

### **3. METODE PENCIPTAAN**

#### **3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA**

Dalam penciptaan karya ini penulis menggunakan metode penciptaan yaitu kualitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah studi literatur dengan membaca literatur terutama buku terkait teori yang digunakan seperti buku *Film Directing Shot by Shot: Visualizing from Concept to Screen* oleh Katz dan beberapa buku lainnya. Serta observasi karya dengan menonton beberapa film yang menjadi referensi dalam pembuatan karya yaitu *Whiplash*, *Wicked*, *Scott Pilgrim Vs. the World*, dan *Yu-Gi-Oh!*.

#### **3.2. OBJEK PENCIPTAAN**

##### **3.2.1. Rincian Karya**

Sebagai pelaksanaan tugas akhir, kelompok *Cinderamata Production* membuat karya film pendek animasi 2 dimensi dengan judul *Duet Maut*. Genre yang dipakai adalah musikal, komedi, dan *romance* dengan tema *coming of age*. Film pendek animasi ini diperkirakan berdurasi sekitar 4-5 menit dengan *aspect ratio* 16:9 yang dikerjakan menggunakan *Toonboom Harmony* untuk penggeraan animasi *frame by frame* serta *Blender* untuk pembuatan *3D background*. Pembuatan *storyboard* untuk film ini menggunakan *Toonboom Storyboard*.

Strategi yang digunakan dalam penciptaan karya ini adalah dengan melakukan pra-produksi seperti pada umumnya yang dikerjakan seacara bersamaan dengan pembuatan musik yang berperan penting dalam film musical ini. Pembuatan *storyboard* dilakukan pada saat pra-produksi untuk mendapatkan gambaran awal dan acuan film. Tahap produksi juga dilakukan seperti biasanya dengan tambahan pembuatan video referensi terutama video referensi permainan alat musik mengikuti musik serta *storyboard* sebagai acuan yang sudah dibuat. Hal ini dilakukan agar permainan alat musik terlihat dan terasa nyata.

##### **3.2.2. Konsep Dasar Karya**

Pembuatan film pendek animasi *Duet Maut* didasari dengan mengambil referensi dari beberapa karya film yang sudah ada sebelumnya. Pada film-film tersebut

penulis mengambil beberapa bagian sebagai referensi untuk dijadikan konsep dasar pembuatan karya. Berikut adalah beberapa film yang digunakan sebagai referensi penciptaan karya :

a. ***Whiplash* (2014)**

*Whiplash* adalah film yang dirilis pada tahun 2014 yang disutradarai oleh Damien Chazelle dengan 2 bintang utama Miles Teller dan J. K. Simmons. Film *Whiplash* memiliki adegan yang menggunakan *camera movement reveal with movement* yang digunakan pada momen-momen tertentu antara karakter Andrew dan Fletcher.



Gambar 3. 1 Screenshot film *Whiplash* (2014).

(Sumber: *Whiplash*, 2014).

Seperti pada salah satu adegan ketika Andrew yang baru saja melihat penampilan Fletcher dan ingin pergi dari tempat tersebut. Ketika ia hendak keluar, tiba-tiba terdengar seseorang yang memanggilnya. Kamera pun bergerak

dan memperlihatkan bahwa Fletcherlah yang memanggil Andrew. Andrew terlihat sedikit panik dan kaget ketika ada yang memanggilnya, dan Fletcher terlihat tersenyum tipis ketika Andrew berbalik badan. Aspek yang diadaptasi dari *shot* ini adalah *camera movement reveal with movement* yang digunakan pada *scene 7 shot 52*.

**b. *Wicked* (2024)**

Pada tahun 2024 tayang sebuah film musikal berjudul *Wicked* yang dibintangi oleh Cynthia Erivo dan Ariana Grande serta disutradarai oleh Jon M. Chu. Pada film ini terdapat adegan yang menggunakan *split-screen* untuk menunjukkan ketegangan antara karakter Elphaba dan Glinda.



Gambar 3. 2 *Screenshot* film *Wicked* (2024).  
(Sumber: *Wicked*, 2024).

