



Gambar 2.2 Contoh ekspresi sedih

(*Inside Out 2*, 2024)

Emosi sedih dapat diidentifikasi dari ekspresi wajah dengan sudut mulut yang melengkung ke bawah dan bagian dalam alis yang terangkat. Ciri khas yang paling terlihat dari emosi sedih adalah bagian mata yang mengeluarkan air atau menangis. Seseorang yang sedang merasakan sedih cenderung merasa tak berdaya dalam situasi yang sedang dialami (Kanaze et al, 2018).

Emosi juga dapat terlihat dari pergerakan tubuh. Menurut Sowden et al (2021), Pergerakan tubuh yang cepat dapat diasosiasikan sebagai emosi marah dan bahagia, sedangkan pergerakan tubuh yang lambat dapat diasosiasikan sebagai emosi sedih.

2.6. STAGING

Staging atau penempatan merupakan salah satu dari 12 prinsip animasi. Menurut Panjaitan et al (2022), *staging* adalah prinsip animasi dalam menempatkan tokoh atau objek dalam suatu adegan yang harus diperlihatkan secara jelas dan detail agar dapat dimengerti oleh penonton. Dengan penempatan yang sesuai, *staging* dapat menambahkan intensitas dari suasana atau emosi dalam suatu adegan.

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Karya yang penulis buat merupakan animasi pendek fiksi 2D berjudul “Tree of Life” dengan resolusi 1920x1080p MP4 24FPS. Animasi pendek ini berdurasi

selama 4 menit. Tema animasi “Tree of Life” adalah berkorban demi orang yang dicintai, dengan genre drama dan fantasi.

“Tree of Life” menceritakan seorang gadis berusia 17 tahun bernama Fel. Ia sedang bersedih dikarenakan Ibunya dirawat di rumah sakit akibat tertabrak mobil dan kondisi ibunya saat ini koma. Ketika Fel tertidur, ia bermimpi masuk ke dalam satu dunia dengan pohon emas. Di sana Fel bertemu ibunya dan monster-monster seperti pencabut nyawa yang mengincar ibunya. Fel harus melindungi ibunya dari serangan monster itu agar ibunya tidak meninggal.

Konsep Karya

Animasi pendek “Tree of Life” memiliki konsep bentuk animasi dua dimensi (2D). Konsep dari animasi ini adalah mengenai ketakutan atau kekhawatiran seseorang jika ditinggalkan oleh orang yang ia sayangi. Dan dari perasaan takut itu menimbulkan rasa ingin mengorbankan diri sendiri agar orang yang ia sayangi tetap aman. Dalam animasi ini, konsep kehidupan itu sendiri diartikan sebagai daun yang semula cerah dan bersinar, namun berubah menjadi kering dan hancur ketika kematian menjemput.

Tahapan Kerja

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan

Ide awal dari cerita “Tree of Life” adalah mengenai tokoh yang apatis terhadap lingkungan sekitarnya, namun tiba-tiba masuk ke dalam situasi di mana dia satu-satunya orang yang dapat diandalkan untuk menyelamatkan kehidupan orang-orang. Namun ide awal tersebut mengalami banyak perubahan sampai saat ini. Di mana saat ini tokoh utama (Fel) memiliki keinginan kuat untuk menyelamatkan ibunya, sehingga alih-alih apatis, Fel adalah tokoh yang mau berusaha, ekspresif, dan emosional. Alasan mengapa diubah sedemikian rupa adalah memperkuat tema cerita yaitu “berkorban demi orang yang disayangi” dan agar Fel menjadi tokoh dengan kepribadian yang lebih menarik

b. Observasi

Observasi yang penulis lakukan untuk merancang *shot* adalah melihat dari berbagai macam film dan *cutscene game* ketika dalam adegan yang penuh emosional. Beberapa referensi yang penulis gunakan dalam merancang *shot* adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 *Close up* mata untuk menunjukkan emosi tokoh
(Game Xenoblade Chronicle 3, 2022)

Dalam adegan ini menceritakan sekelompok tim yang ingin menerjang masuk ke dalam markas musuh menggunakan kendaraan mereka. Situasi adegan ini sangat serius karena mereka hanya memiliki satu kali kesempatan. *Shot* ini menggunakan *close up* agar penonton dapat melihat keseriusan tokoh hanya dari matanya yang menunjukkan ekspresi serius karena fokus dan tertuju pada satu titik. Dari referensi ini, penulis merancang *shot close up* yang menunjukkan bagian mata untuk menunjukkan keseriusan dan kemarahan dari tokoh Fel.



Gambar 3.2 Jarak objek yang jauh dan dekat dengan kamera memberikan kesan yang berbeda
(Anime Mob Psycho 100 Season 2, 2019)

Adegan ini memperlihatkan dua tokoh dari *high angle*. Tokoh berbaju hitam lebih dekat dengan kamera sehingga terlihat lebih besar dan memenuhi setengah komposisi kamera. Sedangkan tokoh berbaju hijau sangat kecil karena jauh dari kamera. Hal itu membuat tokoh berbaju hitam lebih gagah dan mengintimidasi, sedangkan tokoh berbaju hijau kecil dan tak berdaya. Dari referensi ini, penulis membuat rancangan *shot* untuk memperlihatkan tokoh Pengadil yang lebih mengintimidasi dibandingkan Fel yang kehilangan senjatanya.



Gambar 3.3 Perbedaan *angle* untuk menunjukkan adegan menangis

(Anime Decadence, 2020)

Kedua adegan ini terjadi di situasi yang berbeda, namun tokoh dalam kedua adegan ini memperlihatkan emosi menangis. Dari observasi yang penulis lakukan, umumnya adegan tokoh yang menangis atau sedih ditunjukkan dengan *high angle*, sehingga membuat tokoh terlihat lemah dan tak berdaya. Namun, ada juga adegan menangis yang menggunakan *low angle*, dan membuat kesan yang berbeda.

Seperti yang terlihat dari kedua gambar di atas. Gambar yang kiri menggunakan *high angle*, membuat tokoh tak berdaya dan lemah. Dalam adegan inipun sang tokoh menangis karena merasa gagal dan ingin menjadi lebih kuat. Sedangkan pada gambar yang kanan merupakan situasi di mana sang tokoh ingin melakukan sesuatu, namun dilarang dan dia tidak bisa melawan, sehingga membuat tokoh menjadi frustrasi dan menangis. Walaupun menangis, *low angle* memberikan kesan bahwa tokoh tidak akan menyerah dan masih berusaha untuk tegar.

c. Studi Pustaka

Tabel 3.1 Studi Pustaka

No.	Penulis (Tahun)	Judul	Teori
1.	Bowen (2018)	Grammar of The Shot 4th edition (Buku)	cara-cara pembuat film berkomunikasi dengan penonton melalui <i>shot</i> , sudut kamera, dan pergerakan kamera.
2.	Karnaze, M. M., & Levine, L. J. (2018)	Sadness, the Architect of Cognitive Change (Jurnal)	menjelaskan alasan atau penyebab seseorang dapat merasakan kesedihan, bagaimana ekspresi wajah dan perubahan sikap menunjukkan seseorang yang sedang merasa sedih, dan mengapa emosi sedih penting untuk ada.
3.	Zuhdi, M. S., & Nuqul, F. L. (2022)	Konsepsi Emosi Marah Dalam Perspektif Budaya Di Indonesia: Sebuah Pendekatan Indigenous Psychology (Jurnal)	membahas terkait emosi marah, menjelaskan mengenai konsep marah, apa penyebab dari timbulnya rasa marah, dan ciri-ciri

			seseorang yang sedang marah dan terlihat dari sikap perilaku dan ekspresinya.
--	--	--	---

d. Eksperimen Bentuk dan Teknis

Beberapa adegan yang sama dengan perubahan rancangan *shot* yang penulis buat adalah sebagai berikut:

1. Adegan untuk memperlihatkan emosi marah

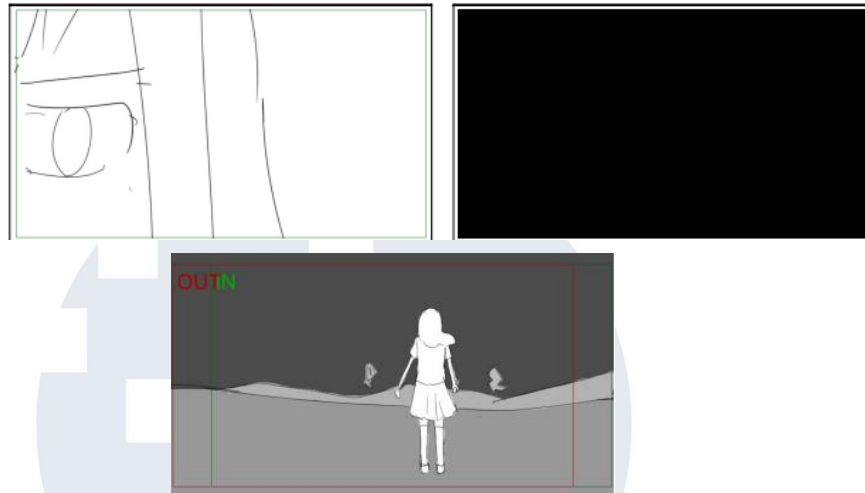


Gambar 3.4 *Scene* marah versi awal

(Dokumentasi pribadi, 2024)

Pada awalnya, adegan di mana Fel memperlihatkan emosi marah ini justru tidak ada sama sekali. Pada bagian ini awalnya Fel hanya dibuat untuk menerima misi dari Ibunya. Walau sebelumnya ia merasa ragu, tapi akhirnya Fel memberanikan diri untuk menerjang para Pengadil agar bisa sampai ke sumber dari kekuatan monster itu. Adegan ini dirancang sebagai adegan transisi ke adegan selanjutnya dengan pergerakan kamera *tilt up*. Namun menurut penulis

keberadaan adegan ini hanya membuat Fel tidak dapat menunjukkan emosinya dengan baik, sehingga adegan ini dihilangkan dan diubah.

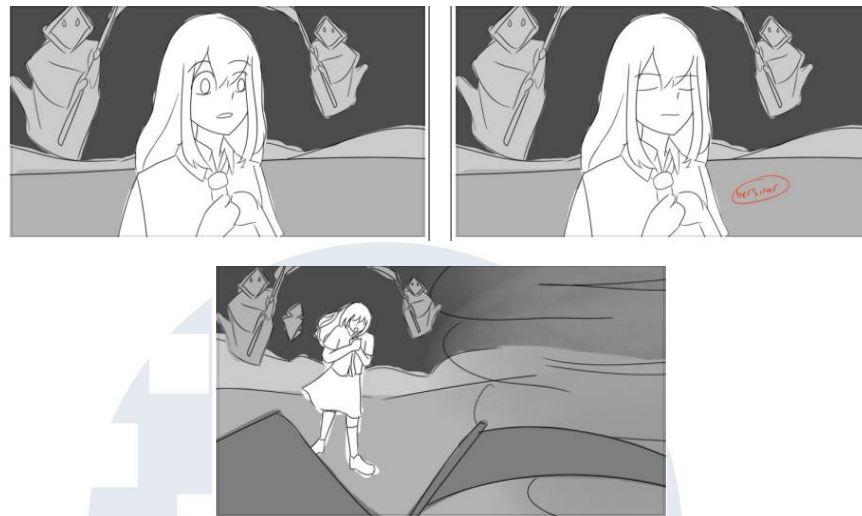


Gambar 3.5 Scene marah versi yang digunakan

(Dokumentasi pribadi, 2024)

Penulis membuat beberapa perubahan cerita dan *shot* yang digunakan agar sesuai dengan keinginan penulis. Hingga sampai ke versi terbaru dari adegan ini dan yang digunakan dalam pembuatan animasi dapat dilihat pada gambar 5. Di adegan versi terbaru ini, Di buat *close up* mata Fel yang marah sejak awal dan transisi menggunakan *fade out fade in*, selanjutnya *long shot* untuk memperlihatkan Fel yang akan menghadapi monster Pengadil. Versi ini dapat menyampaikan kepada penonton bahwa Fel sedang dalam situasi yang serius dan marah dari awal, sehingga penonton juga dapat menangkap situasi adegan dengan baik.

2. Adegan untuk memperlihatkan emosi sedih



Gambar 3.6 Scene sedih versi sebelumnya

(Dokumentasi pribadi, 2024)

Adegan ini adalah adegan di mana lemparan Fel meleset dan ia tidak memiliki senjata lain untuk mengalahkan sumber dari monster Pengadil. Sehingga Fel merasa sedih karena gagal mewujudkan tujuannya. Rancangan awal adegan ini seperti gambar 6. *Shot* dibuat dengan *medium close up* dan *eye level* yang masih memperlihatkan Fel dan lingkungan sekitarnya. Kemudian dilanjutkan dengan *long shot* yang lebih memperlihatkan Fel sedang dalam situasi yang buruk.



Gambar 3.7 Scene sedih versi yang digunakan

(Dokumentasi pribadi, 2024)

Namun penulis menyadari bahwa perancangan adegan ini kurang menarik dan tidak memperlihatkan perasaan sedih Fel dengan baik. Sehingga penulis merancang ulang *shot* ini dan versi yang digunakan dalam animasi dapat dilihat pada gambar 7. Dalam versi terbaru, *shot* dirancang untuk lebih memperlihatkan emosi Fel dan kemudian situasi lingkungannya yang mengancam dirinya.

2. Produksi:

Setelah melakukan observasi dengan melalui referensi adegan film, *cutscene game*, dan studi literatur, penulis menemukan bahwa ada beberapa sketsa rancangan yang telah penulis buat terkesan flat dan tidak menunjukkan emosi secara baik. Maka dari itu agar emosi tokoh Fel dapat sampai kepada penonton dengan baik, maka penulis membuat ulang rancangan *shot* dengan memperhatikan pemilihan *shot*, *angle* kamera, dan pergerakan kamera sesuai dengan observasi yang telah penulis lakukan. Selain itu, penulis juga merancang *shot* sesuai dengan emosi apa yang ingin penulis perlihatkan atau tekankan kepada para penonton. Perancangan *shot* ini dilakukan dengan menggunakan *software Toonboom Storyboard 22*.

3. Pascaproduksi:

Setelah perancangan *shot* selesai hingga tahap *storyboard*, penulis membuat *animatic storyboard* dari *storyboard* yang sudah ada. Setelah itu penulis membuat animasinya sesuai dengan rancangan *shot* yang sudah ada.

4. ANALISIS

4.1. HASIL KARYA

Hasil perancangan *shot* yang penulis lakukan dapat dilihat dari tabel berikut: