

### 3. METODE PENCIPTAAN

#### 3.1. Deskripsi Karya

*Play and Pay* merupakan karya animasi dengan bertema keluarga atau family, yang memiliki target penonton berumur 12 tahun ke atas. Karya *Play and Pay* adalah karya animasi hybrid yang memiliki genre drama dan *slice of life* dengan durasi 5 sampai 7 menit. Film animasi ini menyorot pada tanggung jawab serta perjuangan pada tokoh utama. *Style* dan format yang akan digunakan untuk membuat animasi ini adalah *Hybrid 2D Cartoon dan 3D Environment Realis*, menggunakan resolusi 1920x1080, 16:9 *aspect ratio* dan 24 FPS (*frame per seconds*).

#### 3.2. Konsep Karya

Konsep karya yang akan digunakan dalam film animasi *Play and Pay* adalah menggunakan *background 3D* yang digabungkan dengan animasi tokoh 2D. Pada karya ini, tokoh utama memiliki adiksi terhadap sebuah game MOBA dimana ia mempunyai keahlian dalam permainan ini dan menggunakannya sebagai pekerjaan untuk membantu orangtuanya yang sedang kesulitan. Dalam *background 3D* yang dibuat pada karya ini kebanyakan berlatar di kamar tokoh utama yang memiliki properti yang berkaitan dengan keahliannya dalam game tersebut seperti piala kemenangan lombanya, sertifikat, atau bahkan poster tokoh game yang ia sering gunakan.

#### 3.3. Tahapan Kerja

1. Pra produksi:
  - a. Ide atau gagasan  
Ide *shot* untuk *Scene* konflik ini diawali dengan penulis ingin memvisualisasikan Bima mengalami kecemasan. Untuk gagasan, penulis menggunakan *camera angle* serta *type of shot* yang cocok.

## b. Observasi

Penulis melakukan observasi pada *Camera movement* dan *type of shot* pada film animasi lain yang menggambarkan situasi pikiran yang berlebihan sebagai referensi untuk animasi *Play and Pay*. Beberapa diantaranya adalah *Inside Out 2* dan *Big Hero 6*. Kedua film ini dipilih dikarenakan penggunaan *camera movement* dan *type of shot* yang dapat memvisualisasikan kondisi kecemasan.

Pada film *Inside Out 2*, terdapat *scene* yang menunjukkan tokoh bernama Riley yang sedang cemas yang berlebihan. Dalam *Scene* ini, *camera shot* yang digunakan adalah *medium shot* berusaha menunjukkan gestur gerakan tangan Riley serta menunjukkan ekspresi kecemasan Riley. *Camera angle eye view* yang digunakan dalam *shot* yang sejajar dengan mata tokoh dengan kamera dengan tujuan memperlihatkan lingkungan sekitar tokoh dengan konteks Riley mendapatkan penalti saat bermain hoki.



Gambar 3. 1 Scene inside out 2

(Sumber: dokumentasi penulis)

*Scene* lain dari *inside out 2* menunjukkan sebuah tokoh bernama Anxiety yang berada dalam pikiran Riley ingin memperbaiki kelakuan Riley. Namun Anxiety hanya membuatnya menjadi lebih buruk. Kecemasan pada tokoh Anxiety semakin memburuk sehingga emosi Riley serta Anxiety sendiri tidak bisa dikendalikan. Pada *Scene* ini, *camera angle* yang digunakan adalah *eye view* dan *type of shot* yang digunakan yaitu *medium shot*. Hal ini dikarenakan *scene* ini ingin menunjukkan gestur dan juga ekspresi keseluruhan dari perasaan cemas yang dialami Anxiety.



Gambar 3. 2 Scene inside out 2

(Sumber: dokumentasi penulis)

Untuk *Scene* lain dari *Inside out 2* diambil saat Riley yang mengalami kecemasan berlebihan yang cukup lama sehingga dia menunduk kebawah berkeringat dan nafas yang semakin cepat. *Shot* yang digunakan pada *Scene* ini menggunakan *close up shot* serta *camera angle eye view* dimana kamera sejajar dengan mata Riley.