*Split-screen* banyak digunakan pada bagian awal ketika Glinda dan Elphaba menyanyikan lagu *What Is This Feeling*. Dalam konteks ini, Elphaba dan Glinda terpaksa berbagi kamar dan menjadi teman sekamar, sementara keduanya saling tidak menyukai di awal cerita. Pada gambar pertama dan kedua masing-masing *split-screen* menggunakan tipe *shot close-up* untuk menunjukkan secara jelas ekspresi dan dialog/nyanyian masing-masing karakter. Lalu pada gambar ketiga dan keempat tipe *shot* berubah sesuai tokoh yang sedang bernyanyi menyampaikan perasaannya secara bergantian. Tokoh yang sedang melafalkan lirik/dialognya menggunakan tipe *shot close-up* sementara yang sedang tidak melakukannya disorot dengan tipe *shot long shot*. *Shot* ini menggambarkan dinamika hubungan kedua karakter yang sedang menegang, dengan cara menunjukkan tokoh yang sedang bernyanyi lebih besar dibandingkan tokoh yang sedang tidak bernyanyi. Aspek *split-screen* dan tipe *shot* ini kemudian diimplementasikan pada *scene 2 shot 20* dan *scene 7 shot 52* untuk menggambarkan rivalitas antar Mauryn dan Dito.

c. *Scott Pilgrim Vs. The World (2010)*

*Scott Pilgrim Vs. The World* yang rilis pada tahun 2010 disutradarai oleh Edgar Wright dengan pemeran-pemeran besar yaitu Michael Cera, Mary Elizabeth Winstead, dan masih banyak nama-nama artis papan atas lainnya. Dalam film ini banyak menggunakan teknik *split-screen* yang untuk menggambarkan situasi atau hubungan antar karakter pada film. Terdapat beberapa pemanfaatan teknik *split-screen*, tipe *shot*, dan komposisi pada film ini. Di antaranya terjadi di awal film ketika Scott pertama kali bertemu Ramona dan pada akhir film ketika Scott ingin melawan Gideon demi merebut Ramona kembali. Keduanya menggunakan teknik dan implementasi yang berbeda dengan tujuan yang berbeda.



Gambar 3. 3 Screenshot film *Scott Pilgrim Vs. the World* (2010).

(Sumber: *Scott Pilgrim Vs. The World*, 2010).

Pada gambar pertama menggunakan teknik *split-screen* vertikal dengan 2 tipe *shot* yang berbeda, Scott yang memiliki tipe *shot close-up* dan Ramona dengan tipe *shot medium-shot* sehingga membuat komposisi terasa *unbalanced*. Hal ini untuk menunjukkan Scott yang memiliki ketertarikan kepada Ramona, sehingga penonton bisa merasakan bahwa Scott memiliki ketertarikan yang besar terhadap Ramona. Sementara itu Ramona digambarkan dengan *medium-shot* untuk memperlihatkan gerak-geriknya yang sedang berdiri sendiri dengan segelas minuman tanpa menyadari kehadiran Scott di sana. Penggunaan komposisi ini kemudian penulis terapkan pada *scene 2 shot 20*. Pada gambar kedua menggunakan *split-screen* horizontal, dengan konteks pada adegan tersebut tokoh Gideon memiliki hierarki yang lebih tinggi dibandingkan tokoh Scott. Tipe *shot* yang digunakan adalah *close-up* dengan komposisi *balanced* untuk menunjukkan ekspresi kedua tokoh yang akan bertarung. Penggunaan komposisi, *split-screen*, dan tipe *shot* tersebut diimplementasikan pada *scene 7 shot 52*.

#### d. *Yu-Gi-Oh!* (2002)

Pada serial *Yu-Gi-Oh!* terutama pada episode 130 ketika terjadi duel antara Yugi melawan Kaiba menggunakan *split-screen* pada beberapa adegannya.

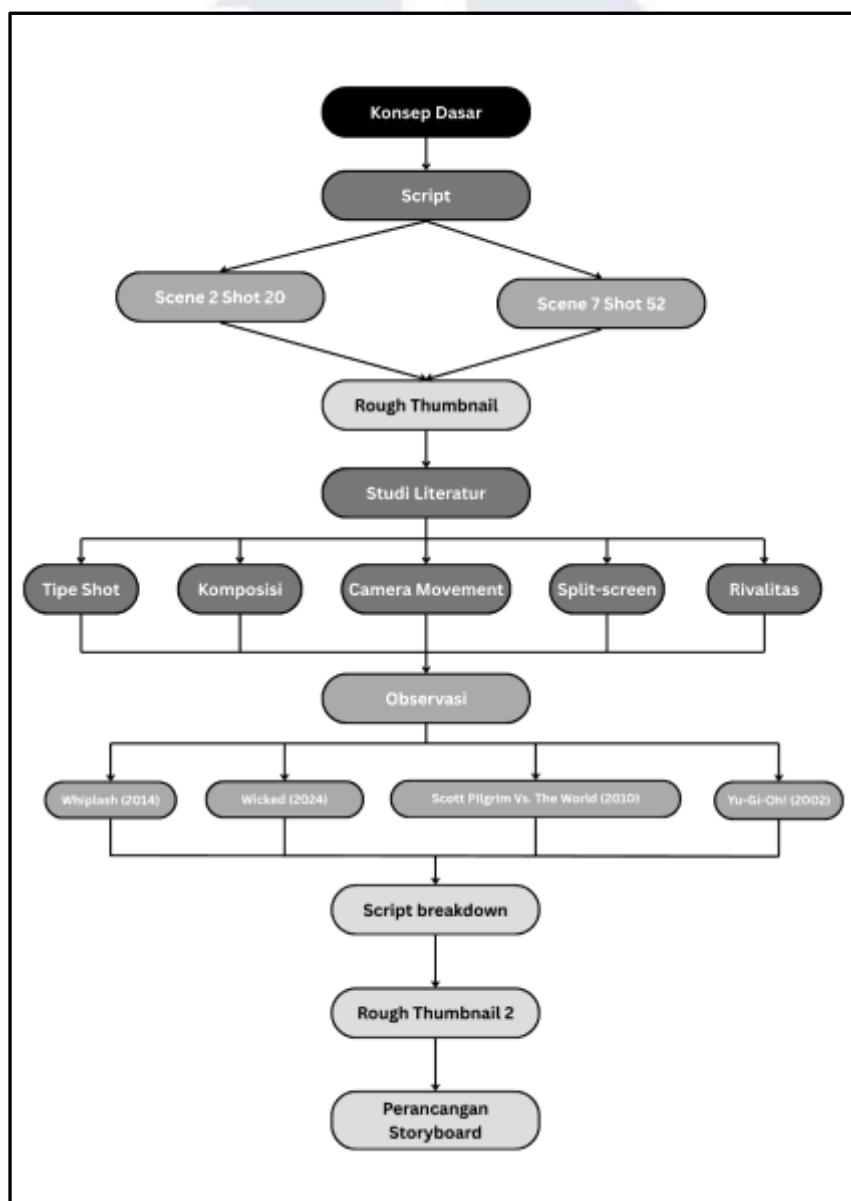


Gambar 3. 4 Screenshot *Yu-Gi-Oh!* episode 130 (2002)  
(Sumber: *Yu-Gi-Oh!*, 2002).

Konteks yang terjadi pada adegan ini ialah Yugi dan Kaiba sedang berduel dengan kartu masing-masing, ketika kondisi menguntungkan Kaiba, *split-screen* muncul untuk menggambarkan ketegangan. Selain itu *split-screen* yang berbentuk miring membuat kesan seakan Kaiba memiliki hierarki yang lebih tinggi dibandingkan dengan Yugi. Begitu pula sebaliknya ketika kondisi menguntungkan Yugi, *Split-screen* kembali muncul namun dengan kemiringan yang berbeda membuat seakan Yugi lebih mengintimidasi dibandingkan Kaiba. Pemanfaatan *split-screen* ini kemudian penulis implementasikan pada *scene 2 shot 20* serta *scene 7 shot 52*.

### 3.2.3. Langkah Pembuatan Karya

Tahapan awal dalam langkah pembuatan karya yang dilakukan adalah membuat konsep dasar bersama kelompok. Setelahnya konsep dasar akan dikembangkan menjadi *script*. Bersamaan dengan penggeraan *script* hingga *script* selesai, penulis sebagai *storyboard artist* bisa mulai bekerja dengan membuat *rough thumbnail*, studi literatur, observasi, *scriptbreakdown*, *rough thumbnail 2*, dan perancangan *Storyboard*.



Gambar 3. 5 Bagan langkah pembuatan karya.

(Sumber: Dokumentasi pribadi penulis)

### a. *Rough Thumbnail*

*Rough thumbnail* atau gambaran awal adegan-adegan yang ada pada film. Tahap ini penulis lakukan secara bersamaan dengan penggerjaan *script* sebagai gambaran awal dari karya. *Rough thumbnail* yang dikerjakan pada tahap ini adalah adegan-adegan utama yang dirasa penting dalam film. Hal ini untuk memudahkan pengembangan *storyboard*.



Gambar 3. 6 *Rough Thumbnail*  
(Sumber: Dokumentasi pribadi penulis)

### b. Studi Literatur

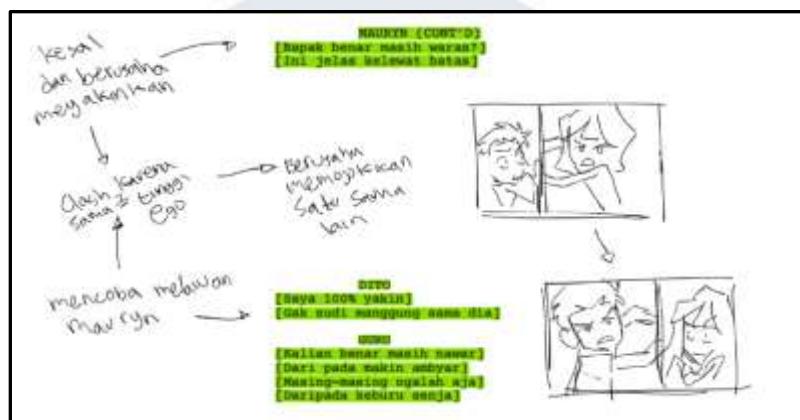
Untuk mendapatkan *storyboard* yang baik, penulis melakukan studi literatur untuk memperdalam penggerjaan *storyboard*. Penulis menggunakan buku *Film Directing Shot by Shot: Visualizing from Concept to Screen* oleh Katz sebagai buku pegangan utama. Beberapa buku lainnya yang penulis gunakan untuk memperkuat teori adalah buku *Grammar of the Shot, Cinematography: Theory & Practice: Imagemaking for Cinematographers & Directors*, Memahami Film, dan sebagainya. Penulis menggunakan buku-buku tersebut untuk memperdalam pemahaman terkait teori-teori yang dipakai yaitu tipe *shot*, komposisi, *camera movement*, *split-screen*, dan *rivalitas*.

### c. Observasi

Selain melakukan studi literatur, penulis juga melakukan observasi karya. Observasi karya. Penulis melakukan observasi pada 3 film dan 1 serial yaitu *Whiplash*, *Wicked*, *Scott Pilgrim Vs. the World*, *Yu-Gi-Oh!*. Keempat sumber tersebut menjadi pilihan dikarenakan memiliki kesesuaian dengan hal yang penulis ingin capai serta teori yang penulis akan gunakan. Film-film tersebut menjadi referensi dalam perancangan beberapa *shot* pada film yang dirasa sesuai.

#### d. *Script Breakdown*

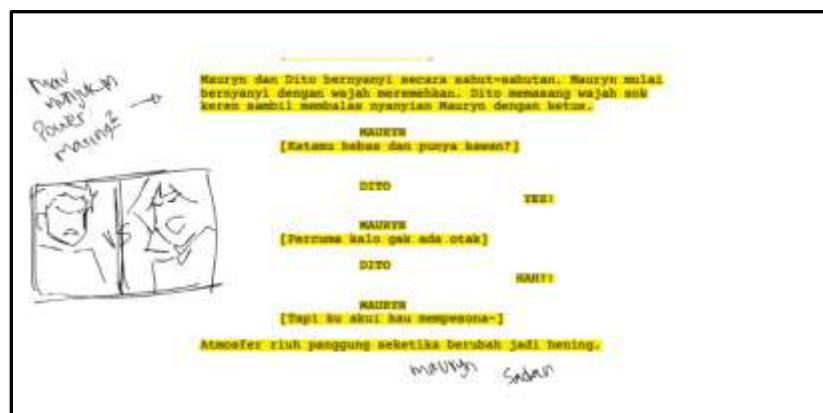
*Script* yang sudah selesai dikerjakan kemudian masuk ke tahap selanjutnya yaitu *script breakdown*. Pada tahap ini penulis membagi adegan serta *shot* berdasarkan *script* yang sudah ditulis. *Script breakdown* dilakukan untuk membantu mengerjakan *storyboard*. Namun sebelum melanjutkan ke tahap *storyboard* penulis memanfaatkan *script breakdown* untuk mengerjakan *rough thumbnail* 2.



Gambar 3. 7 *Script Breakdown Scene 2 Shot 20*

(Sumber: Dokumentasi pribadi penulis)

Pada *scene 2 shot 20* dan *scene 7 shot 52* penulis melakukan *breakdown script* berdasarkan konteks apa yang sedang dilakukan tokoh dan dialognya. Konteks dan dialog ini yang kemudian dikembangkan menjadi *rough thumbnail* 2 yang dirancang berdasarkan hal tersebut. Seperti pada *scene 2 shot 20* yang berdasarkan dialog Mauryn dan Dito berusaha untuk saling memojokkan. Dan pada *scene 7 shot 52* yang memiliki keinginan untuk menunjukkan kekuatan masing-masing.



Gambar 3. 8 *Script Breakdown Scene 7 Shot 52*

(Sumber: Dokumentasi pribadi penulis)

**e. *Rough Thumbnail 2***

Pada tahap ini penulis tidak melakukan sketsa kasar dengan jumlah tambahan yang banyak. Penulis hanya menambahkan beberapa sketsa kasar menyesuaikan *script* yang sudah final. Fokus dari tahap ini adalah untuk penulis mengurutkan ulang *rough thumbnail* yang ada dan menyesuaikannya kembali dengan *script* sehingga alur visual kasar dari cerita terlihat lebih baik.

**f. *Perancangan Storyboard***

Setelah berbagai tahapan yang dilalui mulai dari *rough thumbnail*, studi literatur, observasi, *script breakdown*, hingga *rough thumbnail 2* penulis selanjutnya mulai mengerjakan *Storyboard*. Penggerjaan *Storyboard* dikerjakan menggunakan *Storyboard Pro* oleh *Toonboom*. Tahapan-tahapan yang dilakukan sebelumnya menjadi acuan dan pegangan utama dalam merancang *Storyboard* sesuai dengan kebutuhan cerita. *Script breakdown* membantu dalam penentuan alur *Storyboard* dan *rough thumbnail* membantu dalam penentuan bagian-bagian penting. *Storyboard* yang dibuat juga mengikuti teori yang sudah dipelajari dan mengadaptasi bagian-bagian yang bisa diadaptasi dari 3 film yang sudah diobservasi.

**g. *Perancangan Animatic***

*Storyboard* yang sudah selesai kemudian dilanjutkan menjadi *animatic* yang juga dikerjakan menggunakan *Storyboard Pro*. Pada penggerjaan *animatic* film pendek animasi *Duet Maut* ini, dibagi 2 kali penggerjaan. Penggerjaan pertama dikhususkan untuk *act 1* dikarenakan perbedaan waktu penggerjaan lagu pertama dan lagu kedua. Setelah lagu kedua rampung, penulis melanjutkan penggerjaan *animatic* kedua yang mencakup *act 2* hingga *act 3*. Pembuatan *animatic* diperlukan selain untuk menentukan durasi, total *frames*, dan gerakan karakter, juga diperlukan untuk menentukan *camera movement*.