

### 3. METODE PENCIPTAAN

#### Deskripsi Karya

Format produksi berupa film pendek fiksi animasi yang mempunyai durasi 9 menit. Judul dari film pendek animasi tersebut berupa *Lament*. Selain dari itu, film pendek animasi tersebut bergenre drama psikologis dengan target penonton umur 16+. Film *Lament* mengikuti format video MP4/H. 264 dengan aspek ratio 16:9 dan resolusi 4K UHD dengan *frame rate* 24 fps.

*Lament* merupakan film animasi pendek yang berlatar di Indonesia pada tahun 1960-an. Menceritakan mengenai Airin, seorang janda muda yang sedang berduka atas kematian suaminya yang bernama Wilbur. Selama dalam masa tersebut, Airin tidak bisa mengikhlaskan kematian suaminya sehingga melanjutkan kegiatan rutinitas sehari-harinya dan sering berhalusinasi tentang Wilbur. Namun, Airin merasa resah karena ia menyadari bahwa ia sering berhalusinasi mengenai Wilbur. Adegan keresahan pada tokoh akan berlangsung di dalam rumah, Adegan pertama yang menunjukkan perasaan keresahan Airin akan muncul ketika Airin sadar bahwa ia telah berhalusinasi mengenai Wilbur selama sehari-hari. Ia melihat keadaan rumahnya yang berantakan seperti meja makan yang berisi dengan piring, gelas, dan alat makan untuk dua orang. Merasa kalau ada suatu hal yang tidak normal pada dirinya, ia secara perlahan menatap pada refleksinya di cermin kamar mandi. Dan memutuskan membakar barang - barang milik Wilbur. Adegan kedua yang menunjukkan keresahan Airin terjadi setelah ia menatap ke kotak yang berisi barang-barang Wilbur dan berhalusinasi mengenai cara Wilbur mati. Setelah ia selesai berhalusinasi, dia menatap ke arah kotak dan merasa bahwa ada suatu hal yang tidak normal dan merasa kalau rumahnya semakin membesar.

## Konsep Karya

### a. Konsep Penciptaan

Film pendek animasi yang menceritakan tentang seorang wanita muda yang tidak bisa menerima kematian suaminya sehingga ia berhalusinasi mengenai rutinitas kehidupan mereka.

### b. Konsep bentuk

Film pendek animasi *hybrid* yang menggunakan teknik *2D animation frame - by - frame* dan *motion graphics*. Latar belakang animasi dibuat dengan menggunakan *3D modeling*.

### c. Konsep Penyajian Karya

*Lament* mengambil inspirasi dari film animasi pendek *Fuelled* karya *production house Killedthecat* untuk diaplikasikan pada penyajian karya. Inspirasi tersebut mencakup beberapa hal yaitu beberapa alur kunci, *lighting* dan skema warna. Selain dari itu, ada beberapa *treatment* dari film animasi *Fuelled* tersebut yang digunakan dalam *shot design* dalam film animasi *Lament*. Penelitian ini akan difokuskan pada dua *scene*, yaitu *scene 31* dan *scene 44*. Untuk *scene 31*, konsep untuk *scene* tersebut adalah untuk menggambarkan perasaan terjebak tokoh Airin pada pikirannya. Dia mempunyai kesadaran bahwa ada sesuatu yang tidak normal, sehingga menimbulkan perasaan keresahan. Untuk mencapai hal ini, penulis akan menggunakan *camera movement*, *camera angle*, dan *shot size* untuk memvisualisasikan perasaan tokoh. Untuk *scene 44*, penulis ingin menggambarkan perasaan keresahan pada tokoh Airin. Di dalam *scene* tersebut, Airin menyadari bahwa ada suatu hal yang tidak normal pada dirinya dan sekitarnya.

## Tahapan Kerja

### 1. Pra produksi:

#### a. Ide atau gagasan

Ide untuk perangkaian *shot 1 scene 31* dan *shot 1 scene 44* adalah untuk menggambarkan bagaimana Airin merasa terjebak dalam ketidakmampuannya untuk melanjutkan kehidupannya. Di *scene* masing-masing, tokoh utama, menyadari bahwa dia terjebak dalam sebuah halusinasi mengenai rutinitas sehari-harinya bersama Wilbur. Ketika dia sadar kembali, dia merasa tidak nyaman karena ada sesuatu yang tidak normal dalam dirinya. Saat dia mulai menyadari dirinya sendiri, dia merasakan semacam kegelisahan. Gagasan awal untuk *scene 31* dan *scene 44* adalah untuk menangkap rasa keresahan pada tokoh Airin, menunjukkan bahwa ada keterasingan dalam dirinya.

#### b. Observasi

*Lament* terinspirasi dari beberapa elemen dari serial web tahun 2023 produksi BASE Entertainment dan Fourcolours Films. Serial tersebut berlatar di Indonesia tahun 1960-an. Cerita tersebut mengenai sejarah rokok Indonesia dan sebuah kisah cinta yang tragis. *Lament* mengambil inspirasi dari serial tersebut dalam segi budaya, latar, emosi, dan *shot design*. Di dalam *shot* tersebut, tokoh utama *Gadis Kretek*, Dasiyah, sedang bermimpi tentang pernikahannya dengan tunangan yang dijodohkan kepadanya. Namun, Dasiyah tidak mau dijodohkan.



Gambar 3.1 *Shot* referensi

(sumber: *Gadis Kretek*)

Di *shot* tersebut, Dasiyah dengan busana pengantin adat Jawa, menatap kepada cermin dengan perasaan sedih dan melihat ekspresinya. Sebuah penggambaran mengenai ketidakikhlasannya dalam pernikahan tersebut. *Shot* tersebut dirancang dengan menggunakan *camera movement* yang *still*. Menggunakan *camera angle* yang *eye level*. Selain dari itu, *shot* tersebut menggunakan *medium close up* sebagai *shot size*. Komposisi *shot* menggunakan teknik *frame within a frame*, dimana subjek berada di dalam *frame* kedua. Dasiyah terlihat menatap refleksinya pada cerminnya. Secara komposisi, dia sebagai subjek dikelilingi oleh cermin dan dirinya sendiri. Hal tersebut menandakan perasaan terjebak karena ia tidak mempunyai pendapat dan tidak bisa menolak perjodohan tersebut. Selain tidak bisa menolak perjodohan antara tunangannya, Dasiyah terpaksa memenuhi kewajibannya untuk menjadi seorang istri. Peran perempuan di dalam budaya Jawa pada abad ke - 19 adalah untuk menjadi seorang istri dan ibu yang akan merawat suami dan anak-anaknya. Selain dari itu, perempuan pada masa tersebut tidak mendapatkan pendidikan (Yuniarti, 2018).



Gambar 3.2 *Shot* referensi 2

(sumber: Gadis Kretek)

*Lament* juga mengambil inspirasi dari *shot* selanjutnya dimana Dasiyah bangun dari mimpinya mengenai pernikahan kepada tunangannya. Merupakan mimpi buruk karena Dasiyah tidak setuju dan tidak ingin menikah dengan tunangannya yang dijodohkan oleh oran tuanya. Terlihat resah karena pernikahan tersebut akan dilaksanakan dalam beberapa bulan. Keresahan tersebut terlihat dari *shot design* posisi Darsiyah di sisi kiri frame. Posisi

kamera mengambil gambar tersebut dari *eye-level* untuk *camera angle* dan *medium close up* untuk *shot size*. Selain dari itu, *shot* tersebut menggunakan *frame within a frame*, dimana posisi Dasiyah berada di dalam sebuah *frame* kedua. Hal tersebut dapat dilihat dengan penggunaan objek tirai kasur yang membentuk sebuah *frame* sekitar Dasiyah. Hal tersebut adalah untuk menguatkan ketidakmauannya Dasiyah dalam perijodohan dengan tunangannya. Ia merasa terperangkap di dalam tunangan tersebut dan posisinya sebagai seorang perempuan di budaya Jawa yang, pada masa tersebut, mempunyai peran sebagai seorang ibu dan istri. Pengambilan *shot* dilakukan dengan posisi kamera yang menghadap ke arah Dasiyah dari tirai kasurnya untuk memvisualisasikan keresahan dan perasaan terjebak Dasiyah karena tidak bisa menolak perijodohan tersebut.

Selain dari serial web *Gadis Kretek*, untuk bagian proses pengerjaan *scene* 31 dan *scene* 44 dari segi teknis, penulis mengambil inspirasi dari film pendek animasi dan film panjang. Referensi pertama berupa film pendek animasi yang berjudul *Sunscreen* (2023) karya Xinzhi Ma, Yuan Liu, Yufan Chen, dan Zixiao Yue. Salah satu contoh yang digunakan sebagai referensi adalah *vertigo shot*. Hal tersebut dapat dilihat pada detik 2:53, dimana tokoh tersebut berada di antara 2 buah kotak dan memiliki *camera movement* yang pelan untuk membangkitkan perasaan kegelisahan dan kebingungan. Kotak-kotak tersebut bertindak sebagai *foreground* untuk lebih menekankan kegelisahan tokoh.



Gambar 3.3 *Shot* referensi *vertigo shot*

(sumber: Sunscreen)

Contoh kedua yang digunakan penulis sebagai referensi dan contoh untuk *scene 44* berupa *shot* dari series “The Witcher”. Tokoh tersebut merasakan ketakutan pada hutan. Perasaan takut tersebut dapat dirasakan para penonton tanpa memperlihatkan ekspresi tokoh karena penggunaan *vertigo shot* sebagai *camera movement*. Hasil dari penggunaan *vertigo shot* adalah untuk mengkomunikasikan perasaan takut. Hal tersebut dapat dilihat dari *medium shot* sebagai *shot size* dan *eye level* sebagai *camera angle*. Pengambilan gambar berupa posisi kamera menghadap ke sisi belakang tokoh dan pemandangan besar hutan yang gelap dan misterius di depan karakter.



Gambar 3.4 *Shot* referensi 2 *vertigo shot*

(sumber: The Witcher)

c. Studi Pustaka

Tabel 3.1. Teori yang akan digunakan

Penulis	Teori	Judul	Penggunaan Teori
Bruce Block (2020)	Shot Design	The Visual Story: creating the Visual Structure of Film, TV, and Digital Media 3rd edition	Untuk memahami bagaimana caranya untuk merangkai sebuah <i>scene</i> seperti dari <i>camera movement</i> , <i>camera angle</i> , dan <i>camera shot</i> .
Aditya,C.,& Jimmy, J.(2021)	Shot Design	Capturing intimacy and loneliness: Designing shot to visualize character’s emotional changes in “blue” music video.	Untuk menjadi acuan untuk menganalisis sebuah <i>scene</i> .
Christian, S. (2023)	Shot Design	Penempatan tokoh untuk memvisualisasikan progresi ikatan emosi dalam shot video musik animasi 2D “as long as you feel glad”	Untuk menjadi acuan untuk menganalisis sebuah informasi di dalam <i>scene</i> .
Robotham, T (2021)	Shot Design	Cinematic Storytelling: A Comprehensive Guide for Directors and Cinematographers	Untuk menjadi acuan dalam <i>camera movement</i> , <i>camera angle</i> , dan <i>camera shot</i> .
Petersen et al (2015)	Uneasiness	Interoception and the uneasiness of the mind: affect as perceptual style	Untuk menjadi pengacuan bagaimana keresahan mempengaruhi kehidupan individu.
Morris et al (2022)	Uneasiness	Uncertainty Makes Me Emotional: Uncertainty as an Elicitor and Modulator of Emotional States	Untuk menjadi acuan dalam pengertian keresahan.

d. Eksplorasi Bentuk dan Teknis



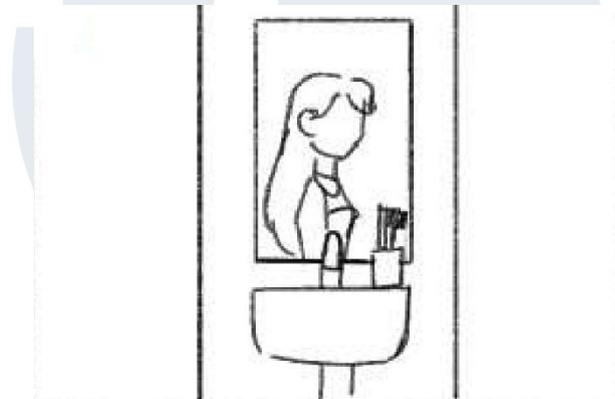
Gambar 3.5 Sketsa pertama *scene* 31

Ide pertama untuk *scene* 31 adalah untuk tokoh Airin sedang berdiri di kamar mandi dan memegang wastafel dengan kedua tangan. Ia akan tarik nafas untuk beberapa saat dan menatap ke cermin. *Scene* tersebut berupa shot POV atau perspektif tokoh. *Camera shot* berupa *medium size* dan dari *camera angle eye level*. Namun sketsa tersebut tidak dipakai dikarenakan perubahan dalam *sequence* narasi dan kurang menunjukkan perasaan tokoh Airin yang merasa resah. Di dalam sketsa tersebut, dikarenakan *shot design*-nya, tokoh Airin terlihat marah atau frustrasi dan tidak menunjukkan keresahan.