Gambar 3. 3 Scene inside out 2

(Sumber: dokumentasi penulis)

Selain *Inside Out 2*, *Big Hero 6* dipilih menjadi referensi oleh penulis. Pada *Scene Big Hero 6* tokoh bernama Hiro sedang merencanakan membuat proyek besar untuk mendapatkan beasiswa kuliah namun saat membuat ide, Hiro tidak menemukan ide yang bagus sehingga tokoh tersebut membanting kepala sendiri ke meja. *Scene* ini menggunakan *medium shot* untuk memperlihatkan Hiro sedang cemas dengan membanting kepalanya ke meja.



Gambar 3. 4 Scene big hero 6

(Sumber: dokumentasi penulis)

### c. Eksplorasi

Proses perancangan *shot* dalam karya *Play and Pay*, pemilihan *type of shot* serta penggunaan *camera angle* yang cocok menjadi kunci utama untuk memvisualkan pada adegan Bima mengalami kecemasan. Eksplorasi akan dilakukan menggunakan teori *type of shot* oleh Jew & Paez dan *camera angle* oleh Bowen.

Adegan yang akan di analisa serta di eksplorasi adalah *Scene 9 shot 3-4* dan *Scene 9 shot 1-2*. *Type of shot* utama yang dipilih adalah *close up* dan *medium shot* dan untuk *camera angle* menggunakan *eye view angle*, *High angle view* dan *low angle view*. Dari hasil observasi yang penulis gunakan, penulis bisa menggunakan hasil observasi tersebut sebagai *screen reference* untuk perancangan *shot Scene 9 shot 3-4* dan *Scene 9 shot 1-2*.

#### ***Scene 9 shot 1-2***

Pada *Shot 1*, *screen reference* pada *shot* ini menggunakan *Inside out 2* pada adegan tokoh Anxiety mengalami kecemasan yang berlebihan. *Shot* yang digunakan adalah *medium shot* untuk memperlihatkan aktivitas Bima yaitu bermain game untuk melakukan jasa jokyinya. Namun pada *Scene* ini Bima mengalami banyak kekalahan dalam permainannya. Oleh karena itu, Bima mendapatkan respon negatif dari pelanggan yang dia dapatkan.

Komposisi yang ditambahkan dalam frame yaitu pesan gelembung di sekitar Bima serta Bima berkeringat saat bermain untuk memberikan kesan cemas yang kuat. Adegan selanjutnya menggunakan *close up shot* untuk

memperlihatkan ekspresi cemas Bima yang berlebihan. Screen reference yang digunakan untuk adegan ini adalah *Scene close up shot* Riley yang mengalami kecemasan.

Penggunaan *close up shot* pada film *inside out 2* memberikan kesan momen yang menegangkan dan momen yang penting untuk menunjukkan ekspresi tokoh tersebut. Rencana penulis membuat *close up shot* pada adegan ini dengan tokoh yang terengah-engah karena kecemasan yang berlebihan saat mendapatkan banyak pesan pelanggan yang negatif.

#### ***Scene 9 shot 3-4***

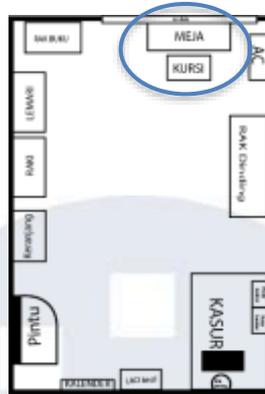
Pada *Scene 9 shot 3* menggunakan *medium shot* untuk memperlihatkan Bima sedang cemas hingga membanting kepalanya ke meja. Screen reference ini menggunakan pada *Scene Big Hero 6*. Perancangan *shot* ini menggunakan *medium shot* dengan *camera angle eye view* yang bertujuan untuk memperlihatkan ekspresi cemas Bima serta pergerakan badan Bima yang membanting kepalanya ke meja.

