

2.6. SUASANA DALAM FILM

Sebuah film dapat memperlihatkan berbagai emosi kepada penonton membuat film sangatlah unik, hal ini tidak terlepas dari peran suasana yang diciptakan dalam film. Perpaduan elemen visual yang dibuat oleh filmmaker dapat membentuk dan menghubungkan penonton pada emosi tertentu sehingga membawa penonton dalam dunia film.

Peran penting suasana dalam film sendiri yaitu sebagai alat untuk meningkatkan ketertarikan penonton secara emosional dengan menciptakan mood dan tone yang sesuai. Suasana juga dapat mempengaruhi bagaimana cerita dibawakan, hal ini membantu penonton dalam memahami cerita, karakter, dan tema film. (Deguzman, 2024)

Saat ingin mencapai suasana tertentu, penggunaan warna sangatlah penting karena warna memiliki reaksi secara psikologi dan setiap warna dapat menarik perhatian yang berbeda. Biasanya warna yang cool tone digunakan sebagai pelambang emosi negatif dan warna warm melambangkan emosi positif. Selain warna, tempat, penempatan objek, dan pencahayaan juga menjadi pengaruh.

Contohnya untuk menggambarkan sebuah ketakutan akan digunakan warna cool tone untuk memberikan kesan suram, didukung oleh tempat yang biasanya dibuat terasa tidak nyaman, dan penggunaan cahaya yang minim juga dapat membuat suasana lebih mencengkram. Dalam film suasana ini dapat didukung oleh pengambilan gambar sehingga menciptakan beberapa kesan berbeda dari perspektif tertentu, seperti *high angle* dengan *medium close-up* akan memberikan kesan sempit tidak bisa kabur.

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

“The Great Prowler Lupin” merupakan karya animasi pendek fiksi 2D yang berdurasi 5 menit, yang merupakan salah satu syarat kelulusan prodi film Universitas Multimedia Nusantara. Karya ini bergenre drama dan komedi yang

mengangkat tema compassion dan found family, animasi ini berceritakan seekor rakun bernama Lupin yang berpetualangan untuk mencari sebuah surga.

Animasi ini menggunakan aspek ratio 16:9 dan resolusi 1080P, karya animasi ini juga menggunakan FPS yang berbeda selama proses perjalanan animasi, mulai dari 10FPS, 15FPS, dan 24FPS. Animasi ini dibuat oleh 3 orang dengan menggunakan teknik frame by frame dengan menggunakan software Toon Boom Harmony.

Konsep Karya

Konsep cerita yang ingin dibuat oleh penulis dan tim adalah sebuah cerita yang ringan dan lucu mengenai hewan, sembari mencari referensi terdapat sebuah foto kucing mengendarai mobil mainan yang menjadi awal mula konsep cerita animasi ini. Foto itu kemudian dikembangkan menjadi cerita seekor kucing yang ingin menaiki mobil, setelah melalui beberapa pertimbangan pada akhirnya dilakukan penyesuaian cerita seperti tujuan tokoh utama bukan mengendarai mobil namun pergi ke sebuah tempat (surga) dengan menggunakan mobil dan tokoh utama menjadi seekor rakun bernama Lupin agar lebih unik. Akhirnya terbentuklah judul “The Great Prowler Lupin” dan dengan harapan animasi ini dapat memperlihatkan bagaimana surga digambarkan melalui prespektif yang berbeda dan surga dapat ditemukan dimana saja karena surga memiliki arti yang berbeda untuk setiap orang.

Karya animasi ini menggunakan teknik frame by frame karena tim dan penulis ingin mendapatkan animasi yang memiliki kesan sketchy dengan background yang dibuat watercolor agar tokoh lebih menonjol, sehingga untuk mempermudah mencapai penampilan seperti itu teknik 2D frame by frame digunakan. Salah satu animasi yang menjadi inspirasi visual karya ini adalah animasi pendek berjudul Dance On! Nonoko! (2023).



Gambar 1. Dance On! Nonoko! (2023)

(Sumber: https://youtu.be/s7ruScjf9js?si=yBGLZGsBWQh_Vg30)

Cerita “The Great Prowler” bermula dari Lupin seekor rakun liar yang suka mencuri makanan untuk bertahan hidup, Lupin tidak menyukai manusia namun terdapat seseorang yang sangat dia sukai yaitu Carlos, seorang tunawisma yang suka memberikannya makanan. Carlos sangat senang dan sering menceritakan surga kepada Lupin, bagi Carlos surga adalah tempat yang indah dan tidak ada kepahitan ataupun kesakitan. Suatu hari Carlos menghilang dan membuat Lupin berpikir bahwa Carlos pergi ke tempat yang sering disebut surga tersebut, Lupin mendapatkan ide dari poster yang menempel untuk juga pergi ke surga dengan sebuah mobil.

Lupin akhirnya mengumpulkan bahan untuk merakit mobil, namun ditengah kegiatannya Lupin bertemu Durio, pemilik toko buah yang suka dicurinya. Durio memukuli Lupin hingga pingsan. Besoknya Lupin ditemukan dan diselamatkan oleh Eden, Lupin sangat waspada dan tidak mempercayai Eden sehingga dia merencanakan aksi kabur. Namun dia melihat sebuah gudang dipenuhi barang-barang yang dia butuhkan untuk merakit mobil, akhirnya Lupin pun memutuskan untuk tidak pergi dan diam-diam merakit mobil setiap malam tanpa sepengetahuan Eden.

Pada akhirnya Lupin berhasil merakit mobil miliknya, namun mobil tersebut dihancurkan oleh Vladimir, seekor kucing tetangga sebelah yang sombong.

Lupin merasa terkejut dan sedih akibat kerja kerasnya dihancurkan, hal ini membuatnya merasa upayanya mencapai surga telah gagal. Namun tanpa sepengetahuan Lupin, Eden telah mengetahui rencana Lupin dan menyiapkan mobil mainan untuknya. Sadar atas tindakan Eden yang tulus dan baik membuat Lupin sadar bahwa dia sudah berada di surga.

Tahapan Kerja

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan

Dalam tahap ini setelah menentukan cerita dan sifat karakter Lupin, penulis mencari beberapa ide dan teori yang digunakan untuk merancang *shot* dengan membaca dan menonton, hal ini agar *shot* yang dibuat dapat menyampaikan maksud yang ditujukan. Karena karakter Lupin yang percaya diri, polos, lugu, dan penuh dengan dirinya sendiri, ditentukanlah komposisi yang dapat menggambarkan karakter Lupin. Setelah itu untuk mendukung cerita dan sifat Lupin digunakan jenis *shot* yang dominan memperlihatkan ekspresinya. Untuk membuat film lebih menarik dilakukan juga beberapa percobaan *angle* kamera, hal ini bertujuan juga agar mengetahui bagaimana *angle* yang cocok untuk menyampaikan maksud film ini agar tidak terlihat berlebihan ataupun kurang untuk cerita yang ringan dan lucu.

b. Observasi

1) Komposisi

a) *Balance*

Perancangan *shot* ini terinspirasi dari karya-karya Wes Anderson yang kerap sekali menggunakan komposisi *balance* dan simetris, komposisi ini membuat objek menjadi pusat perhatian. Selain itu komposisi *balance* ini dapat menampilkan berbagai macam emosi.



Gambar 2. Referensi komposisi balance
(Sumber : The Grand Budapest Hotel, 2014)

Seperti pada gambar 2, selain memperlihatkan kesan komedi *scene* ini juga menunjukkan ketegangan yang dirasakan oleh tokoh.



Gambar 3. Referensi komposisi balance
(Sumber : The Royal Tenenbaums, 2001)

Lalu pada gambar 3, komposisi ini digunakan untuk menampilkan emosi depresi dan sedih dengan meletakkan karakter di tengah dan tetap menampilkan lingkungan sekitar.



Gambar 4. Referensi komposisi balance
(Sumber : The Royal Tenenbaums, 2001)

Pada gambar 4 komposisi ini dapat menunjukkan emosi senang juga dengan cara yang sama, yaitu memperlihatkan lingkungan sekitar.

b) *Rule of Thirds*



Gambar 5. Referensi komposisi rule of thirds

(Sumber : Ratatouille, 2007)

Pada komposisi juga dapat digunakan untuk memperlihatkan dua karakter sekaligus, seperti contoh di atas. Kita dapat berfokus melihat Linguini karena dia berada dan memenuhi garis vertikal di sebelah kiri, lalu disaat bersamaan Remy juga menjadi mencolok karena dia berada diantara garis vertikal dan horizontal kanan bawah frame.

2) *Angle Kamera*

a) *Low Angle Shot*



Gambar 6. Referensi *low angle*

(Sumber: The Lion King, 1994)

Penggunaan *low angle shot* untuk menampilkan perasaan bahagia dan sedih sering digunakan karena *angle* ini memberikan kesan objek berkuasa atas situasi, salah satu penggunaannya pada gambar 5 saat Simba merasa senang dan lega melihat Ayahnya berhasil selamat.



Gambar 7. Referensi *low angle*

(Sumber: Moana, 2016)

Selain itu *low angle shot* juga dapat digunakan untuk menggambarkan perasaan sedih, seperti pada gambar 6, dimana Moana sedih melihat Neneknya yang sakit dan tidak memiliki banyak waktu, digunakan juga komposisi *over-the shoulder-shot* yang memperlihatkan ke dekatan Moana dan Neneknya, selain ini *shot* tersebut menggunakan *low angle shot* untuk menampilkan ekspresi wajah Moana dengan jelas.

b) *High Angle Shot*



Gambar 8. Referensi *high angle shot*

(Sumber: Bungo Stray Dogs Season 3, 2019)

High angle shot sendiri biasanya sering digunakan untuk memperlihatkan bahwa objek lebih lemah seakan-akan terdapat sesuatu yang lebih berkuasa di atasnya, pada gambar 7 *high angle shot* digunakan untuk memperlihatkan perasaan takut dan terkejut Ranpo setelah mendengar sesuatu yang menyeramkan dan berbahaya.



Gambar 9. Referensi *high angle shot*
(Sumber: Incredibles 2, 2018)

Pada gambar 9, saat melawan musuh yang kuat *shot* tersebut diambil dengan *high angle shot* untuk memperlihatkan perbedaan kekuatan Bob dan Frozone musuh. Hal ini membuat mereka terkesan kecil dan juga lemah.

c) *Knee Level Shot*



Gambar 10. Referensi *knee level shot*
(Sumber: Home Alone, 1990)

Pada gambar 8, saat seseorang mengikuti Kevin dari belakang digunakan *knee level shot* yang memberikan kesan menyeramkan dari yang membuat langkah orang tersebut terlihat lebih *superiority*.

U M I N
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

3) Jenis *Shot*

a) *Wide / long shot*



Gambar 11. Referensi *wide/long shot*
(Sumber: *The Lion King*, 1994)

Untuk merasakan kebingungan dan kesendirian Simba digunakan *wide/long shot*, pada gambar 9 kita bisa melihat dengan jelas bagaimana keadaan sekitarnya yang kosong, menunjukkan tidak ada siapapun yang dapat menolongnya. Hal ini membuat penonton ikut dan tahu bagaimana keadaan sekitarnya.

b) *Medium Shot*



Gambar 12. Referensi *medium shot*
(Sumber: *Tangled*, 2010)

Pada gambar 10, saat Ranpuzel mengambil pie yang dibuatnya dia melihat sebuah tempat baru untuk melukis, untuk memperlihatkan kedua kegiatan ini digunakan *medium shot* yang dimana kita bisa melihat pie yang dimasaknya dan kegiatan apa yang ingin dia lakukan selanjutnya, dengan menggunakan *medium shot* juga kita tetap dapat melihat ekspresinya dengan jelas.

c) *Medium Close-up Shot*



Gambar 13. Referensi *medium close-up shot*
(Sumber: Brave, 2012)

Pada gambar 13, saat Merida berusaha melawan, untuk memperlihatkan ekspresi wajahnya dengan jelas digunakan *medium close-up*. Selain memperlihatkan wajahnya, tubuhnya tetap terlihat sehingga kita tahu apa yang sedang dilakukannya.

c. Studi Pustaka

Teori utama yang penulis gunakan dalam perancangan *shot* adalah *storyboard*, *storyboard* sendiri merupakan sebuah rancangan yang digunakan sebagai acuan pembuatan animasi. *Storyboard* artist membuat *shot list* yang berisikan keperluan dalam pembuatan *shot*, seperti komposisi, *camera angle*, perlengkapan tertentu, dan detail lainnya. Karena itu untuk teori pendukung, penulis berfokus kepada pembahasan komposisi, *camera angle*, dan jenis *shot*.