Gambar 3.6 Sketsa kedua *scene* 31

Di dalam eksplorasi kedua *scene* 31, untuk menetapkan aksi tokoh Airin yang sedang menatap ke cermin kamar mandi setelah berhalusinasi adalah untuk menunjukkan keadaan tokoh Airin yang tidak sehat dan tampak gelisah. Pada sketsa tersebut, Airin tidak memegang wastafel tapi sedang memegang wajahnya. *Camera angle* dan *camera shot* sama seperti sketsa sebelumnya, namun *camera movement* yang dipakai berupa *still*. Namun, sketsa tersebut tidak merepresentasikan *scene* tersebut secara keseluruhan.



Gambar 3.7 Sketsa final *scene* 31

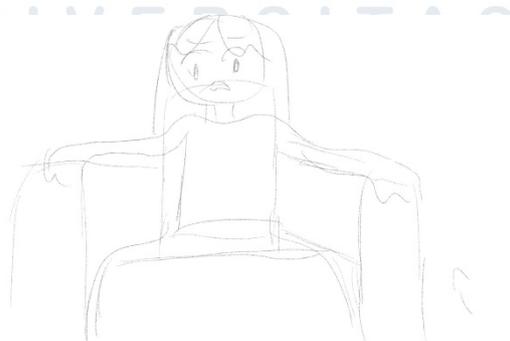
Eksplorasi bentuk *scene* berupa tokoh Airin yang sedang menoleh ke arah cermin yang berada di dalam kamar mandi. Ide pertama untuk *scene* tersebut adalah untuk menggunakan teknik *hand-held camera* untuk mendapatkan gerakan kamera yang bergetar atau *shaky*. Hal tersebut adalah untuk meniru gerakan bola mata manusia agar terlihat seperti perspektif tokoh. Hal tersebut dapat dilihat di gambar tersebut tokoh Airin sedang melihat refleksi dirinya setelah selesai berhalusinasi. Namun, teknik tersebut tidak jadi digunakan dikarenakan kurang menguatkan perasaan keresahan dan mengutarakan emosi Airin yang tidak akurat.

Revisi untuk sketsa terakhir adalah untuk menggunakan teknik *vertigo shot* atau *dolly zoom*. Pada bagian foreground pada *scene* tersebut akan membesar secara pelan dan bagian background yaitu berupa cermin dan dinding akan mengecil secara pelan untuk meningkatkan perasaan keresahan Airin dan intensitas *scene* tersebut.



Gambar 3.8 Sketsa awal *scene* 44

Sketsa awal *scene* 44 mempunyai *camera size* dan *angle* yang sama namun hal yang berbeda merupakan gerakan kameranya. *Shot* tersebut mengambil sisi wajah tokoh. Pada awalnya, *scene* tersebut berupa *still*, dimana kamera tidak bergerak. Namun, hal tersebut tidak sesuai karena tidak dapat menyampaikan emosi dan perasaan tokoh secara akurat. *Scene* tersebut terlihat *flat* dan tidak menarik tidak menyampaikan makna dan emosi yang diinginkan dari tokoh Airin tersebut. Selain dari itu, dikarenakan perubahan dari *script* maka peradeganan tersebut direvisi.



Gambar 3.9 Sketsa kedua *scene* 44

Di dalam bentuk eksplorasi *scene*, *camera shot medium size* dan menggunakan *camera angle tilt* ke atas seperti *worm eye view*. *Shot* berupa *still*, sehingga tidak ada pergerakan kamera dan hanya menunjukkan wajah dan tubuh tokoh Air in. Namun, sketsa tersebut tidak menggambarkan *scene* secara jelas dan mengutarakan suasana yang tidak sesuai. Hal tersebut juga tidak menunjukkan keresahan tokoh Airin secara keseluruhan.



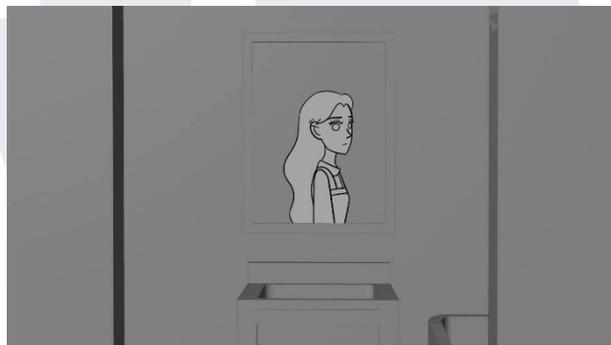
Gambar 3.10 Sketsa final *scene* 44

Di dalam bagian eksplorasi *scene* 44, akan menggunakan *medium size* sebagai *shot size* dan *camera angle* yang berupa *eye level*.

## 2. Produksi:

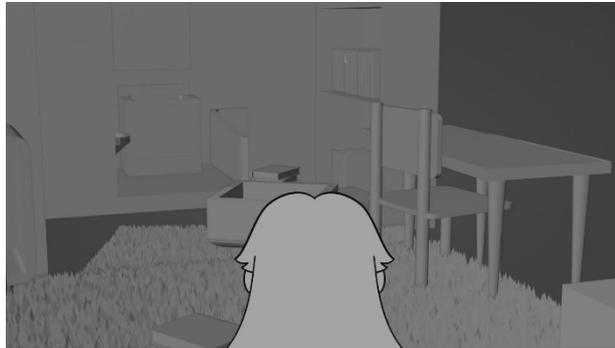
Proses pembuatan film pendek animasi *Lament*, dimulai dari tahap *storyboard*, dimana tahap tersebut menggambarkan konsep awal narasi. Di dalam *storyboard*, tahap pertama dalam merancang *scene* adalah dengan menggambarkan *thumbnail*. *Thumbnail* di dalam *storyboard* merupakan bentuk sketsa kasar untuk menggambarkan alur para adegan. Penggambaran *thumbnail* dilaksanakan secara sederhana dan minimal untuk fokus kepada komposisi, *character layout*, *positioning*, dan *shot design*. Tujuan untuk pembuatan thumbnail adalah untuk bereksperimen dengan berbagai ide dan menetapkan momen-momen penting dalam cerita tanpa menghabiskan terlalu banyak waktu dalam gambar yang rumit. Oleh karena itu, pada tahap

*thumbnail*, ada beberapa adegan yang dirubah untuk mengikuti perubahan dan revisi dalam *script* cerita. Selain itu, ada beberapa adegan yang digantikan untuk mencari alur adegan secara efisien. Setelah menyelesaikan perkembangan adegan berdasarkan komposisi, *character layout*, *positioning*, dan *shot design*. Proses selanjutnya adalah *storyboard*. Selama proses ini, *thumbnail* disempurnakan dan digambar ulang dalam susunan yang lebih kohesif untuk memahami dan menguatkan visualisasi adegan dan menentukan alur cerita.



Gambar 3.11 *Storyboard scene 31*

Untuk *scene 31*, perangkaian *shot design* berupa tokoh Airin berada di tengah frame dan sedang menatap refleksinya di cermin kamar mandi. Selain dari itu, penggunaan *vertigo shot* berfungsi sebagai indikasi keresahan dalam tokoh dengan memperkuat rasa tidak normal. Selain itu, untuk *scene 44*, posisi tokoh berada di tengah frame, sedang melihat kotak yang berisi barang-barangnya Wilbur. Airin merasa resah melihat kotak dan isi ruangan rumahnya. Pemilihan *shot design* mengikuti prinsip dan pengertian dari *camera movement*, *camera angle*, dan *camera shot*.



Gambar 3.12 *Storyboard scene 44*

3. Pascaproduksi:

Setelah tahap *storyboard* selesai, tahap selanjutnya berupa *animatics*. Setelah tahap *animatics* selesai, proses selanjutnya berupa pembuatan *Environment* dengan menggunakan teknik *3D Modeling* di *software* Blender. Setelah hasil *Environment* di *export* menjadi format *j.peg*, gambar untuk *scene 31* dan *scene 44* dimasukkan ke dalam *software* Photoshop untuk di *render* dengan mengikuti konsep *painterly*. Setelah itu, semua hasil gambar yang selesai di *render* dimasukkan ke dalam *toonboom* Harmony untuk dijadikan *environment*. Setelah itu, hasil animasi di *render* menjadi format *mov* dan dipindahkan ke dalam *software* After Effects untuk tahap *compositing*.

UIN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA