

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

State of The Art adalah film animasi 3D pendek fiksi yang memiliki genre drama dan mengambil tema identitas. Film ini menceritakan tentang sebuah unit kecerdasan buatan bernama Dio yang ingin menjadi seniman tetapi terhalang oleh fungsinya sebagai robot pembersih. Pada perjalanannya, Dio akan bertemu dengan orang yang mendukungnya dan juga yang menentang keinginannya. Film ini mengangkat tema identitas dan ekspektasi terhadap fungsi seseorang di masyarakat. Film *State of The Art* memiliki durasi 5 menit 18 detik dan menggunakan *aspect ratio* 16:9.

Konsep Karya

Karya film ini mengambil konsep dengan latar waktu di masa depan yang dekat (*near future*) di mana unit kecerdasan buatan hidup berdampingan dengan manusia sebagai unit pekerja. Konsep bentuk film ini adalah animasi tiga dimensi dan menggunakan teknik *render non-photorealistic* yang mengambil inspirasi dari guratan-guratan kuas lukisan minyak, sesuai dengan bagaimana tokoh utama melihat dunia sekelilingnya. Karya film ini disajikan dengan plot sederhana atau dengan teknik penceritaan linear.

Tahapan Kerja

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan

Ide dari film ini mengangkat fungsi sosial dan ekspektasi masyarakat terhadap diri seseorang. Tokoh Dio yang memiliki fungsi mutlak sebagai robot pembersih keluar dari fungsinya dan ingin melakukan hal selain membersihkan jendela. Sama seperti halnya seseorang yang sudah melakukan pekerjaan yang sama seumur hidupnya ingin melakukan apa yang sebelumnya tidak mereka lakukan. Pada kedua kasus di atas, keinginan untuk keluar dari fungsi sosial dapat memicu orang sekitar untuk

mendukung atau menentangnya. Hal ini dapat menimbulkan rasa kegelisahan, kebingungan, takut, dan gugup pada seorang tokoh.

b. Observasi

Observasi dilakukan untuk membantu menentukan perancangan shot film. Pertama, penulis melakukan observasi terhadap deskripsi adegan pada skenario film *State of The Art* sebagai referensi utama perancangan shot. Kemudian, deskripsi adegan tersebut dianalisis untuk menentukan perasaan apa yang ingin digambarkan pada shot tersebut.

Dio semakin gelisah melihat Gunawan mendekatinya, Dio terjebak di antara Gunawan dan dinding.

Dio berusaha mendekati kendaraan tetapi tatapan Gunawan yang tajam mengurungkan niatnya.

Gunawan pergi bersama unit robot yang lain menggunakan kendaraannya meninggalkan Dio sendirian di depan kafe. Suasana semakin lama semakin suram.

Gambar 1 Deskripsi *scene 3 shot 20* dan *shot 26* pada skenario film

sumber: Dokumentasi pribadi

Analisis deskripsi adegan dilakukan dengan *breakdown* kalimat deskripsi pada skenario film dan menentukan perasaan yang dirasakan tokoh Dio pada adegan tersebut. Berikut adalah hasil analisis deskripsi adegan di atas.

Tabel 1 Hasil analisis deskripsi skenario film

No.	Shot Number	Deskripsi	Breakdown
1.	<i>Scene 3 shot 20</i>	Dio semakin <u>gelisah</u> melihat Gunawan mendekatinya.	Dio merasakan kegelisahan karena Dio tidak tahu apa yang akan Gunawan lakukan dengan mendekati Dio. Muncul rasa takut karena Gunawan adalah sosok yang superior daripada Dio, secara fisik dan jabatan di perusahaan mereka.
2.		Dio <u>terjebak</u> di antara Gunawan dan dinding.	Gunawan menyerang ruang pribadi Dio, sehingga Dio merasakan tekanan fisik dan psikologis dari Gunawan.

			Dio tidak bisa “melarikan diri”.
3.	<i>Scene 3 shot 26</i>	Dio berusaha mendekati kendaraan...	Dio masih berharap diterima kembali oleh Gunawan.
4.		... tatapan Gunawan yang tajam mengurungkan niatnya.	Dio merasa takut dan terancam oleh Gunawan sehingga menjadi ragu untuk mendekati kendaraan Gunawan. Gunawan secara tidak langsung menciptakan isolasi dan batas antara Dio dan unit robot lainnya.
5.		... meninggalkan Dio sendirian di depan kafe.	Isolasi Dio lebih ditekankan lagi pada deskripsi ini. Dio merasa takut dan bingung apa yang harus ia lakukan.

