



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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.

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Tugas akhir ini adalah pembuatan film animasi pendek 2 dimensi berjudul *Danadipa*. Dalam tugas akhir ini, penulis akan membahas mengenai membangun intensitas dramatis melalui perancangan shot dalam film animasi pendek ini. Dalam produksi film animasi pendek 2 dimensi *Danadipa*, penulis berperan sebagai *storyboard artist*. Penulis bertanggung jawab penuh dalam proses pembuatan *shotlist*.

3.1.1. Sinopsis

Sinopsis dari film animasi 2 dimensi pendek *Danadipa* adalah sebagai berikut:

Tohjaya secara tidak sengaja mendengar percakapan antara Anusapati dan pembantunya bahwa mereka yang membunuh ayahnya dan kekuasaan akan jatuh ke Anusapati. Karena tidak terima, Tohjaya ingin merebut semua itu kembali dan membalaskan dendamnya ke Anusapati. 10 tahun kemudian, saat pelantikan resmi Anusapati menjadi raja baru, Tohjaya memberikan selamat kepada Anusapati dan mengajaknya ke taman belakang istana. Sambil berjalan menuju taman, Anusapati bercerita tentang apa yang akan dia lakukan nantinya. *Gelap mata*, Tohjaya yang mendengar semua ucapan Anusapati yang nampak seperti mimpi itu akhirnya mengeluarkan keris yang dibuat oleh Mpu Gandring dan langsung menyerang Anusapati dari belakang. Setelah berhasil membunuh Anusapati, Tohjaya mendapatkan tahta raja kerajaan Singhasari. Tanpa ia ketahui, ternyata anak

Anusapati telah mengetahui perbuatannya yang membunuh ayahnya dan anaknya yang akan membalaskan semua itu. Kejadian pembalasan dendam ini terus berlangsung hingga keturunan Tohjaya dan Anusapati layaknya kutukan.

3.1.2. *Breakdown Shot*

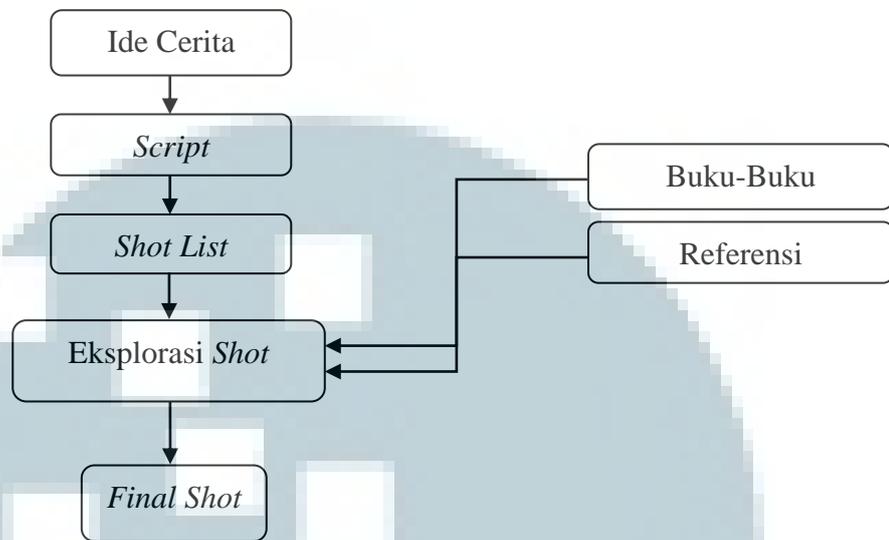
Berdasarkan hasil analisa dan bedah *script* cerita yang sudah disetujui oleh kelompok, penulis membuat susunan *shot* yang akan dirancang sesuai dengan *script*. Berikut ini, daftar susunan / *shot list* yang akan digunakan pada film animasi *Danadipa* yang sudah penulis susun:

Tabel 3. 1 *Breakdown Shot*

Shotlist Scene 8	
No. Shot	Adegan
1	Anusapati terjatuh di tanah
2	Anusapati terkejut mengetahui Tohjaya pelakunya
3	Tohjaya merasa menang
4	Tohjaya menjelaskan alasannya membunuh Anusapati
5	Anusapati meninggal dan Tohjaya pergi meninggalkannya

3.2. Metodologi Perancangan Shot

Dalam pengerjaan proyek tugas akhir ini, metodologi perancangan penulis dalam merancang *shot* untuk film animasi dua dimensi *Danadipa* adalah sebagai berikut:



Gambar 3. 1 *Workflow* pembuatan *shot*
(Dokumentasi Pribadi)

Dalam tahap pertama, yaitu membedah *script* cerita yang sudah di setujui oleh seluruh anggota kelompok. Penulis membuat rancangan *shot* yang kira-kira sesuai dengan *script*.

Berikutnya, penulis membuat daftar susunan / *shot list* yang akan digunakan pada film animasi *Danadipa*.

Lalu pada tahap selanjutnya, penulis melakukan observasi dan studi literatur untuk mendukung penulis. Dalam menyusun laporan tugas akhir, penulis mengumpulkan data-data teori yang mendukung dan berhubungan dengan animasi dua dimensi, *storyboard*, *shot*, dan intensitas dramatis dari buku cetak maupun digital, serta melalui jurnal *online*. Penulis juga melakukan observasi terhadap beberapa film animasi maupun *live action* yang bisa dijadikan sebagai acuan referensi dalam perancangan *shot* untuk animasi dua dimensi *Danadipa*.

Setelah mendapatkan teori-teori pendukung, penulis langsung memvisualisasikan *script* yang sudah dianalisis sebelumnya. Dalam tahapan ini, penulis memulai proses dengan menggambar beberapa alternatif *shot* pada kertas. Jika penulis mendapatkan revisi, maka penulis akan segera mungkin memperbaikinya. Dan jika sudah *fix*, maka akan langsung di pindahkan secara digital.

3.3. Referensi

Dalam melakukan proses perancangan *shot* untuk film animasi *Danadipa*, penulis memilih film animasi *Paranoia* dan film *live action Taken 3*. Kedua film tersebut menjadi acuan bagi penulis dalam membangun intensitas dramatis yang menegangkan dan menimbulkan kepanikan.

1. Paranoia (2011)

Film animasi ber-*genre thriller* yang disutradarai oleh Sandeepan Chanda menjadi acuan bagi penulis dalam membuat rancangan *shot* untuk film animasi pendek *Danadipa*.

U M N



Gambar 3. 2 *Paranoia* (2011)
(Dokumentasi Pribadi)

Film ini menceritakan tentang seorang pria yang sedang membaca koran dalam perjalanan ke Mumbai menggunakan kereta api dan merasa tidak tenang dan cemas setelah seorang penumpang yang membawa sebuah koper masuk dan duduk di depannya. Kecemasan yang ditunjukkan oleh pria tersebut membuat film animasi ini menjadi menegangkan dan dramatis. Diceritakan saat, pria yang membaca koran melihat foto pelaku pengeboman yang mirip dengan penumpang di depannya, ia mulai merasa panik dan takut. Selain itu, perasaan cemas si pria juga ditunjukkan saat beberapa kali ia menoleh dengan tergesa-gesa dari balik koran. Alur *mood* yang dapat memainkan psikologis penonton dan penggunaan *shot angle* yang cenderung *close-up* dan *extreme close-up* dalam menekankan ekspresi dan emosi karakter tersebutlah yang menjadi acuan penulis dalam membentuk atmosfer suasana dalam proses perancangan *shot* untuk film animasi pendek *Danadipa*.

Dalam *shot* ini, pria yang sedang membaca koran merasa penasaran dengan pria yang membawa koper itu dan secara reflex ia mencoba untuk melirik apa yang sedang dilakukan oleh pria yang membawa koper tersebut. Jika diperhatikan, penggunaan *angle close-up* di saat pria mengintip dari balik korannya lalu *shot* berpindah ke koper yang dibawa salah satu penumpang yang mencurigakan. Pada *shot* itu, penggunaan *extreme close-up* ditujukan agar fokus penonton terarah ke koper tersebut. Selain itu, suasana yang dibangun dalam *shot* ini mengajak penonton untuk merasakan tensi atau atmosfer kecemasan yang mulai dialami oleh pria yang membaca koran tersebut.



Gambar 3. 3 Pria yang membawa koper membuka kopernya
(Paranoia, 2011)

UMMN



Gambar 3. 4 Pria yang membawa koper
(Paranoia, 2011)

Sedangkan pada *shot* ini memperlihatkan setengah wajah dari pria yang membawa koper tadi menerapkan *extreme close-up* untuk menangkap perhatian penonton dan menampilkan kenyataan yang memberikan kesan terkejut.

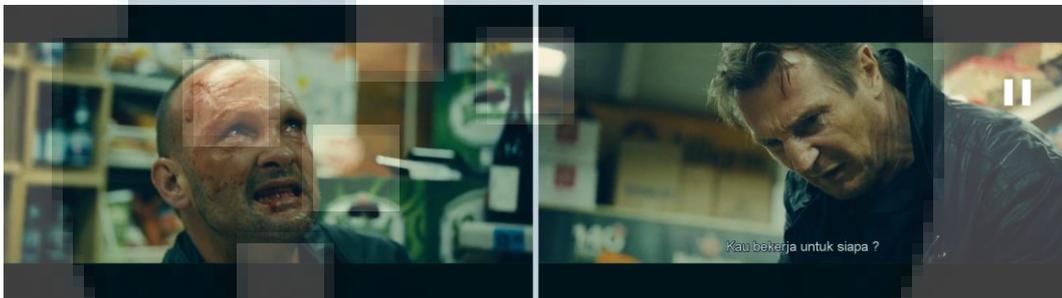


Gambar 3. 5 Pria yang membaca koran terkejut
(Paranoia, 2011)

Dan pada *shot* ini, penggunaan *close-up* bertujuan untuk menunjukkan fokus pada ekspresi pria pembaca koran yang merasa terkejut dan terpaku tidak percaya dengan apa yang dilihatnya.

2. *Taken 3* (2014)

Film dengan *genre thriller-action* yang disutradarai oleh Olivier Megaton juga menjadi salah satu acuan bagi penulis dalam merancang *shot* untuk film animasi pendek *Danadipa*. Bercerita tentang seorang mantan agen pemerintah yang dituduh sebagai pembunuh mantan istrinya, tetapi ia tidak terima dan berusaha mencari kebenaran yang tersembunyi.



Gambar 3. 6 Bryan memojokkan penjahatnya
(*Taken 3*, 2014)

Shot diatas, merupakan adegan dimana Bryan yang membutuhkan informasi memojokkan lawannya dengan kekerasan. Penggunaan *eye angle* dengan *close up* serta posisi kamera yang sedikit naik pada sebelah kiri mengesankan bahwa penjahat itu tidak dapat lari dan lemah tidak mempunyai kekuatan untuk melawan serta terlihat pasrah. Sedangkan pada *shot* berikutnya, Bryan di sorot dengan *low angle*. Penggunaan *low angle* di *shot* ini untuk mengesankan bahwa Bryan lebih berkuasa dan lebih menekan serta mendominasi lawannya sehingga memberi kesan kekuatan.

3.4. Eksplorasi *Shot*

Setelah mengamati film-film yang menjadi acuan, penulis mendapatkan temuan dari film-film tersebut yang dapat digunakan sebagai dasar dlm melakukan eksplorasi shot.

3.4.1. *Scene 8*

Dalam *scene 8* menceritakan Anusapati yang terkapar di tanah akibat ada yang berusaha membunuhnya secara tiba-tiba. Karena semua terjadi begitu cepat, Anusapati menggunakan seluruh tenaganya yang tersisa untuk melihat pelaku yang membunuhnya. Alangkah terkejutnya saat ia mengetahui pembunuhnya adalah adik tirinya sendiri yaitu Tohjaya.

EXT. TAMAN BELAKANG - EVENING

Anusapati terkapar di tanah, ia menatap wajah pembunuhnya dengan kaget. Tohjaya berdiri tegak dengan sebilah keris penuh darah di tangannya sambil tersenyum menang. Lalu ia berkata kalau ia mengetahui semua yang Anusapati lakukan. Anusapati yang kehabisan darah akhirnya meninggal.

CUT TO :

Tabel 3. 2 *Shotlist Scene 8*

Shotlist Scene 8			
No. Shot	Adegan	Kamera	Timing
1	Anusapati terjatuh di tanah	High Angle	2s
2	Anusapati terkejut mengetahui Tohjaya pelakunya	ECU	3s
3	Tohjaya merasa menang	MLS	3s
4	Tohjaya menjelaskan alasannya membunuh Anusapati	MCU	4s
5	Anusapati meninggal dan Tohjaya pergi meninggalkannya	MCU	2s

Sama seperti sebelumnya, penyusunan *shotlist* untuk *scene 8* ini dibuat oleh penulis berdasarkan hasil observasi dari film-film dan teori yang sudah penulis kumpulkan sebelumnya sebagai acuan dalam perancangan *shot* dalam film animasi pendek *Danadipa*.



Gambar 3. 7 Sketsa awal *scene 8*
(Dokumentasi Pribadi)

Penulis membuat 5 *shot* untuk *scene 8* dengan menggunakan 4 jenis *angle* kamera, yaitu *high angle*, *extreme close up*, *medium long shot* dan *medium close-up*.

3.4.1.1. *Shot 1*

Dalam proses pembuatan dan eksplorasi *shot* untuk menjabarkan naskah atau *script* film, penulis menggunakan referensi dan acuan *shot* dari film *Taken 3* yang menggunakan *close-up* dan akan diterapkan dalam *shot 1* di *scene 8*. Adegan yang terjadi dalam film *Taken 3* tersebut adalah saat Bryan berusaha mencari informasi dengan membuat narasumbernya terpojok. *Close-up* ini akan penulis terapkan dalam *shot 1* di *scene 8* yang merupakan adegan Anusapati terjatuh ke tanah

setelah ada yang berusaha membunuhnya. Penggunaan *close-up* dipilih karena memberikan kesan emosi yang dirasakan karakter secara jelas.



Gambar 3. 8 Sketsa awal *shot* 1
(Dokumentasi Pribadi)

Berdasarkan referensi dan teori-teori pendukung, penulis membuat beberapa eksplorasi *angle* yang akan diterapkan untuk *shot* 1 *scene* 8.



Gambar 3. 9 Eksplorasi 1
(Dokumentasi Pribadi)

Pada gambar eksplorasi yang pertama, penulis menggunakan *eye's angle* dimana *angle* yang sama seperti penglihatan manusia pada dunia nyata. *Angle* ini biasa digunakan untuk menunjukkan subjek sebagaimana manusia biasa melihatnya di dunia nyata. Penulis menggunakan *eye angle* dalam *shot* ini untuk memperlihatkan tangkapan pandangan mata seseorang. Tetapi, penggunaan *angle* ini tidak memunculkan kesan dramatis seperti yang penulis inginkan melainkan hanya kesan wajar.



Gambar 3. 10 Eksplorasi 2
(Dokumentasi Pribadi)

Sedangkan pada hasil eksplorasi yang kedua, penulis mengaplikasikan *medium close-up* dan *tilt angle*. Penulis menggunakan *tilt* untuk membuat *shot* lebih menarik dan dramatis serta menambahkan *dolly out (track) camera movement* untuk memberikan alur terhadap *shot* selanjutnya seolah-olah menjadi mata penonton, gerakan kamera dapat mewakili gerakan penonton sehingga mereka dapat dibawa ikut terlibat dalam sebuah peristiwa film. Selain itu, penggunaan *dolly out* untuk mewakili perasaan kecewa, takut, dan merasa inferior. Pergerakan yang dihasilkan oleh *dolly out*, membentuk sebuah garis

yang merupakan unsur visual yang paling tua. Menurut Syarifuddin (2014), pergerakan ini memunculkan garis lurus sehingga pergerakan *dolly out* ini memberikan kesan yang sudah dijelaskan di atas.



Gambar 3. 11 Eksplorasi 3
(Dokumentasi Pribadi)

Pada gambar eksplorasi yang ketiga, penulis mengaplikasikan *eye angle* yang sudut pengambilan gambar sejajar dengan objek, untuk memperlihatkan tangkapan pandangan mata seseorang. Sehingga penulis juga menambah *medium close-up* pada *shot tersebut* untuk memunculkan kesan dramatis. Selain itu, penulis menggunakan *zoom* dalam eksplorasi ini agar fokus penonton bisa terarah ke ekspresi karakter lebih dalam dan untuk memperjelas sesuatu hal yang lebih penting. Menurut Wickman (2014), penggunaan *zoom* mempengaruhi sistem visual dan sistem visual manusia akan menggunakan ukuran dan perspektif untuk menilai ukuran relatif objek. Jika melihat perubahan perspektif tanpa perubahan ukuran, akan memberikan efek yang mengganggu dan bisa memunculkan dampak emosi yang kuat.

3.4.1.2. Shot 2

Berikutnya, dalam pembuatan *shot 2* penulis memilih film *Paranoia* yang menggunakan *extreme close-up* untuk menjadi acuan dalam pembuatan *shot 2* pada *scene 8*.

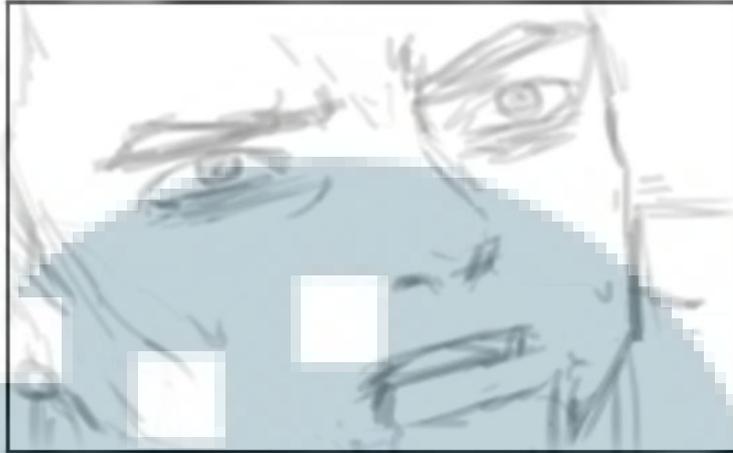
Pada *shot 2* ini, penulis menggunakan *extreme close-up* untuk membuat kesan terkejut dan cemas karena *shot 2* menceritakan tentang terkejutnya Anusapati saat ia melihat pelaku yang membunuhnya dan menciptakan kesan misterius serta menarik perhatian penonton.



Gambar 3. 12 Sketsa awal *shot 2*

(Dokumentasi Pribadi)

Seperti pada sebelumnya, penulis menggunakan referensi dan teori-teori pendukung untuk membuat beberapa eksplorasi *angle* yang akan diterapkan untuk *shot 2 scene 8*.



Gambar 3. 13 Eksplorasi 1
(Dokumentasi Pribadi)

Pada eksplorasi pertama, dalam perancangan *shot* ini penulis menggunakan *extreme close-up* dan *high angle*. Alasan penulis menggunakan *shot* ini berlandaskan pada teori yang penulis dapatkan, yaitu penggunaan *high angle* yang memposisikan kamera dari atas menunjang kesan lemah dari karakter yang sedang dalam keadaan terancam sedangkan penambahan *extreme close-up* untuk memperlihatkan detail terkecil karakter sehingga menangkap perhatian penonton hingga ke detail terkecil. Selain penggunaan *extreme close-up*, penulis juga menambahkan *dolly out* untuk memperlihatkan keadaan karakter.



Gambar 3. 14 Eksplorasi 2
(Dokumentasi Pribadi)

Pada eksplorasi kedua, penulis masih menggunakan *high angle* dan menambahkan *close-up* karena dapat memperlihatkan nuansa perilaku karakter seperti ekspresi karakter kepada penonton yang tidak dapat dilihat pada jenis *shot* yang lebih luas dan juga penambahan *dolly in (track)* mendekati objek yang akan membawa penonton pada satu titik pusat perhatian, perasaan cemas dan membangun rasa keingintahuan. Sama seperti eksplorasi sebelumnya, penggunaan *dolly in* ataupun *dolly out* menciptakan sebuah tarikan garis lurus baik mendekati atau menjauhi objek yang memberikan kesan ketegangan maupun kecemasan.



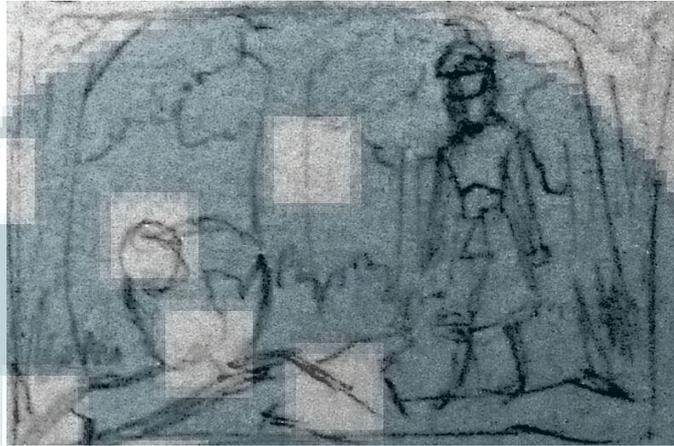
Gambar 3. 15 Eksplorasi 3
(Dokumentasi Pribadi)

Pada hasil eksplorasi ketiga ini, penulis menggunakan *high angle* dan *medium close-up*. Penulis menggunakan jenis *shot* ini karena *shot* seperti ini menampilkan unsur dramatis dan simbolik sekaligus memperlihatkan apa yang ada pada latar belakang. Serta ditambahkan penggunaan *high angle* dan juga penambahan *dolly out tracking* seperti eksplorasi sebelumnya menjauhi objek yang akan memperlihatkan kesan lemah dari karakter tersebut seperti eksplorasi sebelumnya.

3.4.1.3. Shot 3

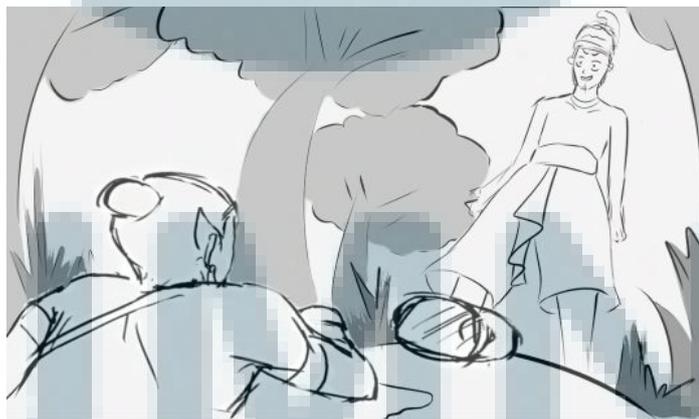
Sedangkan pada perancangan *shot 3* dalam *scene 8*, penulis menggunakan film *Taken 3* kembali sebagai acuan yang memperlihatkan interaksi Bryan yang mencoba melawan Malankov dalam sebuah ruangan yang terkesan mewah. Penulis menggunakan acuan dari film *Taken 3* karena sesuai dengan teori dan kesan yang penulis ingin capai dalam perancangan *shot 3*.

Pada *shot 3* sendiri menceritakan terbongkarnya alasan pembunuh tersebut yang tak lain adalah Tohjaya membunuh Anusapati.



Gambar 3. 16 Sketsa awal *shot 3*
(Dokumentasi Pribadi)

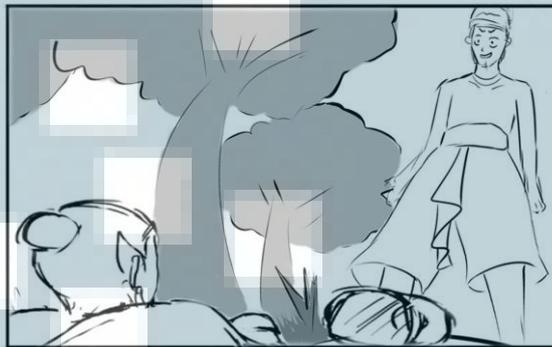
Penulis menggunakan acuan dari hasil observasi dan studi dalam membuat eksplorasi *shot* ini untuk diterapkan pada *shot 3 scene 8*.



Gambar 3. 17 Eksplorasi 1
(Dokumentasi Pribadi)

Penulis ingin menerapkan kesan intimidasi yang dilakukan Tohjaya yang berhasil membuat Anusapati tak berdaya dengan menggunakan *medium long shot*

ini karena selain lebih luas framenya dibandingkan dengan *medium shot*, juga menyediakan ruang yang cukup untuk memasukkan interaksi yang sedang terjadi antar karakter serta menjelaskan tentang kejadian yang sedang berlangsung di tempat itu.



Gambar 3. 18 Eksplorasi 2
(Dokumentasi Pribadi)

Dalam eksplorasi *shot* yang kedua ini, penulis menggunakan *low angle* untuk memunculkan kesan kekuatan serta dominan subjek dalam *shot* tersebut. Selain penggunaan *low angle*, penulis juga menggunakan *over the shoulder* dan *medium shot* untuk menyampaikan hubungan dinamis pada karakter melalui bahasa tubuhnya juga penambahan *tilt up movement* menjauhi objek pertama sebagai target dan mendekati objek kedua sebagai fokus yang baru.

3.4.1.4. Shot 4 dan 5

Seperti sebelumnya, dalam perancangan *shot* 4 dan 5 penulis menggunakan acuan dari film animasi *Paranoia* yang menggunakan *medium close-up*. Dalam *shot* ini, menceritakan tentang pria yang membaca koran merasa tidak tenang dan curiga

akan sesuatu yang mengganjal perhatiannya terlihat jelas dalam ekspresi pria tersebut.



Gambar 3. 19 Sketsa awal *shot* 4 dan 5
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3. 20 Eksplorasi 1
(Dokumentasi Pribadi)

Penulis menerapkan *medium close-up* dalam pembuatan *shot* 4 dan 5 yang merupakan *shot* dimana Tohjaya yang sudah menyerang Anusapati menjelaskan semua alasannya yang mendorong ia untuk berbuat seperti itu. Ia merasa menang dan merasa tujuannya untuk membalaskan dendam ayahnya tercapai. Lalu pada *shot* 5, adegan yang terjadi merupakan adegan dimana Tohjaya yang sudah selesai meluapkan semua yang perlu ia jelaskan langsung pergi kembali ke istana meninggalkan Anusapati yang semakin tipis kesadarannya. Maka pada saat ia melakukan semua itu, penulis menggunakan *angle medium close-up* agar dapat

menangkap apa yang ada pada latar belakang dan ekspresi karakter, serta biasa digunakan untuk menampilkan unsur dramatis dan simbolik.

