



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Begitupun dengan film memiliki penanda yang unik dan memiliki arti. Penanda itu bisa diperlihatkan melalui kombinasi-kombinasi antar unsur di dalamnya hingga akhirnya isi dari film tersebut menjadi bermakna. (Ali, 2017).

Menurut Metz di dalam buku *Moving image theory* Kombinasi dari penanda itu terdiri dari 5 macam seperti rekaman gambar bergerak, rekaman tuturan atau percakapan, rekaman musik, rekaman suara atau efek, dan materi tulisan berupa *caption* serta tulisan dalam gambar. Pada tahap *editing* film dapat disempurnakan dengan memanfaatkan fitur-fiturnya seperti *cut*, *dissolve*, dan *fade* (Ali, 2017)

Metonimi merupakan salah satu bentuk penanda dari film. metonimi ini digunakan sebagai penanda makna yang akan di terima audiens (Ali, 2017) Metonimi merupakan kode-kode yang memiliki makna sesungguhnya dari yang dikodekan, dikatakan oleh (Ali, 2017)

Sebagai kesimpulan dari kedua sumber dengan semiotika makna film akan diserahtangankan kepada penonton sendiri untuk melihat apa yang ada dibalik layar melalui pemaknaan dan perasaan yang terepresi dalam penonton sendiri.

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Film pendek yang berjudul *Sayangku, Lasmaya*. Merupakan salah satu film yang dibuat untuk tugas akhir. Film ini merupakan *3D short Non-Fiction Animation* yang berdurasi 4 menit 30 detik. Dibuat dengan menggunakan beberapa platform 3D yaitu Autodesk Maya yang menjadi platform utama dalam animasi. Lalu Blender sebagai platform yang digunakan untuk modeling dan juga sculpting. Kemudian ada juga Substance Painter yang digunakan untuk memberikan *texture* kepada karakter dan juga barang yang ada di dalam film. Terakhir adalah Adobe Premiere dan juga Adobe After Effect yang tentunya digunakan untuk memberikan efek juga *compositing*. Film ini memiliki cerita dengan genre Drama dan juga *Slice of Life*, yang mengambil *setting* waktu di tahun 2019 hingga 2021 yang bertepatan di

Bandung, Indonesia. Dalam cerita ini melibatkan 3 tokoh utama yaitu seorang ibu bernama Mia, juga anaknya yang bernama Lasmaya, dan yang terakhir seekor anjing yang bernama Cepuk. Film ini dibuat dengan rasio 16:9 atau 1080 x 1920 pixel.

Konsep Karya

Konsep cerita : Terinspirasi dari permasalahan yang kerap terjadi pada zaman modern yaitu dimulai dari masalah kekeluargaan, yang digambarkan oleh seorang tokoh utama yang bernama Mia. Di mana Mia akan berperan menjadi *single parent* yang kehilangan hal yang menurutnya sangat berharga, namun dibalik itu terkadang manusia tidak menyadari ada hal kecil di depannya yang sebenarnya sangatlah berharga. Dari situlah manusia seringkali terpaku pada masa lalunya atau tidak bisa *move-on* dan tidak memperhatikan kehidupan yang sedang dijalannya yang sebenarnya selalu ada hal yang berharga.

Konsep Bentuk : Sayangnya, Lasmaya memiliki konsep animasi 3D *short animation*. Dengan lingkungan dan juga karakternya dibuat *semi realistic*. Hal itu dikarenakan supaya film ini lebih ramah untuk dinikmati oleh anak-anak karena dari genrenya yang merupakan film keluarga.

Konsep Penyajian Karya: film ini memiliki alur campuran. Seperti sering terjadi *flashback* saat Mia sedang bermimpi. Juga menjadikan Cepuk sebagai karakter yang berperan sebagai medium untuk Mia yang akhirnya bisa belajar untuk mengikhlaskan kehilangannya. Semuanya dikemas dengan *treatment* yaitu belajar untuk mengikhlaskan dan juga memperhatikan hal kecil di kehidupan yang dikemas dengan animasi 3D.

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

Tahapan Kerja

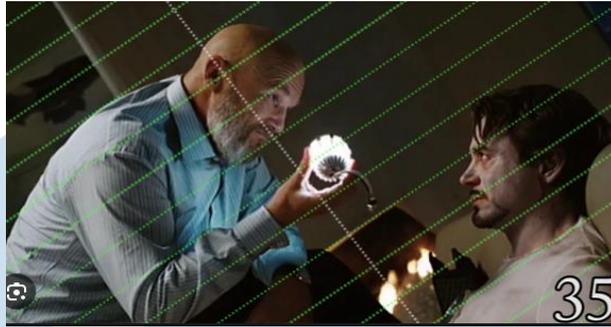
1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan terhadap keseluruhan visual pada film ini ada seiring pembuatan cerita berlangsung. Menyesuaikan dengan *3D character* yang dibuat, genre, dan *target audience*. Mulai terkumpul konsep visual dan juga sinematik yang akan diterapkan kedalam film *Sayangku, Lasmaya*. Mulai ditentukannya tempat dan juga waktu yang sesuai yang terjadi di masa ini. Disampaikan melalui sisi sinematik yang akan disajikan kepada penonton.

b. Studi Pustaka.