Untuk *Scene 9 shot 4* menggunakan *close up shot* dengan penggunaan *camera angle High angle view*. Screen reference yang digunakan yaitu *Scene bla bla bla*. Perancangan *shot* ini, *camera angle* berada di atas Bima saat Bima melihat keatas dengan letih dan cemas. Dengan penggunaan *High angle view camera* menunjukkan tokoh sedang mengalami yang sedang lemah serta dengan penggunaan *close up shot* memperlihatkan ekspresi tokoh secara intim.

## 2. Produksi:

Dalam proses perencanaan *shot design* dalam *Storyboard*, tipe *shot* menjadi bagian penting untuk menyampaikan emosi pada adegan. Menggunakan tipe *shot* yang cocok dapat memvisualkan momen sesuai dengan suasananya. Disini penulis eksplorasi penggunaan tipe *shot* serta pergerakan kamera pada *Scene 9 shot 1* sampai 2 dan *Scene 9 shot 3* sampai 4 untuk memvisualisasikan tokoh yang mengalami pikiran kecemasan. Untuk membuat *Storyboard Scene* ini

teracu pada floorplan dibuat oleh kelompok. Pengambilan *shot* di untuk dua batasan masalah tersebut di ambil pada tempat meja dan kursi di bagian atas.



Gambar 3. 5 Floorpan kamar Bima  
(Sumber: Dokumentasi Penulis,2025)

a. *Scene 9 shot 1 dan 2*

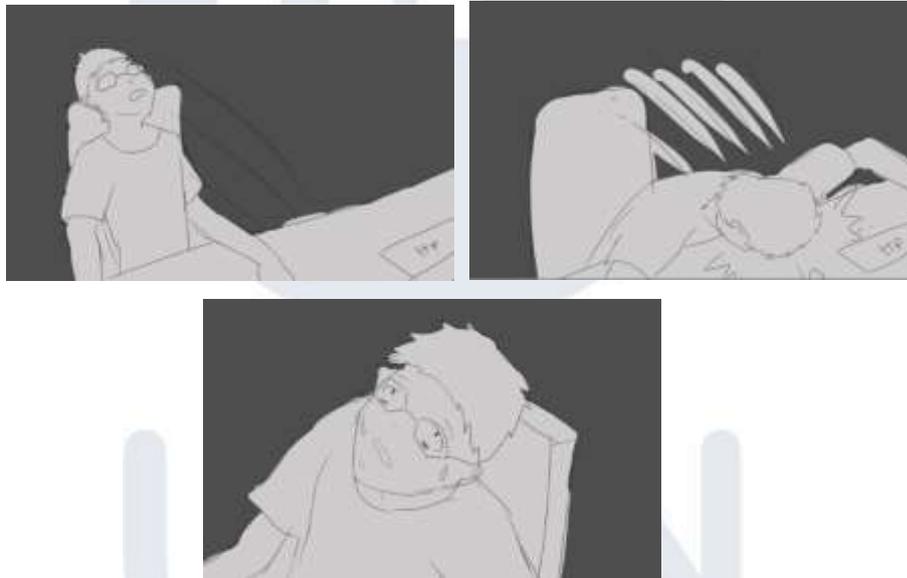
Pada *Scene 9*, skrip karya mendeskripsikan Bima mengalami kecemasan dengan mendapat respon pelanggan yang negatif saat melakukan jasa joki. Penulis menggunakan *medium shot* yang arah depan menunjukkan Bima bermain dengan pesan pelanggan negatif muncul satu per satu. Penulis membuat setiap pesan di dekat Bima untuk menunjukkan kesan kecemasan Bima yang berlebihan. *Shot 2* menggunakan *medium Close up shot* untuk memvisualkan Bima yang sedang berkeringat dan panik hingga dia terengah-engah. Penulis menggambarkan *shot 2* menghadap kedepan memperlihatkan muka Bima dari depan.



Gambar 3. 6 Produksi *Scene 9 shot 1 dan 2*  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

b. *Scene 9 shot 3 dan 4*

Tahap produksi pada *Scene 9 shot 3 dan 4*, skrip karya mendiskripsikan Bima membanting kepalanya ke meja serta Bima melihat ke atas dengan dahi Bima berkeruingat. Sesuai dengan *screen reference* yang dipakai, pada *Scene 9 shot 3* menggunakan *medium shot* dengan *camera angle eye view* untuk memperlihatkan gerakan badan Bima saat membanting kepala ke meja serta memperlihatkan ekspresi Bima. Selanjutnya untuk *Scene 9 shot 4*, menggunakan *close up shot* serta menggunakan *camera High angle*. *Close up shot* bertujuan untuk melihat ekspresi kecemasan Bima secara dekat serta *High angle view* untuk menunjukkan Bima keadaan lemah.

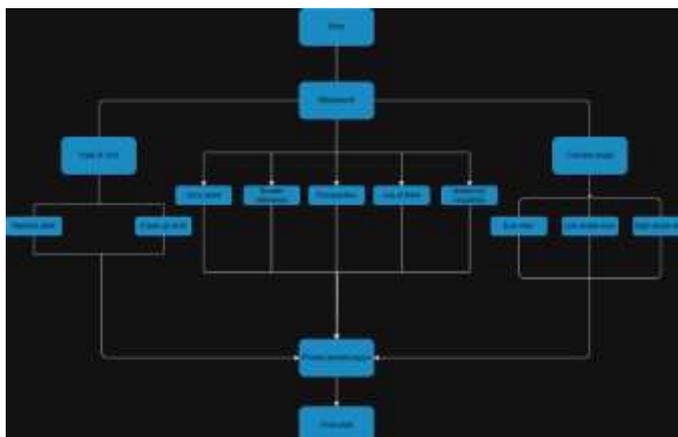


Gambar 3. 7 Produksi *Scene 9 shot 3 dan 4*

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

3. Pascaproduksi:

Hasil ada pascaproduksi, penulis akan menyusun hasil jadi animasi karakter yang sudah di warnai, dan background 3D, serta audio menjadi satu menggunakan aplikasi Adobe after effect dengan format mp4.



Gambar 3. 8 Skema perancangan

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

## 4. ANALISIS

### 4.1.HASIL KARYA

Pada hasil pembuatan karya animasi *Play and Pay*, penulis fokus pemilihan *shot* untuk menggambarkan kecemasan pada tokoh Bima. Memanfaatkan pemilihan *shot* serta *camera angle* dapat memberikan kesan yang berbeda pada penonton. Hal ini dapat memahami penonton bahwa pemilihan *shot* dapat mempengaruhi emosi dan suasana dalam *Scene* tertentu. Seperti yang di jelaskan pada teori *type of shot* dan *camera angle* bahwa penggunaan *shots* dan posisi kamera dapat mempengaruhi psikologi efek yang berbeda kepada penonton (Paez, at al, 2016). Sehingga penulis memanfaatkan *shot* ini untuk memvisualkan tokoh Bima yang sedang mengalami hal tersebut secara mendalam.

#### a. *Scene 9 shot 1* dan 2

Pada final *shot Scene 9 shot 1*, penulis menggunakan medium *shot* dan *Eye view angle* kamera. *Shot 1* memiliki durasi sepanjang 5 detik yang memperlihatkan Bima keadaan cemas sambil melakukan jasa jokinya. Saat Bima melakukan jasa jokinya, Bima mendapatkan pesan pelanggan yang negatif, memvisualkan pesan pelanggan dengan menggunakan gelembung pesan. Semakin lama semakin banyak pesan pelanggannya di sekitar Bima.