Setelah melakukan observasi dan analisis pada skenario film, penulis melakukan observasi terhadap film-film lain untuk mencari referensi shot yang menunjukkan perasaan hasil analisis di atas. Berikut adalah beberapa referensi yang diambil untuk melakukan perancangan shot.



Gambar 2 Miles terpojok oleh sosok yang menakutkan

sumber: *The Spider Within: A Spider-verse Story* (2023)

Penulis pertama-tama melakukan observasi terhadap film pendek berjudul *The Spider Within: A Spider-verse Story* (2023). Film pendek ini dipilih karena menceritakan tokoh utama, yaitu Miles, yang memiliki pergumulan jiwa atas identitasnya sebagai anak dan pahlawan. Film ini juga memiliki penggambaran kegelisahan yang dialami oleh Miles. Shot pada gambar 2

di atas merupakan salah satu shot dari *sequence* penggambaran kegelisahan tersebut. Pada shot tersebut, Miles terpojok oleh sosok yang menakutkan di kamarnya. Shot ini menggunakan kamera dengan *high angle* untuk memberikan ilusi bahwa sosok menakutkan tersebut lebih tinggi dan besar daripada Miles.



Gambar 3 Miles merasa ketakutan di kamar
sumber: *The Spider Within: A Spider-verse Story* (2023)

Shot pada gambar 3 di atas menunjukkan keadaan setelah Miles didekati oleh sosok menakutkan. Ancaman yang terjadi sudah berakhir, tetapi Miles tetap merasa ketakutan beberapa saat setelah ancaman tersebut terjadi. Shot ini menggunakan *wide shot* untuk memperlihatkan keadaan lingkungan sekitar Miles. Diperlihatkan bahwa sudah tidak ada lagi ancaman dan Miles hanya sendirian di kamar. Shot ini juga menggunakan sedikit kemiringan pada komposisinya untuk menambah rasa ketidaknyamanan.



Gambar 4 Hiccup bertemu dengan seekor naga
sumber: *How to Train Your Dragon* (2010)

Sebagai referensi lain, penulis melakukan observasi terhadap film lain seperti *How to Train Your Dragon* (2010). Gambar 4 menunjukkan adegan Hiccup pertama kali bertemu dengan seekor naga. Secara ukuran, Hiccup

jauh lebih kecil daripada naga tersebut. Namun, penerapan kamera *high angle* pada shot ini lebih jauh menggambarkan Hiccup menjadi subjek yang lebih inferior.



Gambar 5 Pi duduk diam di antara hewan-hewan
sumber: *Life of Pi* (2012)

Penulis juga melakukan observasi pada film *Life of Pi* (2012). Observasi pada film ini dilakukan untuk menentukan atmosfer adegan. Gambar 5 menunjukkan Pi duduk di antara hewan-hewan yang diangkut di kapal. Shot tersebut merupakan puncak adegan yang menggambarkan kebingungan pada psikologis tokoh Pi. Penulis mengambil referensi dari shot ini untuk membantu menggambarkan tahap kebingungan tokoh Dio pada akhir adegan pada Tabel 1.

c. Studi Pustaka

Teori utama yang digunakan pada pembahasan ini adalah teori *shot type*, komposisi, dan *angle* kamera yang diambil dari beberapa sumber, yaitu Bowen dan Thompson (2013). Teori pendukung yang digunakan pada pembahasan ini adalah teori psikologi shot dari Bordwell et al. (2024).

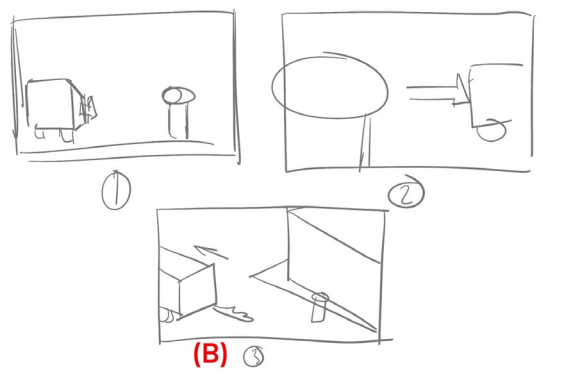
d. Eksperimen Bentuk dan Teknis



Gambar 6 Eksperimen bentuk dan teknis *scene 3 shot 20*

Sumber: Dokumentasi pribadi

Pada fase eksperimen ini penulis menggambar beberapa sketsa *thumbnail* sesuai dengan analisis deskripsi skenario film. Penulis melakukan fase eksperimen perancangan ini bersamaan dengan fase observasi referensi shot, sehingga beberapa hasil eksperimen belum mengambil pengaruh dari gambar referensi. Gambar 6 menunjukkan lima alternatif sketsa yang dibuat oleh penulis untuk *scene 3 shot 20*. Sketsa alternatif pertama (A) dipilih karena dianggap lebih memiliki unsur dramatis dan bisa dikembangkan menggunakan teori yang digunakan untuk menggambarkan perasaan karakter.



Gambar 7 Eksperimen bentuk dan teknis *scene 3 shot 26*

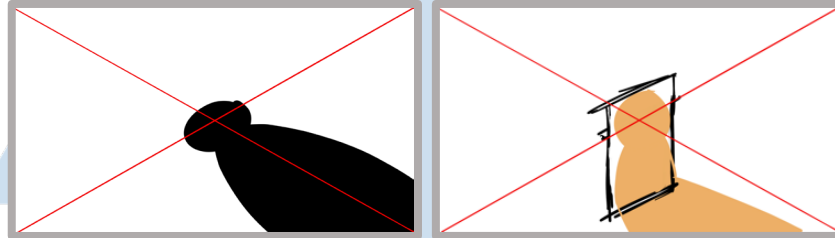
Sumber: Dokumentasi pribadi

Gambar 7 di atas merupakan tiga sketsa alternatif bentuk *scene 3 shot 26*. Sketsa alternatif (B) kemudian dipilih karena dianggap lebih bisa menggambarkan kondisi lingkungan sekitar tokoh sekaligus perasaan yang dialami oleh tokoh. Eksperimen perancangan shot ini mencari *angle* dan *shot type* yang cocok dengan deskripsi adegan untuk diaplikasikan ke dalam shot. Setelah dipilih, sketsa hasil eksperimen perancangan shot ini kemudian dikembangkan lagi dengan mempertimbangkan teori utama dan pendukung laporan ini pada fase eksplorasi bentuk dan teknis.

e. Eksplorasi Bentuk dan Teknis

Eksplorasi perancangan shot film *State of The Art* dilakukan setelah salah satu atau beberapa alternatif bentuk shot dipilih dari fase eksperimen. Proses eksplorasi selain menggunakan gambar referensi, juga

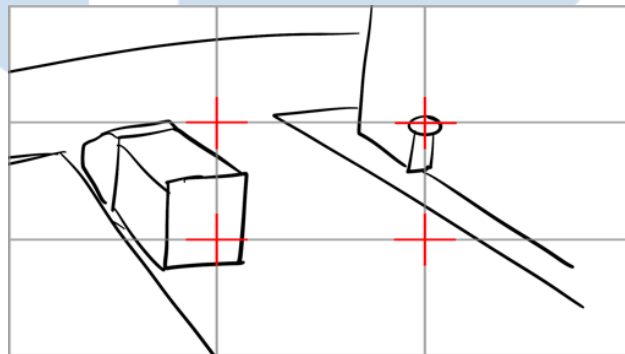
mempertimbangkan teori-teori studi pustaka yang sudah dilakukan penulis. Hal ini bertujuan agar konsep dan tujuan shot lebih tercapai.



Gambar 8 Eksplorasi bentuk bayangan pada *scene 3 shot 20*

Sumber: Dokumentasi pribadi

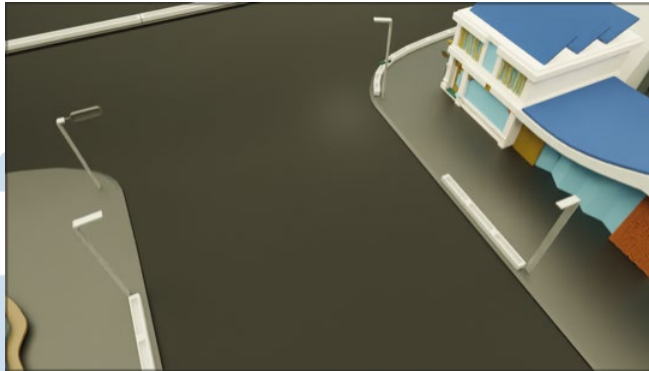
Penulis melakukan eksplorasi perancangan shot dengan cara *breakdown* bentuk dan penempatan subjek yang disorot serta *mood* adegan. Setelah itu, penulis menentukan ukuran shot, *angle* kamera, dan komposisi shot yang bersangkutan. Gambar 8 di atas menunjukkan eksplorasi pembentukan bayangan terhadap subjek shot.



Gambar 9 Sketsa bentuk shot yang dipilih untuk *scene 3 shot 26*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Eksplorasi komposisi shot juga dilakukan, seperti pada gambar 9. Komposisi *rule of third* pada gambar tersebut digunakan untuk membantu penempatan subjek lebih dari satu. *Software* 3D Blender juga digunakan pada fase eksplorasi, terutama ketika melakukan eksplorasi *angle* kamera. Penulis memanfaatkan kamera *virtual* pada ruang tiga dimensi untuk memudahkan perancangan *angle* kamera.



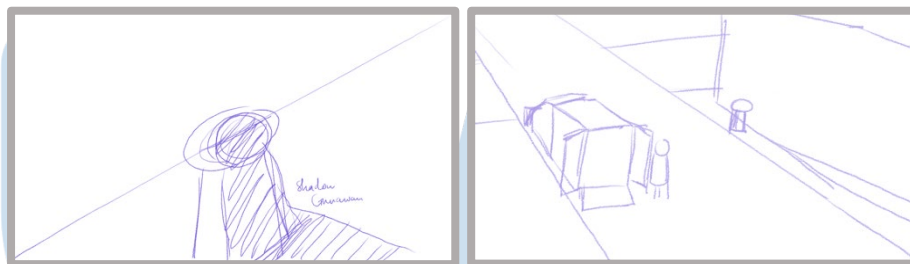
Gambar 10 Eksplorasi *high angle* menggunakan software 3D Blender

Sumber: Dokumentasi pribadi

Setelah melakukan eksplorasi bentuk dan teknis shot, penulis melanjutkan ke tahap produksi *storyboard*.

2. Produksi:

Tahap produksi perancangan shot dilakukan dengan pembuatan *storyboard* film *State of The Art*. Pembuatan *storyboard* ini dilakukan bersama dengan *lead animator* dan *layout artist* agar konsep shot bisa diterjemahkan ke dalam frame dengan hasil yang maksimal. Perancangan shot dimulai dari pemilihan salah satu bentuk shot yang sudah dibuat pada tahap eksplorasi. Hasil eksplorasi kemudian dibuat menjadi sketsa *storyboard*.

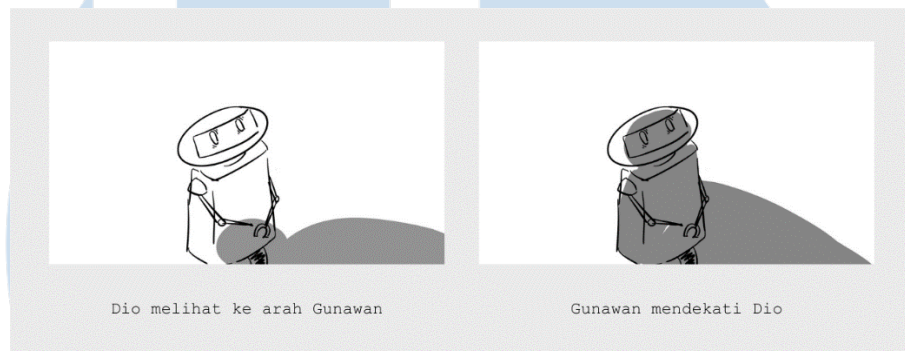


Gambar 11 Sketsa awal *storyboard scene 3 shot 20* dan *shot 26*

Sumber: Dokumentasi pribadi

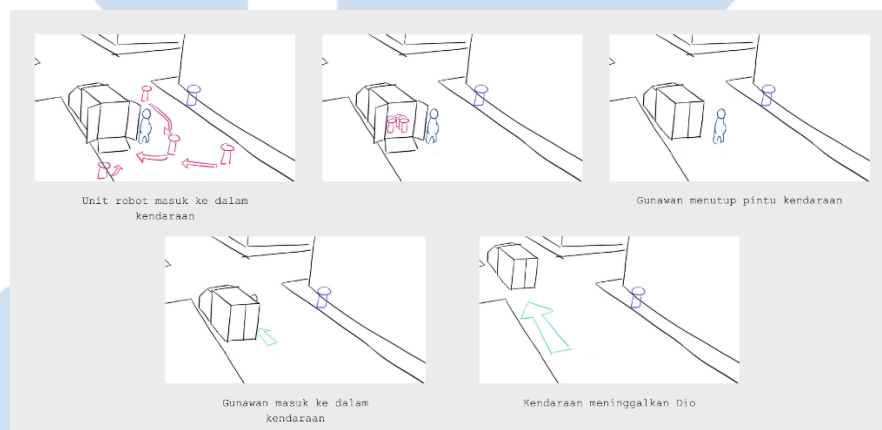
Sketsa yang dibuat adalah gambaran kasar bagaimana shot nantinya akan tersusun. Pada sketsa, penulis menetapkan *shot type*, jarak kamera dengan subjek, dan *angle* kamera. *Scene 3 shot 20* menggunakan *medium shot* dan *high angle* sedangkan *scene 3 shot 26* menggunakan *extreme wide shot* dan *high angle*. Setelah membuat sketsa, *storyboard* diberi *line art* dan dirapikan.

Khusus untuk *storyboard scene 3 shot 20* (gambar 12), *value* diberikan kepada bayangan karena bayangan tersebut merupakan objek penting pada shot. Jika diperlukan, untuk mengindikasikan pergerakan objek, pada *storyboard* diberikan tanda seperti panah berwarna seperti contoh pada gambar 13.



Gambar 12 *Storyboard scene 3 shot 20*

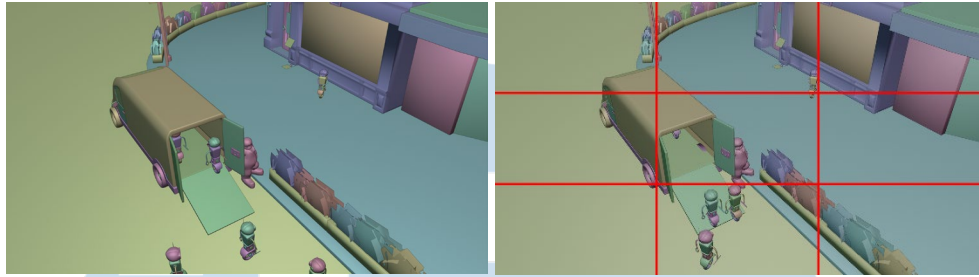
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 13 *Storyboard scene 3 shot 26*

Sumber: Dokumentasi pribadi

Setelah dibuat, *storyboard* masuk ke dalam tahap *layouting* di *software* 3D. Tahap ini berguna untuk menerjemahkan *storyboard* berbentuk dua dimensi menjadi bentuk akhir film pendek ini yaitu animasi tiga dimensi. *Layouting* dilakukan setelah semua aset 3D selesai dibuat, menghasilkan bentuk dan *blocking environment* serta bentuk tokoh yang sedikit berbeda dari *storyboard*.



Gambar 14 Contoh hasil tahap *layouting scene 3 shot 26*

Sumber: Dokumentasi pribadi

Pada tahap *layouting*, penulis berusaha menerjemahkan *storyboard* yang berbentuk dua dimensi ke dalam bentuk tiga dimensi secara akurat. *Layouting* dilakukan dengan menyamakan *shot type*, *angle* kamera, dan komposisi shot sesuai dengan *storyboard* yang sudah dibuat. Gambar 14 menunjukkan hasil tahap *layouting* yang memiliki *shot type*, *angle* kamera, dan komposisi *rule of third* yang sama dengan *storyboard*-nya (gambar 13). Namun, ada beberapa hal yang berbeda dari *storyboard* ketika diterjemahkan pada proses *layouting*. Contohnya adalah pada gambar 14 peletakan mobil ada persis di depan kafe bukan di seberangnya seperti pada gambar 13. Hal ini dilakukan karena desain mengalami beberapa perubahan seperti ukuran trotoar dan jalan yang melebar.

3. Pascaproduksi:

Setelah *storyboard* dibuat dan fase *layouting* selesai, *shot* kemudian diberikan kepada *lead animator* dan tim untuk dianimasikan. Tim animator membuat animasi sesuai dengan *storyboard* dan *layout* dengan perubahan jika dibutuhkan.

4. ANALISIS

4.1. HASIL KARYA

Perancangan shot film pendek *State of The Art* berupa *storyboard* dengan akhir hasil animasi tiga dimensi. Pada laporan ini, penulis akan membahas beberapa shot, yaitu *scene 3 shot 20* dan *shot 26*. *Scene 3* diawali dengan Dio menemukan zona nyamannya yang baru dan diakhiri dengan konfrontasinya terhadap Gunawan. Setelah ia dengan bahagia melukis di jendela, Dio didesak oleh Gunawan yang