

mengacu pada area kosong atau kurang detail dalam *frame*, yang seringkali mengelilingi subjek. *Space* ini dapat menciptakan kesan isolasi, ketegangan, atau keseimbangan, tergantung pada cara penggunaannya. Brown (2012) mengatakan untuk kedua Framing ini dapat menghasilkan sebuah komposisi yang kuat dalam penceritaan visual.

### **3. METODE PENCIPTAAN**

#### **3.1. Deskripsi Karya**

RaRuuRien merupakan film animasi pendek dengan genre drama dan bertemakan kekeluargaan. Film animasi pendek ini menggunakan metode hybrid antara animasi 2D sebagai animasi utama dalam bercerita dan 3D sebagai *environment*. Ratio menggunakan 16:9 dengan 15 fps dan berdurasi kurang lebih 3 menit. Film animasi pendek ini merupakan adaptasi potongan pendek dari kisah komik orisinal RaRuuRien karya Ann Maulina. Film animasi pendek ini akan menceritakan kisah tentang seorang ibu yang merawat dua orang anaknya sebagai *single parent* pasca kematian suaminya. Ia harus mengurus rumah tangga dan merawat dua anak yang perlu kasih sayang dan dukungan moral karena ditinggal oleh sosok ayah.

#### **3.2. Konsep Karya**

Konsep penciptaan *short animation* “RaRuuRien” menceritakan tentang kehidupan seorang ibu dan kedua anaknya pasca mengalami trauma berat yang mereka alami. Seorang *single parent* yang harus melanjutkan hidup bersama kedua anaknya setelah sepeninggalan seorang suaminya dan menghadapi konflik yang terjadi diantara hubungan ia dan kedua anaknya.

Konsep penyajian karya animasi pendek ini menggunakan alur maju yang menceritakan hubungan seorang ibu kepada anak-anaknya. *Shots* akan memvisualkan mood dan emosi untuk mendukung drama dan konflik yang muncul pada film. Dalam penulisan ini, penulis bermaksud menggambarkan bagaimana penggunaan elemen seperti komposisi, angle kamera, framing dan tipe *shot* dalam membungkus *shot* dalam menunjukkan emosi dari masing-masing *shot*.

### 3.3 Tahapan Kerja

#### 1. Pra-Produksi

##### a. Ide atau gagasan

Pembuatan film pendek dengan judul "RaRuuRien" ini merupakan hasil adaptasi dari komik "RaRuuRien" yang diciptakan oleh Ann Maulina seperti pada Gambar 3.3.1 Ide dari pembuatan film ini adalah untuk memvisualkan karya dari komik menjadi sebuah karya baru berupa film animasi pendek. Film animasi pendek ini akan mengangkat isu single parent yang mengurus kedua anaknya yang mengalami trauma divisualkan secara dramatis dan emosional.



Gambar 1 komik Raruurien karya Ann Maulina  
(Sumber : Komik Raruurien)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

b. Observasi

Dalam penelitian ini, penulis melakukan observasi pada komik orisinalnya sebagai awal referensi yang akan diadaptasikan menjadi film animasi pendek. Menganalisa dan memilih panel yang akan diteliti dan di adaptasikan menjadi sebuah *shot* dalam *scene*. Penulis menggunakan *shot* pada film “Joker: Folie à Deux” (2024) dan “Inside out” (2015) sebagai referensi *shot* dan gaya visual yang sesuai dengan *shot* pilihan penulis.



Gambar 2 referensi panel komik halaman 3  
(Sumber : Komik Raruurien)

Komik RaRuuRien halaman 3 menjadi acuan referensi utama dalam perancangan *shot* pada *scene 3 shot 16*. Dengan referensi langsung dari komiknya penulis jadi dapat memahami konteks dan konsep cerita pada panel. Pada komik Ra yang terlihat sedang menghampiri adiknya yang siuman, untuk menambahkan titik dimana untuk memacu adegan secara emosional. Penulis membentuk sebuah *shot* baru dalam penyampaian pesan yang lebih efektif dan eksploratif. Penulis merancang *shot* atau adegan baru yang tidak ada didalam komik bertujuan untuk memvisualkan emosi yang muncul dari seorang tokoh

Ra. Pada *shot* ini penulis merancang *shot* dengan pendekatan emosi muram, rindu dan sedih.



Gambar 3 *scene 3 shot 16* hasil *shot*  
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

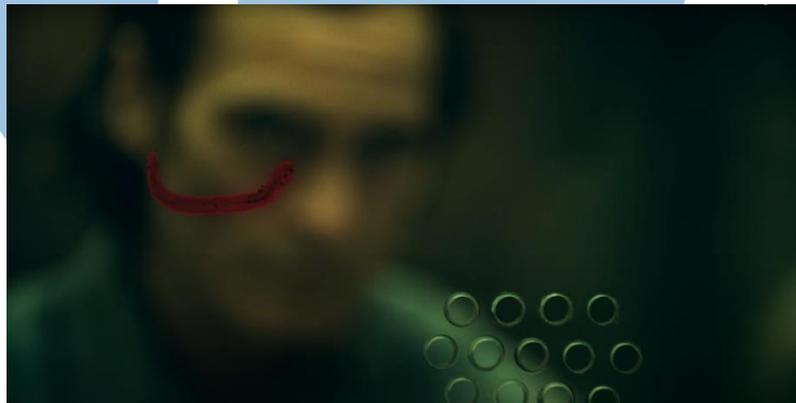


Gambar 4 referensi panel komik halaman 26  
(Sumber : Komik Raruurien)

Selanjutnya untuk perancangan dari *scene 5 shot 12* penulis menggunakan pacuan panel-panel komik halaman 26 sebagai referensi seperti pada gambar 4. Pada komik halaman 26 merupakan adegan terjadinya konflik terjadi diantara tokoh. Penulis melakukan observasi terhadap panel-panel untuk membentuk sebuah *shot* baru untuk mempresentasikan visual adegan tokoh Ra yang sedang meluapkan emosinya.



Gambar 5 scene 5 shot 12 hasil shot  
(Sumber : Dokumentasi pribadi)



Gambar 6 Referensi scene 3 shot 16  
(Sumber : Joker Folie à Deux)



Gambar 7 Referensi scene 3 shot 16  
(Sumber : Joker Folie à Deux (2024))



Gambar 8 Referensi *scene 3 shot 16* perubahan fokus  
(Sumber : *Atonement* (2007))



Gambar 9 Referensi *scene 3 shot 16* perubahan fokus  
(Sumber : *Atonement* (2007))

Film “*Joker : Folie à Deux*” (2024) ada *scene* dimana Arthur Fleck (Joker) yang tengah dijenguk Lee Quinzel (Harley Quinn) di kantor polisi. Penulis menggunakan referensi *shot* ini dimana terjadinya bentuk dan perubahan *Depth cues* atau *Depth* antara foreground dan mid-ground (subjek). Memberikan efek kedalaman dan perubahan emosi pada *shot*. *Shot* ini menjadi referensi penulis pada *scene 3 shot 16*. Diperkuat dengan referensi serupa dari film “*Atonement*” (2007) dengan penggunaan teknik *Depth Cues* dan perubahan fokus. Fokus berubah dari yang berfokus pada latar *silhouette* perkotaan lalu pindah fokus ke wajah tokoh.

Penulis menggunakan *shot* film *Joker à Deux* dan *shot* film *Atonement* sebagai referensi untuk membentuk sebuah *depth focus* yang membentuk perubahan emosi dalam perancangan *shot*. Teknik ini tepat untuk digunakan dalam menyampaikan rasa sedih dan rindu yang dialami oleh karakter.



Gambar 10 Referensi *shot* *The Three shot*  
(Sumber : Inside out (2015))



Gambar 11 Referensi *shot* *Leading Lines*  
(Sumber : The Shining (1980))

Pada Gambar 10 (*Inside out* (2015)) tokoh Riley meluapkan emosinya di tengah perdebatan orang tuanya saat makan. Dengan penggunaan *The Three shot* pada adegan ini dapat terlihat relasi dan reaksi antara setiap tokoh. Dengan menempatkan tokoh Riley di tengah dalam komposisi menjadi *focal point* dan menspotlight tokoh untuk gambaran bahwa ia ingin diperhatikan dengan luapan emosinya. *Leading Lines* pada film *The Shining* (1980) juga memberikan arahan fokus audiens kepada subjek atau tokoh yang sedang berbicara atau elemen penting pada adegan. Hal ini menjadi referensi *shot* penulis untuk membentuk sebuah ketegangan dan emosi yang meluap-luap pada *scene 5 shot 12*.

Penggunaan komposisi *The Three shot* dalam perancangan *shot* membentuk dinamika hubungan antara tokoh. Menunjukkan ekspresi dan bahasa tubuh dari masing-masing tokoh secara bersamaan. Hal ini membantu untuk memperkuat pemahaman tentang hubungan emosional dan konflik di antara mereka. Penggunaan *Leading Lines* juga dapat membantu audiens untuk fokus kepada subjek atau bagian elemen terpenting pada adegan.

#### c. Studi Pustaka

Dalam penelitian kali ini, penulis menggunakan teori umum dalam membentuk sebuah *shot*. Penulis akan membahas penggunaan tipe *shot* dan angle kamera, serta komposisi *rule of thirds* dan *Leading Lines* menurut Gustavo Mercado dan kanal *Youtube Studio Binder*; *framing* dalam mengungkapkan detail pada ke dua *shot* yang dipilih. Penggunaan dari teori-teori yang disebutkan bertujuan untuk merancang *shot* untuk terlihat secara visual dapat menyampaikan pesan secara emosional kepada audiens.

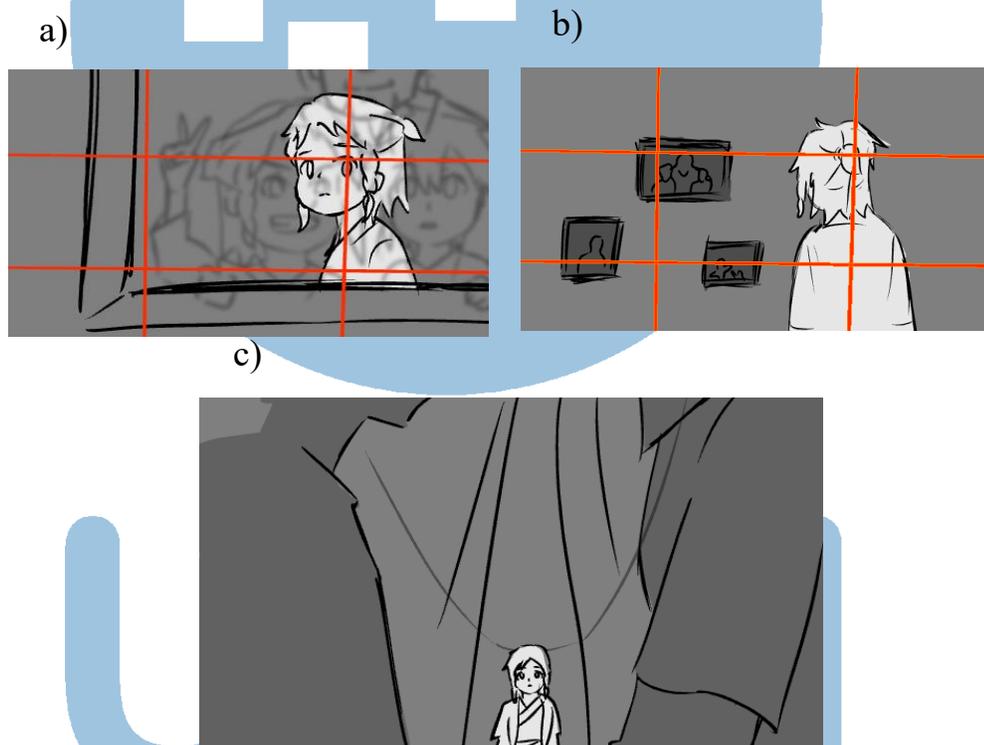
#### d. Eksperimen Bentuk dan Teknis

Scene	Duration	Panel	Duration												
scene5	04:00	1	01:00	scene5	04:00	2	01:00	scene5	04:00	3	01:00	scene5	04:00	4	01:00

Gambar 12 *Storyboard*

(Sumber : dokumentasi pribadi)

Tahap observasi dan pemilihan teori dari studi pustaka telah dilakukan, penulis merancang *storyboard* kasar untuk memindahkan elemen panel pada komik menjadi sebuah *sequence shot* yang runut. Penulis menyesuaikan *shot* pada *storyboard* dengan kesesuaian *script* dan panel pada komik untuk dapat memvisualkannya secara tepat. Pada tahap ini penulis mencoba berbagai bentuk *shot* untuk sesuai dengan *script* dan panel pada komik. Mulai dari menentukan *shot type*, angle kamera, komposisi, serta *framing* untuk mengungkapkan *detail* dan emosi pada *shot*.

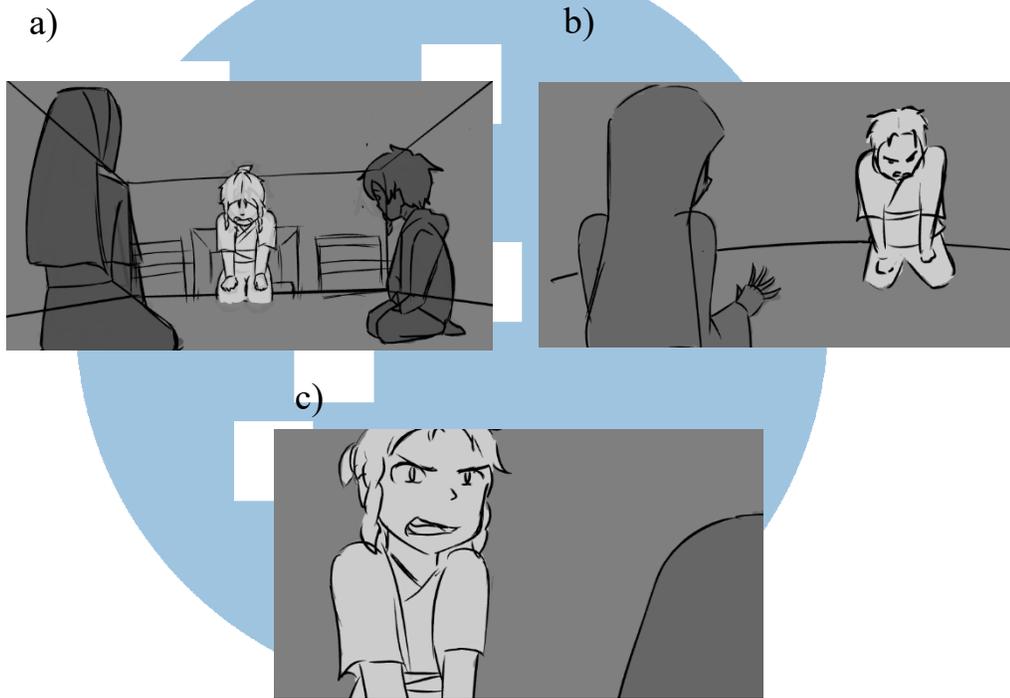


Gambar 13 Eksperimen *shot* pada *scene 3 shot 16*

(Sumber : dokumentasi pribadi)

Pada *scene 3 shot 16* penulis melakukan dua opsi *shot* design sebagai pilihan *shot* yang digunakan. Penulis merancang dua *shot* design menggunakan dua komposisi yang sama yaitu *Rule of Thirds*. Kedua *sample shot* memiliki rasa emosi sendu yang sama yaitu karakter Ra yang rindu akan masa lalunya. Penulis memilih *sample shot* yang “a” karena penggunaan *depth* yang membentuk

kedalaman titik fokus membantu memframing karakter yang menunjukkan ekspresi rindu ketika ia melihat ke arah foto.

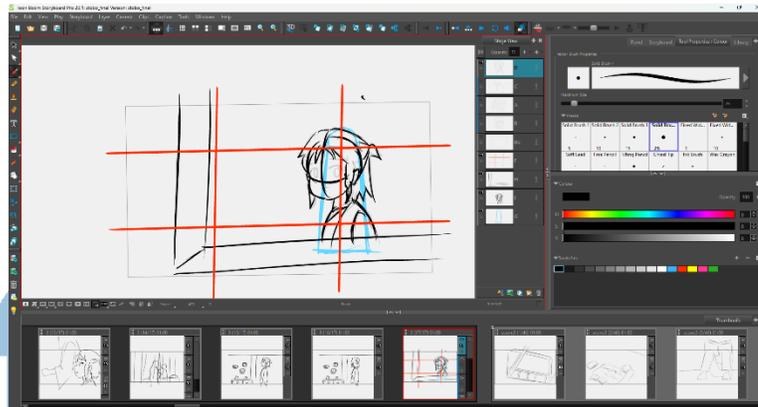


Gambar 14 Eksperimen *shot* pada *scene 5 shot 12*

(Sumber : dokumentasi pribadi)

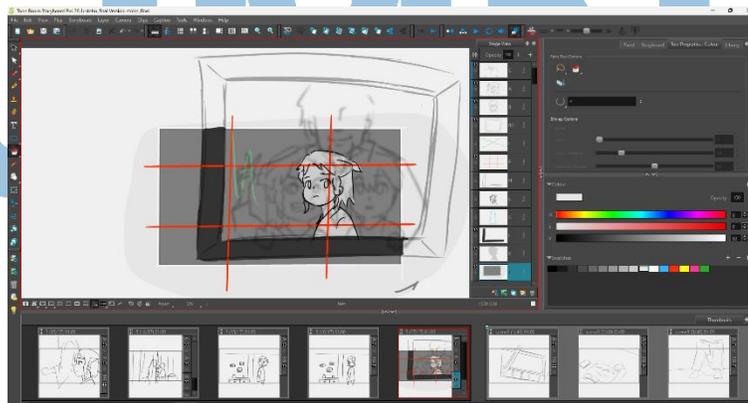
Penulis melakukan beberapa eksperimen desain *shot* dari segi tipe *shot*, angle kamera dan komposisi pada *scene 5 shot 12*. Penulis bereksperimen menentukan tipe *shot* yang cocok untuk menampilkan detail pada ekspresi. Pada gambar 14 penulis melakukan percobaan dalam menentukan angle kamera dan komposisi yang tepat untuk menunjukkan detail emosi dan hubungan antar tokoh. Setelah mem-*breakdown* sample *shot*, penulis menentukan *shot* yang sesuai dengan *script* dan panel pada komik. Penulis memilih *shot* dengan 3 *shot* dan menempatkan tokoh Ra di tengah untuk memberikan *spotlight* karakter yang sedang meluapkan emosinya untuk menunjukkan hierarki di antara mereka.



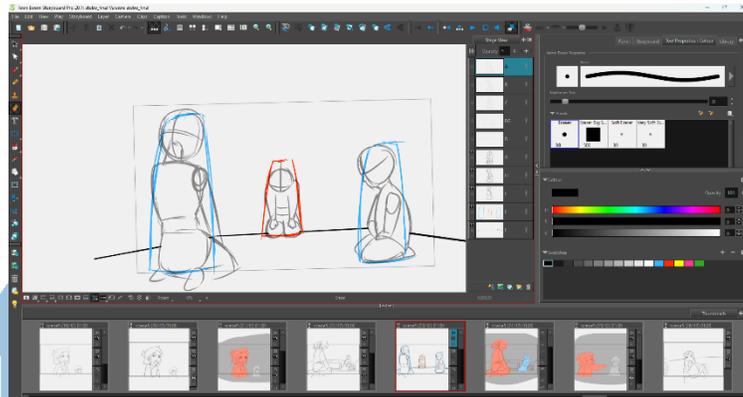


Gambar 16 gambar kasar sketsa *scene 3 shot 16*  
(Sumber : dokumentasi pribadi)

Penulis melakukan *storyboarding* untuk desain *shot* pada *scene 3 shot 16* di software Toon boom *Storyboard*. Pada proses mendesain *shot* pada *scene 3 shot 16* penulis memberikan garis imajiner untuk menentukan komposisi untuk penempatan karakter seperti pada gambar 16 Lalu mulai menggambar sketsa kasar karakter dan menempatkannya pada garis imajiner sebelah kanan. Setelah itu penulis melakukan *clean-up* pada sketsa kasar yang telah dibuat seperti pada gambar 17. Penulis menggambar sebuah foto yang meniban langsung di atas gambar tokoh utama dan mengurangi *opacity*-nya untuk menandakan pemberian efek *Depth* pada saat dianimasikan.



Gambar 17 gambar sketsa *final scene 3 shot 16*  
(Sumber : dokumentasi pribadi)



Gambar 18 gambar sketsa kasar *scene 5 shot 12*

(Sumber : dokumentasi pribadi)

Hal yang sama dilakukan pada *scene 5 shot 12*, penulis melakukan desain *shot* di Toon Boom *Storyboard* setelah melakukan observasi dari panel komik dan beberapa referensi *shot* yang cocok. Penulis melakukan sketsa kasar dan menempatkan komposisi untuk *shot* menyesuaikan dengan skrip dan panel komik. Penulis menempatkan karakter “Ra” di tengah *shot* bertujuan untuk memberikan *spotlight* atau menjadi titik fokus audiens pada *shot*. Setelah melakukan sketsa kasar penulis melakukan *clean-up* untuk hasil akhir dan merapikan panel *storyboard* seperti pada gambar 19.



Gambar 19 gambar sketsa final *scene 5 shot 12*

(Sumber : dokumentasi pribadi)

### 3. Pasca-produksi

Setelah melakukan tahap produksi yaitu membuat *storyboard*, dilanjut dengan meng *export storyboard* dengan format layout 4x3 seperti pada Gambar 15 Membuat *animatic storyboard* sebagai hasil akhir untuk hasil *finalnya* untuk dianimasikan. Proses pascaproduksi dilakukan dengan berdiskusi apakah *shot-shot* di *animatic* sudah sesuai dengan *script*, komposisi, timing, dan kontinuitas setiap *shot*.



Gambar 20 *animatic storyboard*  
(Sumber : dokumentasi pribadi)

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA