



### **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

Film pendek animasi berjudul “Arden” ini adalah film yang ditujukan untuk semua umur, yang terinspirasi dari timbulnya ego pada masing-masing anggota keluarga, khususnya dalam persaudaraan. Jenis tugas akhir ini bersifat kualitatif, yang mengacu kepada penelitian ilmiah melalui studi literatur dan perbandingannya dengan sumber referensi. Sedangkan metodologi yang dipakai bersifat observatif, penulis mengambil beberapa *shot* dari film animasi lain yang sesuai dengan literatur yang digunakan serta dapat juga diimplementasikan dalam film “Arden”.

Memasuki tahap produksi pada animasi, penulis dan tim akan melanjutkan hasil animatik dan referensi menjadi *keyframe* dan diikuti oleh *in-between*. Kemudian, *scene* animasi yang sudah halus kemudian memasuki tahap *coloring*, yang dimulai dengan *blocking* warna dan dilanjutkan dengan *shading*. Warna yang dibuat mengacu pada *script* warna yang sudah disusun berdasarkan *mood* yang dibentuk.

Dalam masa paska produksi, penulis dan tim akan menyusun *scene* demi *scene*, penambahan sound serta *visual effect* di Adobe After Effect, sebagai tahap *compositing*.

### 3.1.1. Sinopsis

Di sebuah hutan hidup seorang Kakak dan Adik yang mengerjakan tugasnya sebagai peri hutan, yaitu menumbuhkan pohon-pohon. Hutan itu memiliki induk utama ditengah hutan, yang rantingnya dapat bergerak untuk berinteraksi dengan Kakak dan Adik. Setiap waktu, Kakak bersiul dan adik akan mengeluarkan kekuatan dari tangannya, dengan kerjasama inilah pohon bisa bertumbuh dengan cepat. Saat pohon telah bertumbuh tinggi dan subur mereka akan mengambil sebuah batang dari tiap pohon dan mempersembahkannya kepada induk Pohon untuk diolah dan dijadikan energi bagi hutan. Adanya kerjasama oleh mereka bertiga inilah yang membuat hutan tetap hidup.

Suatu hari saat Kakak mempersembahkan batang kepada induk Pohon, Induk pohon memberikan sebuah hadiah yang berbeda dari biasanya, induk mengambil sesuatu dari badannya yaitu kayu yang dapat bersuara. Kakak pun mengajak Adik untuk bermain bersama dengan hadiah pemberian induk Pohon. Namun tak berapa lama kemudian, kakak menemukan potongan kayu tersebut dan menyimpulkan bahwa Adik telah menghancurkan hadiahnya. Karena marah Kakak mendatangi induk dan melampiaskan kekesalannya, namun usaha induk untuk menenangkan Kakak gagal dan tanpa sengaja Kakak menghancurkan jantung Sang induk. Kehancuran jantung induk Pohon yang merupakan sumber kehidupan hutan pun berdampak pada seluruh hutan.

Adik yang ternyata bersembunyi di belakang induk pohon pun keluar dengan takut dan menyerahkan boneka yang telah diubah menjadi suling kepada Kakak. Adik awalnya berpikir boneka tersebut memiliki bentuk menyerupai suling dan

dengan adanya suling, Kakak tak perlu repot-repot bersiul lagi saat menumbuhkan pohon. Namun, Kakak dengan egonya menolak dan mendorong Adik hingga jatuh lalu melarikan diri.

### **3.1.2. Posisi Penulis**

Penulis tergabung dalam sebagian dari Pemamam Production yang berisikan dua orang, posisi penulis sendiri dalam kelompok adalah pembuat naskah cerita, penyusun *storyboard*, *keyframe artist*, *color blocking artist* dan *compositing artist*.

### **3.2. Tahapan Kerja**

Penulis melakukan pembagian kerja yang disusun sesuai dengan timeline kelompok. Keseluruhan tahapan kerja ini dibagi menjadi tiga poin penting, yaitu; *Pre-Production*, *Production* dan *Post-Production*

#### **3.2.1. Pre-Production**

Diawali dengan *brainstorming* ide cerita yang didiskusikan dengan kelompok, dan diasistensikan dengan pembimbing, kami menyusun cerita yang menceritakan tentang keirian seorang kakak dengan adiknya. Cerita akhir yang dibuat kemudian penulis susun menjadi sebuah *script*, yang menjadi acuan dalam pembuatan *storyboard*.

Seiring dengan memasuki tahapan *storyboard*, penulis melakukan observasi dengan menonton beberapa film animasi dengan berbagai gaya dan memperhatikan *shot* dengan *mood* yang dibawanya masing-masing. Lalu diikuti

dengan studi literatur dari beberapa buku yang menjelaskan tentang *shot* yang dibutuhkan nantinya oleh film “Arden”.

*Storyboard* yang sudah dibentuk kemudian ditambahkan shading guna mengetahui kedalaman dalam setiap *shot*, juga membantu dalam pembuatan *environment*. *Storyboard* tadi penulis susun lagi per-*shot* menjadi sebuah animatik. Dari animatik tersebut, penulis dan tim kemudian merekam *acting reference* yang kami butuhkan dalam pembuatan produksi.

### 3.2.2. Production

*Acting reference* yang ada kemudian penulis gunakan untuk membuat *pose-to-pose* dalam program Toonboom. Dari *pose-to-pose* yang masih kasar, kemudian diolah lagi menjadi lebih rapi berupa *keyframe* kasar yang masih diolah dalam bentuk *bitmap*. Jika gerakan yang dibuat dirasa sudah sesuai, *shot* itu kemudian di-*tracing* dalam bentuk *vector* di aplikasi yang sama. Kemudian diolah in-betweennya oleh tim.

Setelah gerakan cukup halus, penulis mulai menyesuaikan *shot* dengan *background*, dan membloking warnanya.

### 3.2.3. Post-Production

Setelah semua *shot* selesai dibuat, maka *shot-shot* ini akan di-*compile* menjadi sebuah film. Di tahap ini, penulis berencana untuk menambahkan beberapa *visual effect* dan juga *color correction* yang sekiranya sesuai dengan film.

### 3.3. Hasil Observasi

Seperti yang sudah disebutkan di atas, penulis akan melakukan observasi terkait dengan shot yang berhubungan dengan *shot* yang dibutuhkan oleh film “Arden” pada beberapa film animasi, di antaranya adalah; Song of the Sea (2014), The Dam Keeper (2014), dan Lion King (1994).

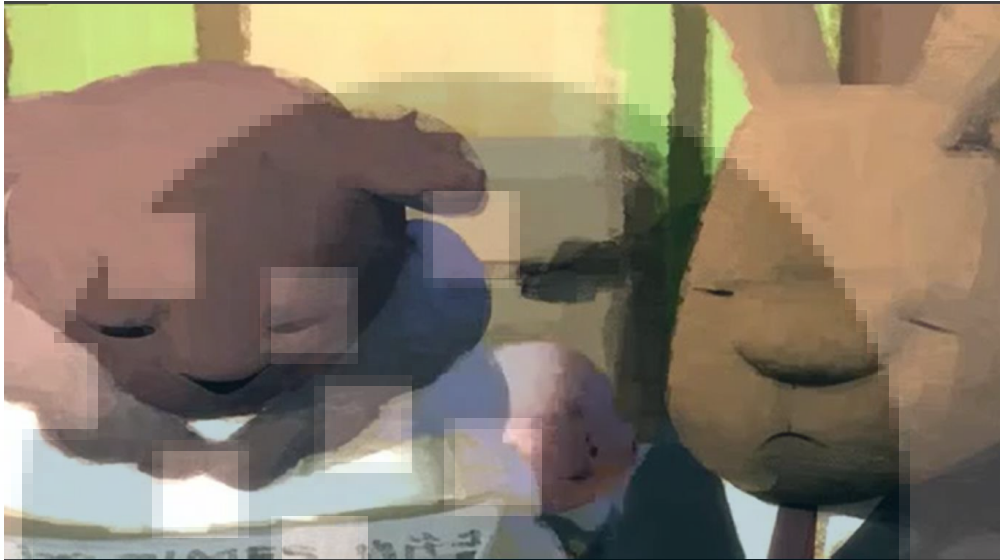
#### 3.3.1. The Dam Keeper (2014)

The Dam Keeper menceritakan tentang seekor babi kecil yang harus menjaga bendungan setiap harinya. Namun karena pekerjaannya itu ia di-*bully* teman-temannya karena penampilannya yang kotor dan bau ketika berada di sekolah. Sampai akhirnya seekor rubah menjadi murid baru di sekolahnya. Ia sangat baik dan menjadi teman si babi.

Film pendek The Dam Keeper digunakan penulis menjadi salah satu sumber referensi shot karena dalam film ini, *shot-shot* yang diambil menunjukkan bagaimana si babi kecil ditempatkan sebagai karakter yang tertindas, sehingga, karakter yang mem-*bully* lainnya terlihat lebih menonjol.

U  
M  
M  
N

### 3.3.1.1. Hasil Observasi



Gambar 3.1 The Dam Keeper  
(The Dam Keeper, 2014)

*Shot* ini menunjukkan betapa kecilnya si babi dibandingkan dengan hewan lain yang sama-sama sedang menunggu bus datang.



Gambar 3.2 The Dam Keeper, *Rule of Third*  
(The Dam Keeper, 2014)



Penulis meneliti penggunaan *rule of third* dalam shot yang digunakan. Babi kecil berjalan dibelakang domba dan kelinci besar, dan penempatannya berada di kotak kedua dibagian paling bawah *rule of third*. Sedangkan posisi domba dan kelinci, ditempatkan sangat besar, hingga melewati batas panel kanan dan kirinya. Hal ini juga mengakibatkan ruang yang digunakan babi untuk berjalan semakin sempit. *Shot* ini juga didukung dengan pengambilan *high angle* yang membuat babi terlihat semakin tertekan oleh kepala domba dan kelinci yang begitu besar dibandingkan dengan ukuran tubuhnya.



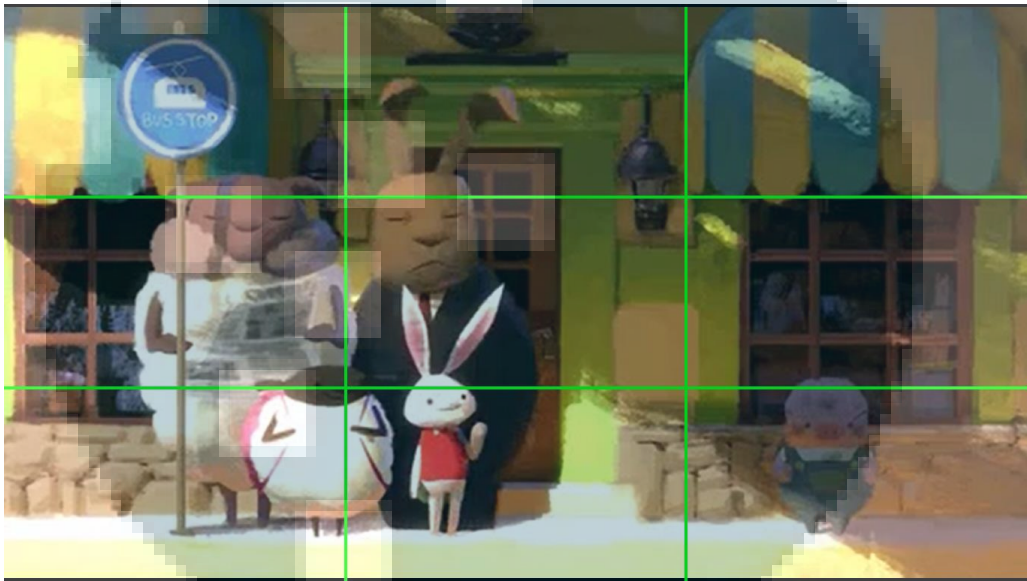
Gambar 3.3 The Dam Keeper

(The Dam Keeper, 2014)

*Shot* ini merupakan lanjutan dari *shot* yang penulis bahas sebelumnya, yaitu saat mereka sedang menunggu bus datang, namun yang ditekankan



pada *shot* ini adalah bagaimana si babi terdiskriminasi oleh orang lain, serta menunjukkan kesepian si babi yang tidak memiliki orang tua yang menemaninya menunggu bus. Hal ini terlihat dari karakter yang ditempatkan berkumpul bersama dan menciptakan jarak dengan si babi. Juga cahaya matahari yang berhenti sebelum mengenai babi.



Gambar 3.4 The Dam Keeper, *Rule of Third*

(The Dam Keeper, 2014)

Secara komposisi, keempat hewan lain ditempatkan secara rapi dan presisi di tengah dua kolom sebelah kiri dan ditempatkan lebih tinggi dari pada babi. Sedangkan babi hanya menggunakan kolom paling kanan dan paling bawah dalam *rule of third*.

Shot ini juga menimbulkan kesan *imbalance* karena komposisi babi yang berada di kanan diletakkan

### 3.3.2. Song of the Sea (2014)

Film ini merupakan petualangan seorang anak lelaki bernama Ben dan adiknya Saoirse, yang tinggal di atas merucusuar besar bersama ayahnya. Ibu mereka pergi meninggalkan mereka saat melahirkan Saoirse. Karena merasa kehadiran Saoirse memisahkan ia dan ibunya, Ben akhirnya bersikap dingin kepada adiknya yang di usianya yang ke 6 tahun belum dapat berbicara. Petualangan terjadi ketika ayahnya yang merasa depresi harus menitipkan anak-anaknya ke ibunya di kota. Dari sana, akhirnya keluarganya mengetahui bahwa Saoirse adalah seorang selkie, makhluk mitologi laut, sama seperti ibunya.

*Shot* yang diambil dalam film “Song of the Sea” menginspirasi penulis dalam menyusun *shot* yang menggambarkan dominasi kakak daripada adiknya.

#### 3.3.2.1. Hasil Observasi



Gambar 3.5 Song of The sea, *The Power Dynamic Two-Shot*

(Song Of The Sea, 2014)

Ben dalam adegan ini sedang menakut-nakuti adiknya tentang mitos yang terjadi pada lingkungannya. Pengambilan gambar dalam film ini merupakan *exaggeration* dimana posisi kakak jauh lebih tinggi dibandingkan adiknya. Ditambah pula kesan *imbalance* juga ditimbulkan dengan Bergeraknya Sarsoire ke arah kiri *frame* dan Ben semakin meninggi. Komposisi ini juga menggenapi teknik yang dijelaskan oleh Thompson dan Bowen (2013) tentang *The Power Dynamic Two-Shot* yang mengarahkan penonton bahwa posisi Ben membuat keberadaan Sarsoire menjadi lebih tertekan.



Gambar 3.6 Song of The sea, *The Power Dynamic Two-Shot*

(Song Of The Sea, 2014)

Dalam *shot* ini, Ben ingin mengantar adiknya ke tempat yang dapat memperbaiki suasana. Sehingga, seperti *shot* sebelumnya, *the power of the dynamic two shot* masih digunakan. Penempatan Ben yang berada lebih depan daripada Sarsoire dan anjingnya membuat posisi Ben semakin tinggi. *Shot* ini

menimbulkan kesan dominasi Ben yang ingin melindungi Sarsoise ketika sedang sakit.

### **3.3.3. The Lion King (1994)**

Mengisahkan tentang Simba, anak singa yang merupakan raja di hutan tempat tinggalnya, Mufasa. Simba ditakdirkan untuk menjadi raja pada suatu hari nanti setelah ayahnya tak lagi dapat memimpin hutan itu. Namun, adik sang Ayah, Scar, ternyata merasa iri dengan kekuasaan yang dimiliki oleh kakaknya itu. Dengan bantuan pesuruh-pesuruhnya, maka dibunuhlah kakaknya itu dan mengusir Simba keluar dari hutan tersebut.

#### **3.3.3.1. Hasil Observasi**



Gambar 3.7 Lion King, *The Power Dynamic Two-Shot*

(Lion King, 1994)

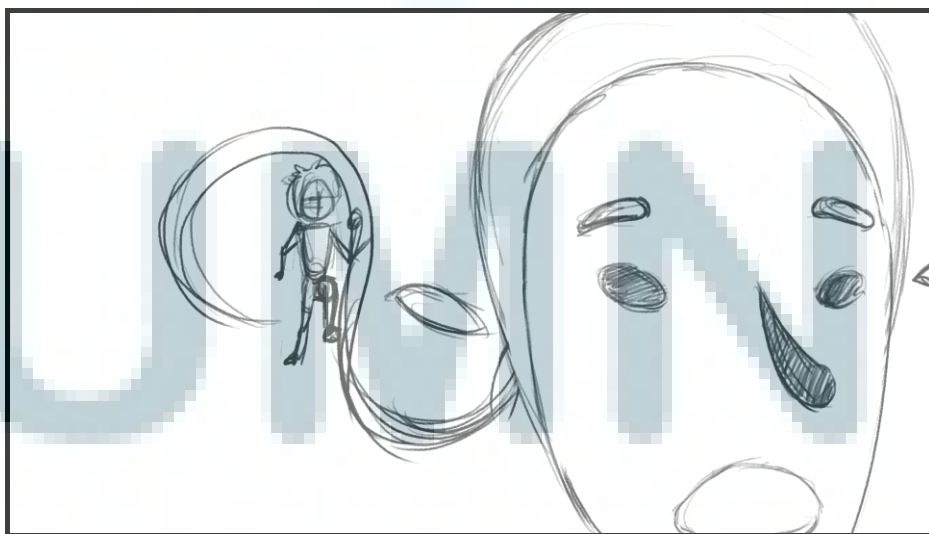
Adegan jatuhnya Mufasa dari bebatuan karena ingin menolong Simba pada shot ini memperlihatkan bagaimana awal dari perebutan kekuasaan yang direbut oleh Scar.

The power of dynamic two-shot juga digunakan dalam shot ini, Scar jauh terlihat lebih tinggi daripada Mufasa, sehingga dapat memperlihatkan Scar yang sedang berkuasa dan Mufasa yang tidak dapat berbuat apa-apa. Selain itu, angle yang diambil dalam shot ini adalah low-angle shot, dimana Scar yang berada di atas semakin terlihat berkuasa akan niat buruknya membunuh kakaknya sendiri.

#### 3.4. Penerapan hasil observasi

Sesuai batasan yang telah disusun, penulis menerapkan hasil observasi yang telah diraih dalam *shot* 11, 24E, dan 34C.

##### 3.4.1. Shot 11



Gambar 3.8 Eksplorasi *Shot* 11 (1)

(Dokumentasi Penulis)

Alternatif pertama yang penulis buat untuk *shot* 11 seperti gambar diatas menempatkan kepala kakak setengah *frame* dan menempatkan adik dibelakang kakak, atau lebih tepatnya, diatas kepala kakak dengan ukuran yang jauh lebih kecil. Rencana ini dibuat dengan pertimbangan menunjukkan dominasi kakak dengan memberikan keunikan pada posisi adik yang juga tertutup oleh rambut kakak yang tertiuip angin.

Namun *shot* ini memiliki kelemahan, yaitu terbatasnya ekspresi yang dapat ditunjukkan oleh kakak dalam *shot* tersebut, sehingga, *shot* tidak dapat menceritakan bahwa kakak ingin mengajak adiknya ke suatu tempat untuk menumbuhkan pohon.



Gambar 3.9 Eksplorasi *Shot* 11 (2)

(Dokumentasi Penulis)

Pada alternatif kedua, eksplorasi yang dilakukan oleh penulis menggunakan perspektif 1 titik hilang dimana adik berada di samping kanan berjalan dengan



perlahan, dan kakak maju dengan lebih cepat menuju ke arah kiri, lalu menuju ke kanan.

*Shot* ini lebih menekankan dominasi pada ukuran kakak yang lebih besar secara jarak kamera, serta pergerakan kakak yang lebih dinamis dan cepat. Kemudian penulis juga berencana untuk mengatur *depth of field* sehingga di awal *frame*, adik terlihat *blur* sampai akhirnya ditarik oleh sang kakak.



Gambar 3.10 Eksplorasi *Shot* 11

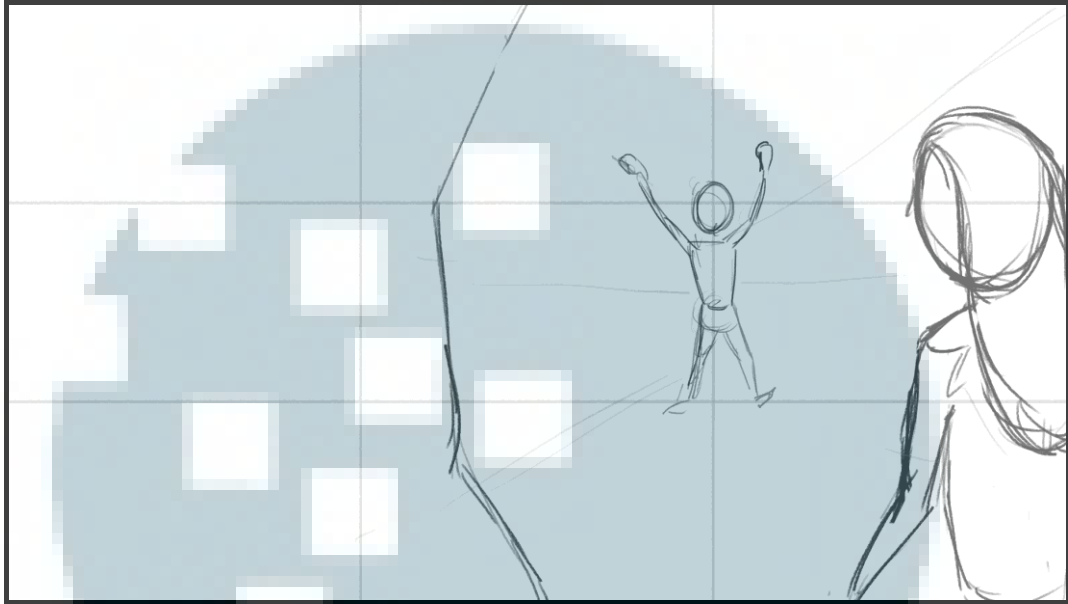
(Dokumentasi Penulis)

Di alternatif selanjutnya, penulis mencoba menggabungkan kelebihan-kelebihan alternatif sebelumnya dalam *shot* ini. Kakak ditempatkan ditengah *frame*, kemudian adik berlari dari belakang menyusul sang kakak.

Namun dalam *shot* ini, arah adik berlari membuat kondisi *shot* menjadi tidak seimbang, padahal suasana yang ingin didapatkan masih merupakan suasana yang netral.



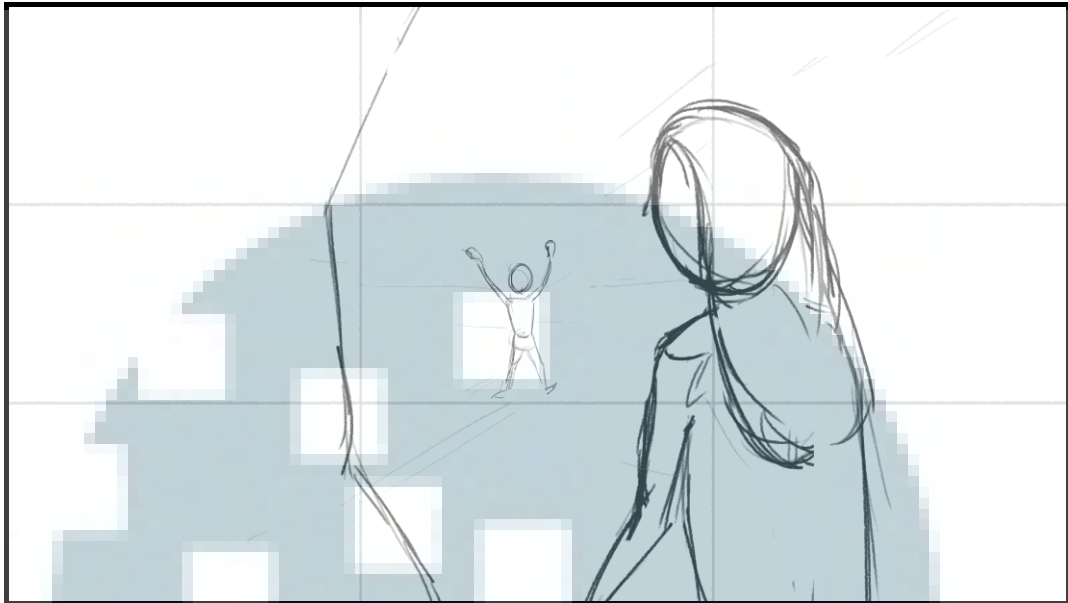
### 3.4.2. Shot 24E



Gambar 3.11 Eksplorasi *Shot* 24E (1)

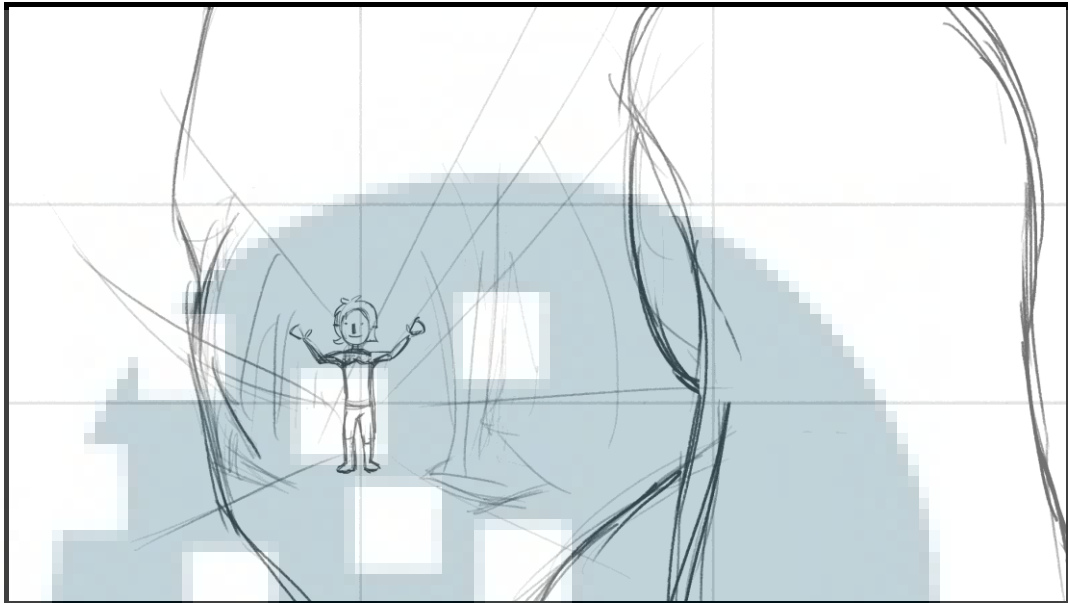
(Dokumentasi Penulis)

Pada awal merancang *shot* 24E, penulis ingin menunjukkan keberadaan sang adik yang tiba-tiba muncul dari kejauhan, namun tidak menghilangkan unsur dominasi dari kakak. Kemudian setelah dirancangnya *shot* ini, penulis menemukan bahwa ukuran pohon yang besar justru menjadi lebih mendominasi dibandingkan dengan keadaan kakaknya. Selain itu, komposisi penempatan adik juga tidak terlihat seimbang dengan objek lainnya.



Gambar 3.12 Eksplorasi *Shot 24E (2)*  
(Dokumentasi Penulis)

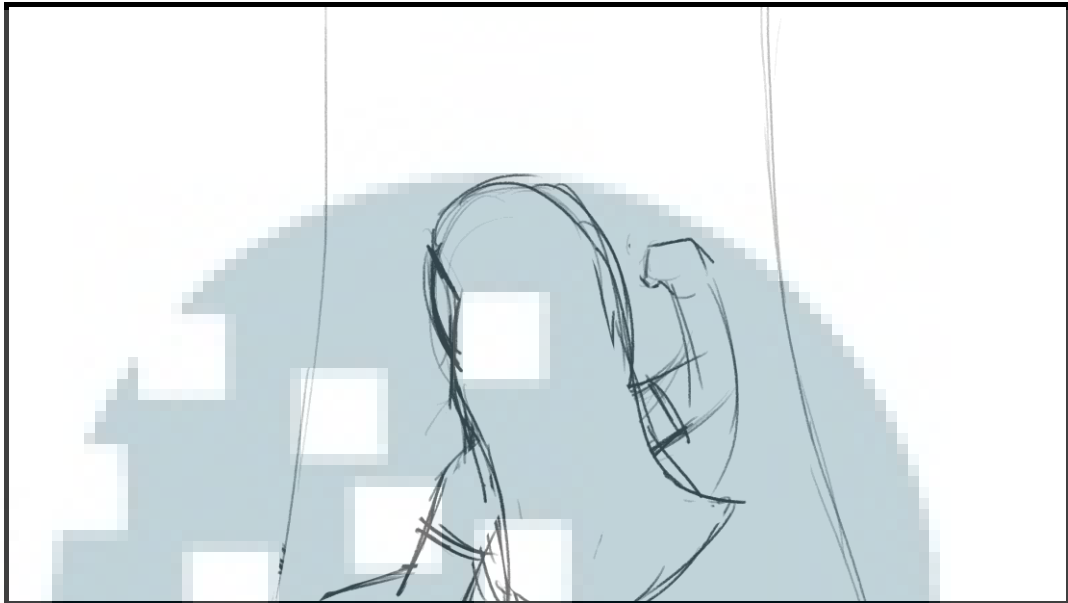
Kemudian seperti gambar di atas, penulis merombak kembali penempatan kakak, adik dan pohon didalam *shot 23E*. awalnya, tujuan dipindahkannya kakak ke garis kanan *rule of third* adalah supaya terjadinya keseimbangan terhadap posisi kayu, yang kemudian disusul dengan keberadaan adik yang ada di tengah mereka, sehingga adik terlihat tidak mendominasi. Namun, komposisi ini justru terlihat tidak seimbang, dikarenakan ukuran kakak dan pohon yang jauh berbeda serta adanya ruang kosong di samping kanan kakak saat menoleh.



Gambar 3.13 Eksplorasi *Shot 24E (3)*  
(Dokumentasi Penulis)

Pada alternatif ketiga, penulis memotong sebagian besar dari *shot* pohon, sehingga hanya memiliki 1/2 bagian dari panel *rule of third* paling kanan. Hal ini didasari oleh tidak terlalu pentingnya keadaan pohon dalam *shot* tersebut. Karena ingin menojolkan sosok kakak dalam *frame*, maka ukuran kamera kakak diperbesar menjadi *medium close-up*, dan penempatan adik di tengah garis *rule of third* sebelah kiri.

### 3.4.3. Shot 34C



Gambar 3.14 Eksplorasi *Shot* 34C (1)  
(Dokumentasi Penulis)

Shot 34E menunjukkan adegan ketika kakak memukul jantung pohon induk yang juga merupakan awal dari kehancuran hutan itu. Dalam alternatif *shot* pertama, kakak ditunjukkan dengan *dutch angle*, *medium shot* dengan pengambilan *shot* dari punggung kakak.

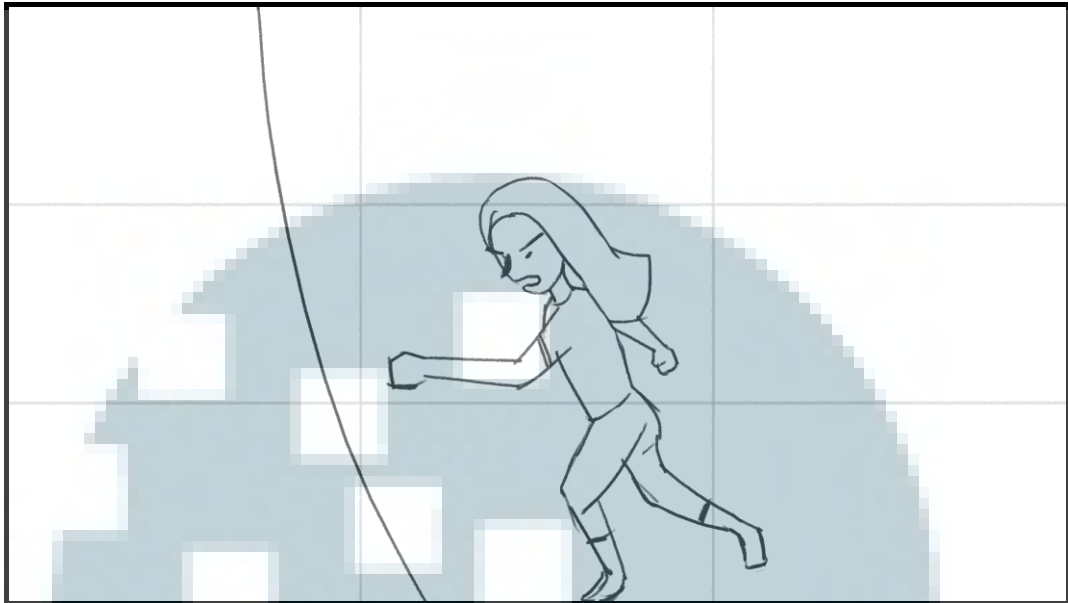
Setelah penempatan *shot* pada *storyboard* dan animatik, *shot* ini tampak kurang harmonis dengan *shot* sebelum dan sesudahnya, serta tidak ada dramatisasi pukulan didalamnya, sehingga kurang adanya ketegangan di dalam *shot*.



Gambar 3.15 Eksplorasi *Shot* 34C (2)  
(Dokumentasi Penulis)

Penulis kemudian mencari *angle* yang berbeda dengan yang lainnya, namun tetap dapat menunjukkan dramatisasi adegan yang dirancang sebelumnya. Akhirnya penulis memutuskan mengambil *low angle* saat kakak sedang memukul, tujuannya agar kakak terlihat paling menonjol di hutan tersebut.

Karena tingkat kesulitannya, penulis dan tim menemukan beberapa kesulitan yang ditimbulkan oleh *shot* ini saat akan dieksekusi, salah satunya adalah sulitnya membuat *acting reference*. Selain itu, aspek visual seperti gambar pohon dari bawah dan rantingnya juga menjadi pertimbangan penulis dan tim dalam memilih *shot* ini.



Gambar 3.16 Eksplorasi *Shot* 34C (3)  
(Dokumentasi Penulis)

Alternatif yang kemudian dilakukan penulis adalah *shot* dari samping objek, dengan menggunakan beberapa komposisi yang sama dengan *shot* 24E, yaitu mengurangi komposisi pohon menjadi setengah panel *rule of third* paling kiri. Hal ini juga didukung oleh pergerakan karakter sehingga *shot* didominasi oleh karakter kakak.

U M N