Teori komposisi digunakan untuk berfokus kepada peletakan objek untuk mengekspresikan cerita dan menggambarkan sifat karakter, teori *camera angle* digunakan menangkap sesuatu (suasana, ekspresi, dan lainnya) dari *angle* tertentu sehingga penggunaan setiap *angle* memiliki maksud dan makna yang jelas, teori jenis *shot* sendiri digunakan sebagai jembatan penonton untuk mendapatkan informasi dari *shot* yang dilihat.

d. Eksperimen Bentuk dan Teknis

Pada awal pembuatan *storyboard* penulis ingin menampilkan perasaan ketakutan dan kesedihan Lupin menggunakan teori referensi yang ditemukan sehingga dibuatlah cerita yang lebih kompleks dengan pemakaian komposisi, *angle* kamera, dan jenis *shot* yang lebih beragam,

hal ini membuat menyampaikan cerita yang tidak begitu efektif. Karena itu akhirnya penulis dan tim memotong cerita dan membuat *shot* yang lebih mudah dimengerti.

Karena itu penulis menggunakan teori dasar dan mencoba membuat teori tersebut dapat menyampaikan cerita dengan baik, penulis ingin pemakaian *shot* sederhana juga dapat berdampak besar mempengaruhi suasana sehingga penonton lebih dapat merasakan perasaan Lupin. Penulis juga ingin animasi ini berfokus pada Lupin sehingga harus ditentukan penggunaan komposisi seperti yang cocok untuk animasi ini.

e. Eksplorasi Bentuk dan Teknis

Setelah melihat berbagai teori dan referensi, penulis dan tim sepakat untuk menggunakan komposisi balance untuk menampilkan Lupin. Komposisi balance ini juga menggambarkan karakter Lupin yang merupakan karakter polos dan lugu penuh percaya diri, sehingga dirinya menjadi pusat cerita ini.

Penulis juga mencoba mengeksplorasi *shot* sesuai yang dibutuhkan, seperti mengeksplorasi contoh-contoh *shot* seperti apa yang perlu digunakan untuk menggambarkan Lupin. Dikarenakan Lupin orang yang sederhana, teknis yang sering digunakan adalah *angle* kamera *low* dan *high shot* untuk menggambarkan kebahagiaan dan kesedihannya. Lalu *wide shot* berfokus yang menampilkan kesendiriannya, *medium shot* menampilkan hal yang dia lakukan, dan *medium close-up* untuk menunjukkan ekspresinya.

2. Produksi:

a. Sketsa

Sebelum melakukan produksi dibuat rancangan *shot* berupa sketsa terlebih dahulu sesuai dengan skrip yang telah dibuat berdasarkan karakter design dan environment design yang telah ada.



Gambar 14. Sketsa scene 3 shot 9
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



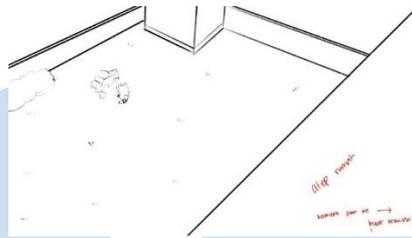
Gambar 15. Sketsa scene 3 shot 16-18
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada Scene 3, penulis memulai sketsa dari menunjukkan kebahagiaan Lupin yang mendapatkan ide dan semangatnya mewujudkan idenya itu dengan menggunakan komposisi balance, lalu pergantian kamera *angle*. Untuk memberikan kesan dramatis penulis membuat bayangan Durio semakin mendekat kepada Lupin, memperlihatkan kekuasaan Durio dan mengubah *shot* menjadi *low angle shot* dan *medium close-up shot* untuk memperlihatkan ketakutan Lupin.



Gambar 16. Sketsa scene 6 shot 15
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 17. Sketsa *scene 6 shot 17*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Seperti pada *scene 3*, pada *scene 6 shot 15* penulis tetap memposisikan Lupin di tengah agar terlihat simetris. Untuk mendapatkan perubahan suasana yang cepat, penulis membuat perpindahan *angle* kamera dari *high* ke *low* dalam 1 *shot* yang sama, lalu menggunakan *wide shot* untuk memperlihatkan kesedihan Lupin.

b. Eksplorasi dan Final *Shot*

Dalam finalisasi *storyboard* terdapat beberapa perubahan untuk memaksimalkan visual animasi ini.



Gambar 18. Sketsa *scene 3 shot 9*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 19. Sketsa *scene 3 shot 16-18*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada *scene 3* hanya terdapat perubahan sedikit seperti pada *shot 18* dengan membuat Lupin menjadi lebih kecil dan bayangan Durio yang lebih besar, hal ini bertujuan agar lingkungan sekitar Lupin lebih terlihat dan memberikan kesan Lupin lebih kecil dari biasanya.



Gambar 20. Sketsa *scene 6 shot 15*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 21. Sketsa *scene 6 shot 17*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada *scene 6* sendiri tidak ada perubahan drastis, hanya dilakukan beberapa penyesuaian *angle* agar terlihat lebih sesuai dengan perspektif.

3. Pascaproduksi:



Gambar 22. *Scene 3 shot 9*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

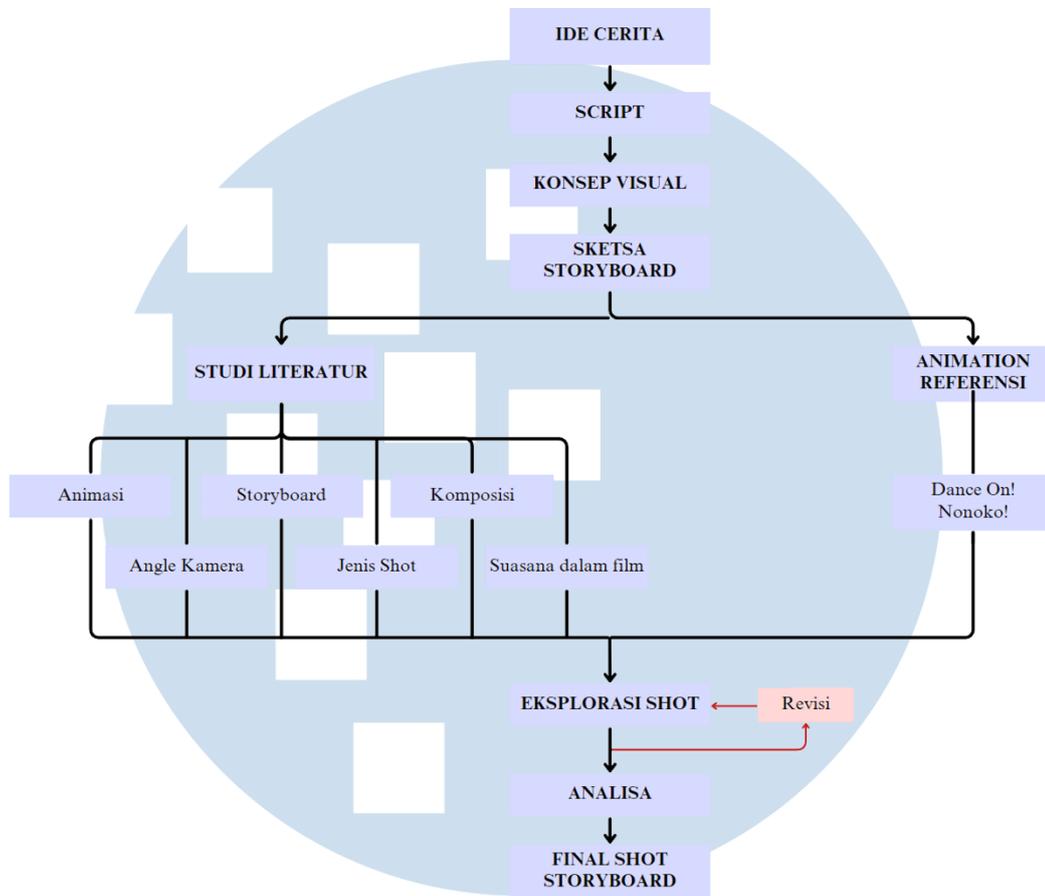


Gambar 23. *Scene 6 shot 15*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Setelah membuat *rough* berdasarkan *storyboard*, *inbetween* artist membuat *inbetween* agar animasi yang dicapai lebih mulus, selanjutnya *clean-up* dan *color* artist akan memperbaiki animasi tersebut. Setelah dirapihkan kompositor akan menggabungkan animasi dengan *background* yang sudah dibuat sebelumnya, tahap terakhir agar animasi dan *background* menyatu dengan sempurna dilakukan *lighting* dan *color grading*.

Berikut bagan skematika perancangan yang dilakukan :

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 24. Bagan Skematika Perancangan

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

4. ANALISIS

4.1. HASIL KARYA

Berikut hasil *shot* yang dibuat berdasarkan teori yang digunakan dalam penulis:

Tabel 1. Teori yang digunakan

Shot	Teori
<i>Scene 3</i>	
Shot 9 	Komposisi: Balance (Bordwell & Thompson, 2024) Angle kamera: <i>Low Angle Level</i> (Baksin, 2006) Jenis shot: <i>Medium Shot</i> (Bowen, 2013)
	Keterangan : Lupin memiliki ide untuk membuat sebuah mobil.