Teori utama yang berhubungan dalam perancangan film pendek '*Sayangku, Lasmaya*' adalah teori *cinematography* tentang *5c of cinematography*, bagaimana isi gambar dalam frame dapat mempengaruhi berbagai macam adegan. Teori Pendukung teori semiotika yang mengvalidasi penerapan dari teori utama yang pada dasarnya menjelaskan tentang bagaimana film dalam mengkomunikasikan suatu makna.

c. Eksplorasi Bentuk dan Teknis yang pertama dilakukan dari pembuatan *shotlist* yang menjadi sasaran utama dari film ini adalah menarik perhatian atau membawa penonton ikut merasakan emosi yang sedang terjadi di dalam film itu dan menjadikan sinematik dalam film hal yang sangat penting. Dalam melakukan hal tersebut, penulis mengambil beberapa referensi melalui beberapa film, contohnya penggunaan komposisi dari suatu frame seperti penggunaan *dutch angle* dalam film yang diterapkan melalui film *Iron Man* ketika *nuclear reactor* milik Tony Stark diambil oleh lawannya dan menimbulkan rasa tidak nyaman.



Gambar 3.1 Dutch angle dalam ironman

Sumber : (<https://petapixel.com/2021/11/15/history-of-the-dutch-angle-and-why-movies-tilt-the-camera/>)

Diharapkan pada akhirnya membawa penonton ke dalam suasana ketegangan dalam suatu adegan. Tidak hanya itu, film yang diperankan oleh Ryan Reynold yang berjudul *Bury* menjadi ide dari perancangan shot untuk memberikan suasana tidak nyaman.



Gambar 3.2 Contoh suasana tegang

Sumber: (<https://petapixel.com/2021/11/15/history-of-the-dutch-angle-and-why-movies-tilt-the-camera/>)

Dalam adegan itu menggunakan *close up* kepada objeknya untuk menunjukkan ruangan yang sempit yang membuat penontonnya timbul rasa tidak nyaman dalam adegannya karena tokoh dalam film tersebut tidak dapat melakukan banyak hal saat kejadian berlangsung. Klimaks di dalam film menjadi hal yang sangat penting. Maka dari itu perlu visual dan suasana yang berbeda dari adegan lainnya untuk mendapatkan emosi yang lebih dalam.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2. Produksi:

Penulis menyesuaikan *shot* yang sudah disiapkan pada awal perancangan, agar sesuai dengan tujuan *shot* tersebut dan juga merencanakan perbedaan nuansa *shot* antara cerita masa sekarang dengan masa lalu. Penulis mencatat perancangan dari masing-masing *shot* kedalam *shotlist*. Penulis juga melakukan eksperimen pembuatan shot dari dunia nyata berdasarkan *shotlist* yang sudah dibuat, yaitu mengambil gambar yang serupa dengan output karya. Hal ini bertujuan untuk mencari *angle* kamera yang tepat sehingga hasil yang sesuai dengan tujuan adegan tersebut.



Gambar 3.3 Foto SC9 SH13

(Sumber: Data probadi)



Gambar 3.4 Foto SC9 SH15

(Sumber: Data probadi)



Gambar 3.5 Foto SC9 SH16
(Sumber: Data probadi)

Kemudian foto tersebut diolah menjadi bentuk *storyboard* dengan tujuan untuk memvisualisasikan lebih jelas keinginan *director* kepada *storyboard artist* dan mempercepat proses pembuatan *storyboard*. Setelah diaplikasikan kedalam pembuatan *storyboard*, akan dilakukan diskusi bersama *director* untuk menyepakati *shot* yang akan digunakan.

Pascaproduksi:

Setelah proses pembuatan *storyboard* selesai, selanjutnya dilanjutkan ke proses *animatic*. Selanjutnya menyerahkan hasil *animatic* kepada bagian *animating*.

4. ANALISIS

4.1. HASIL KARYA

Cerita diambil berdasarkan kejadian yang sering dialami di mana ternyata suatu hal yang kecil bisa berdampak sangat besar bagi kehidupan. Diaplikasikan dalam seseorang ibu bernama Mia yang memiliki satu-satunya anak bernama Lasmaya yang memiliki seekor anjing bernama Cepuk. Dengan latar belakang *single mother* harus menghadapi kejadian yang tidak diinginkan dimana Lasmaya harus mati tertabrak akibat kelalaian Mia karena terlalu sibuk dengan kerjanya. Hal itu membuat Mia merasa depresi sehingga seluruh kehidupannya tidak lagi diperhatikan juga merasa seperti tidak ada lagi yang harus diperhatikan. Ditengah keputusasaan yang dialami, ada satu momen yang akhirnya membuat Mia sadar