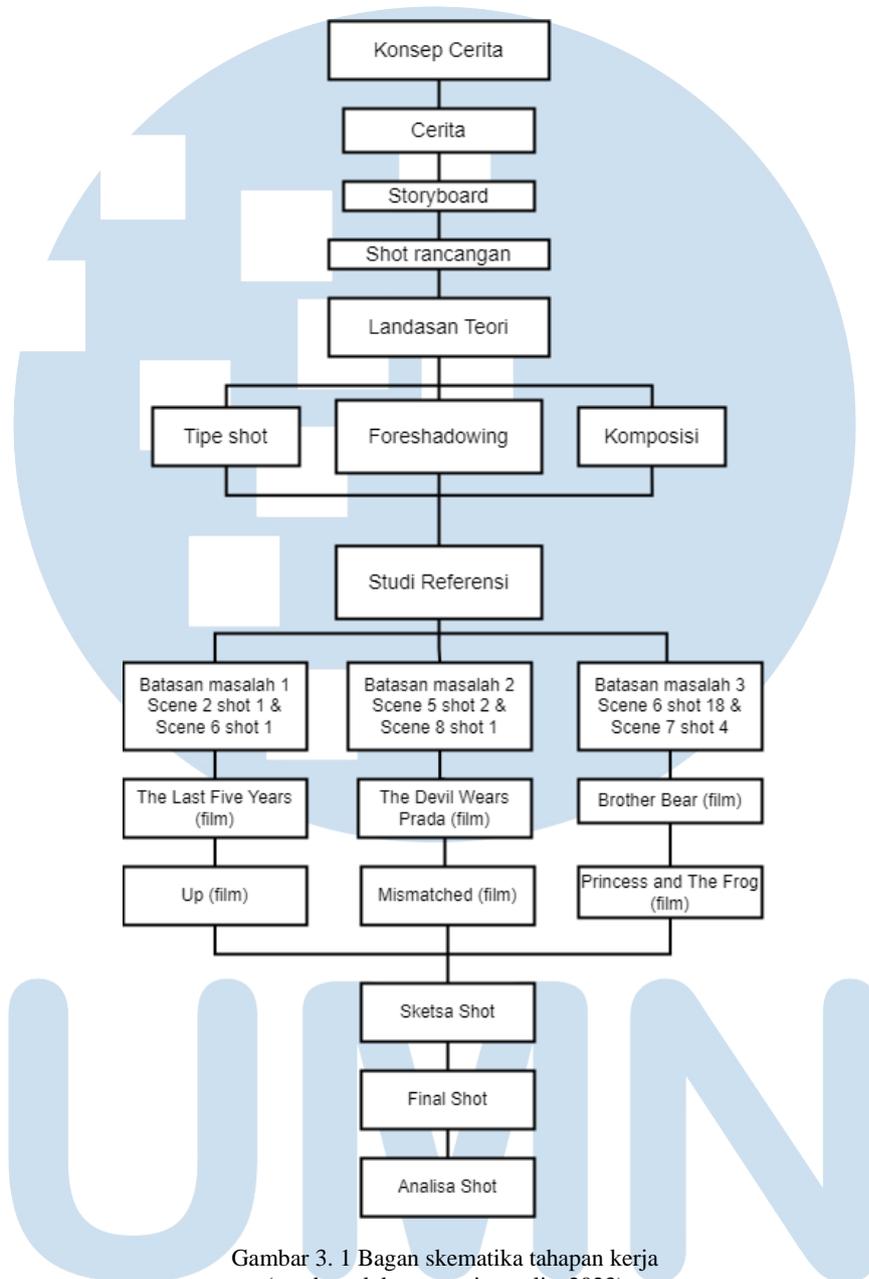
### 3.2. Konsep Karya

Dalam film *Adiwarna* ini, secara perancangan *shot*-nya, memiliki konsep untuk membedakan bagian dunia nyata dan alam mimpi. Yang membedakan yang pertama adalah dari warna. Alam mimpi dibuat tidak memiliki warna sama sekali, serba putih sedangkan dunia nyata berwarna normal. Pembeda yang kedua adalah dari *aspect ratio*. Dunia nyata memiliki *aspect ratio* 1.78:1 sedangkan alam mimpi menggunakan *aspect ratio* 2.39:1. Intensi dari dunia mimpi *aspect ratio* *cinemascope* —yang biasa digunakan pada film-film layar lebar untuk menandakan bahwa mimpi lebih sinematik dan saat kita bermimpi, kita seakan menonton mimpi kita tersebut layaknya sebuah film.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### 3.3.Tahapan Kerja



Gambar 3. 1 Bagan skematika tahapan kerja  
(sumber: dokumentasi penulis, 2023)

#### 1. Pra produksi:

##### a. Ide atau gagasan

Penciptaan karya film *Adiwarna* ini diawali dari ide yang ingin mengangkat unsur budaya Indonesia. Kemudian diputuskan untuk membuat batik sebagai objek sorotan pada film ini.

b. Observasi

Observasi dilakukan dari pengamatan film-film animasi dan *live action* yang memiliki penerapan *shot-shot* tertentu yang serupa dengan yang ingin dicapai penulis dalam perancangannya. Terutama dalam penulisan skripsi ini, berikut adalah referensi-referensi dari *shot-shot* yang menjadi batasan masalah.

*Scene 2 shot 1* dan *scene 6 shot 1* menggunakan referensi dari film *The Last Five Years* (Richard LaGravenese, 2014). *Shot* ini merupakan contoh dari *foreshadowing* di mana gambar pertama merupakan *shot* dari *scene opening* film ini yang memberikan *foreshadowing scene ending* di gambar kedua. Kedua *shot* ini memiliki *setting* yang sama dengan komposisi *shot* yang juga sama. Namun, kedua *shot* ini memiliki latar waktu yang berbeda dan perbedaan tersebut diperjelas dengan *tone* warna dan *mood* yang berbeda.



Gambar 3. 2 Referensi *shot* *The Last Five Years* (Richard LaGravenese, 2014)  
(sumber: Grand Peaks Entertainment,2014)

Selain itu ada pula referensi lain untuk *foreshadowing* ini yang ditunjukkan oleh film *Up* (Pete Docter, 2009). Di sini pada *shot* pertama, Carl saat masih kecil berjalan membawa balon berwarna biru di depan sebuah rumah yang kemudian di *scene* selanjutnya rumah tersebut menjadi rumahnya. Pada *shot* kedua Carl sudah tua dan dia berjalan ke rumahnya setelah istrinya meninggal sambil membawa balon berwarna biru. Di sini terlihat seakan *shot* pertama memberi petunjuk pada peristiwa yang akan terjadi di *shot* kedua. Kedua *shot* ini memiliki latar tempat yang sama yaitu di rumah Carl dan aksi karakter juga sama —Carl membawa balon biru. Namun, kedua *shot* ini menampilkan *mood* yang berbeda.



Gambar 3. 3 Referensi *foreshadowing* dari film *Up* (Pete Docter, 2009)

(sumber: Walt Disney Pictures, 2009)

*Scene 5 shot 2* dan *scene 8 shot 1* referensi *foreshadowing* yang digunakan adalah seperti pada *scene* dari film *The Devil Wears Prada* (David Frankel, 2006). *Shot* pertama merupakan bagian *opening* dari film tersebut, di mana kita diperkenalkan pada sosok Andy yang merupakan wanita yang tidak peduli terhadap penampilan atau pun *fashion*. *Scene* ini

seperti memberi *foreshadowing* pada *scene* berikutnya di mana Andy akhirnya menyadari dirinya menjadi berbeda tidak seperti dirinya yang sesungguhnya. Kedua *shot* ini sama-sama menampilkan Andy yang menatap dirinya di cermin, tetapi dengan penampilan dan pemikiran yang berbeda —Andy yang tidak peduli penampilan dan Andy yang selalu memikirkan pakaian dan riasannya. Pada film *Adiwarna* sendiri juga menggunakan *foreshadowing* yang kurang lebih mirip di mana tokoh utama akan menatap cermin, tetapi di *scene* awal dan *scene* yang akan datang ia memiliki penampilan yang berbeda.



Gambar 3. 4 Referensi *foreshadowing* dari *The Devil Wears Prada* (David Frankel, 2006) (sumber: Fox 2000 Pictures, 2006)

Selain itu *scene 5 shot 2* dan *scene 8 shot 1* juga menggunakan referensi shot dari film pendek *Mismatched* (Jackie Droujko, 2022) untuk referensi komposisi *shot*-nya. Karena *scene* dari *Adiwarna* ini ingin menekankan pada pakaian dari karakter, maka komposisi *shot* yang seperti ini menjadi komposisi yang paling tepat.



Gambar 3. 5 Referensi *shot* dari *Mismatched* (Jackie Droujko, 2022)  
(sumber: Jackie Droujko, 2022)

Untuk *scene 6 shot 18* dan *scene 7 shot 4* menggunakan referensi *foreshadowing* seperti pada film *Brother Bear* (Aaron Blaise & Robert Walker, 2003). *Foreshadowing* dari film ini yang digunakan sebagai referensi adalah saat *scene* pada bagian awal film ketika Kenai menerima *totem*-nya yang berupa beruang. *Totem* beruang tersebut merupakan wujud *foreshadowing* dari nasib Kenai sendiri pada *scene* yang akan datang di mana ia berubah akan hidup selamanya sebagai beruang. *Foreshadowing* di sini menggunakan sebuah objek sebagai alat mewujudkan *foreshadowing* tersebut dan menggunakan jenis *shot close-up* untuk membuat objek tersebut menjadi fokus utama

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3. 6 Referensi *foreshadowing* dari *Brother Bear* (Aaron Blaise & Robert Walker, 2003) (sumber: Walt Disney Pictures, 2003)

Untuk *foreshadowing* seperti ini juga dapat ditemukan salah satunya lagi pada film *Princess and the Frog* (Jon Musker dan Ron Clement, 2009). Di awal film ditunjukkan ibu Tiana menceritakan kisah *Pangeran Katak* kepada Tiana dan temannya saat ia masih kecil. Hal ini semakin ditekankan dengan adanya *close-up shot* pada buku cerita *Pangeran Katak* tersebut. *Scene* ini kemudian menjadi *foreshadow* bahwa cerita *Pangeran Katak*

tersebut menjadi sesuatu yang akan dialami juga oleh Tiana saat ia dewasa nanti.



Gambar 3. 7 Referensi *foreshadowing* dari film *Princess and the Frog* (Jon Musker dan Ron Clement, 2009)  
(sumber: Walt Disney Pictures, 2009)

c. Studi Pustaka

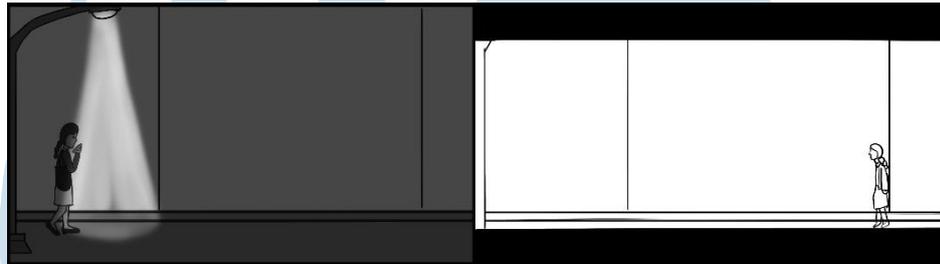
Dalam pengerjaan perancangan *shot* ini penulis menggunakan teori tipe *shot* yang dipaparkan oleh Barsam dan Monahan pada buku mereka *Looking at Movies: An Introduction to Film*. Selain itu ada pula teori beberapa prinsip komposisi dari Gustavo Mercado dalam bukunya *The Filmmaker's Eye: Learning (and Breaking) the Rule of Cinematic Composition*. Teori digunakan untuk membantu agar perancangan *shot* dapat terlihat lebih baik dan sesuai. Selain itu juga dibantu dengan teori *foreshadowing* sebagai panduan pengaplikasian *foreshadowing* yang tepat pada film *Adiwarna*.

d. Eksperimen Bentuk dan Teknis

Dalam perancangan *shot-shot* dari *Adiwarna* ini, dilakukan eksperimen pada tahap pembuatan *storyboard*. Dilakukan berbagai komposisi untuk merancang *shot* dan melihat komposisi mana yang cocok untuk *shot*

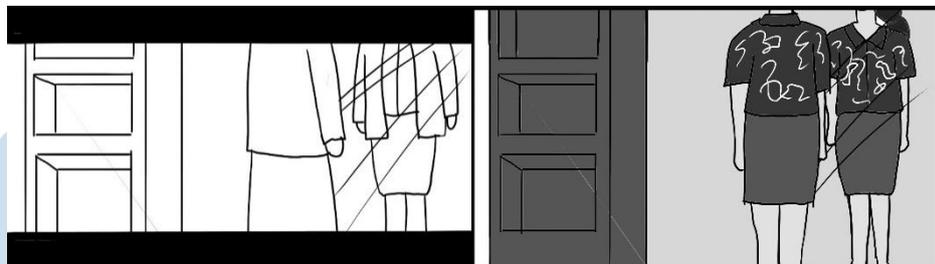
tersebut, seperti tidak hanya menggunakan *eye-level angle* pada perancangan shot, tetapi juga bereksperimen dengan *high angle* dan *low angle*.

e. Eksplorasi Bentuk dan Teknis



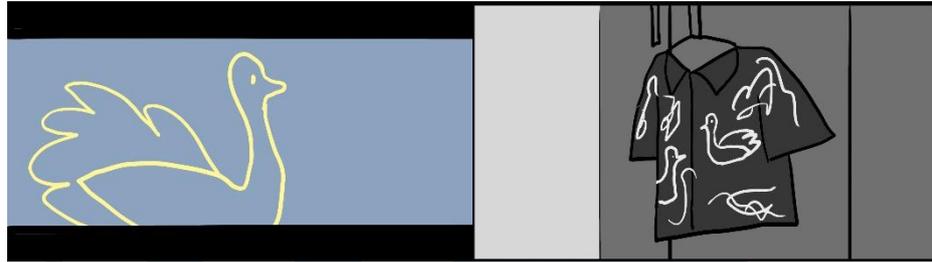
Gambar 3. 8 Rancangan *shot scene 2 shot 1* dan *scene 6 shot 1* dari Adiwarna (sumber: dokumentasi penulis, 2023)

Dengan menggunakan referensi dari *The Last Five Years* (Richard LaGravenese, 2014) kemudian diputuskan untuk membuat *scene 2 shot 1* dan *scene 6 shot 1* yang merupakan *shot* yang di-foreshadow mengikuti referensi tersebut. Diikuti juga dari referensi dengan menggunakan *long shot* pada kedua *shot* ini.



Gambar 3. 9 Rancangan *shot scene 5 shot 2* dan *scene 8 shot 1* (sumber: dokumentasi penulis, 2023)

Pada *scene 5 shot 2* dan *scene 8 shot 1* ini dilakukan eksplorasi dengan mengikuti referensi dari *Mismatched* (Jackie Droujko, 2022). Namun, dari referensi ini kemudian dieksplorasi lagi dengan mencoba untuk tidak menunjukkan wajah dari tokoh dan lebih difokuskan pada pakaian tokoh. Hal ini dilakukan untuk menunjukkan pakaian yang dipakai tokoh di sini menjadi kunci penting pada film ini.



Gambar 3. 10 Rancangan *scene 6 shot 18* dan *scene 7 shot 4* dari Adiwarna (sumber: dokumentasi penulis, 2023)

Untuk *scene 6 shot 18* dan *scene 7 shot 4*, dengan melihat beberapa *foreshadowing* yang serupa dari beberapa film, kemudian hal tersebut dieksekusikan pada rancangan untuk kedua *shot* ini. Agar karakter angsa maupun baju batik dapat menjadi fokus utama pada *shot* ini, maka digunakan *close-up shot* untuk kedua *shot* ini. Dilakukan juga eksplorasi teknis dalam merancang *scene* di dunia nyata dan alam mimpi untuk membedakan keduanya. Pada alam mimpi *environment* dibuat menjadi tidak berwarna dan *aspect ratio* yang diaplikasikan juga berbeda. Dunia nyata memiliki *aspect ratio* 16:9 sedangkan di dunia mimpi rasio aspeknya 2.35:1.

## 2. Produksi:

Dari tahapan pembuatan *storyboard* yang ada pada tahap pra-produksi, kemudian dilanjutkan dengan tahapan animasi yang dilakukan oleh *animator*.

## 3. Pascaproduksi:

Pada tahapan pascaproduksi setelah tahapan animasi telah dilakukan lalu dilanjutkan dengan tahapan *compositing* dan *editorial*. Di sini lah *shot-shot* tersebut yang berawal dari sketsa *storyboard* kemudian direalisasikan menjadi *shot* final.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A