



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI

3.1 Gambaran Umum

“I Scream” adalah film animasi *stop motion* yang mengambil tema fantasi. Penulis merancang *Shot* dari film tersebut, agar penonton dapat melihat dan mengetahui bahwa karakter dalam film tersebut tengah masuk dan keluar dari dunia fantasinya. Penulis melakukan penelitian jenis kualitatif, dengan mencari beberapa referensi film yang jalan ceritanya mirip dengan film “I Scream”, atau yang karakternya menikmati makanan yang dimakannya sampai masuk ke alam mimpi dengan senang dan keluar dari dunia mimpinya dengan perasaan kaget dan takut. Setelah mencari referensi, penulis akan mengobservasi film tersebut dengan mencari *scale, angle, camera movement*, dan *editorial Shot* manakah yang dipakai pada referensi tersebut. Langkah selanjutnya adalah mencari indikator untuk memutuskan *Shot* mana yang nanti dipilih untuk menjadi *Shot* dalam film “I Scream”.

Setelah itu, didapatkanlah hasil *Shot* mana yang sesuai jika diaplikasikan ke dalam film.

3.1.1 Sinopsis

Film “I Scream” bercerita tentang anak usia 6 tahun bernama Ezio yang membeli es krim di sebuah kios yang berada di taman. Es krim tersebut sangat lezat sehingga membuat Ezio masuk ke dunia khayalnya saat memakan es krim tersebut. Setelah masuk ke dunia khayalnya, Ezio bertemu sebuah es krim besar dan beberapa es krim kecil. Setelah beberapa lama, es krim besar yang semula

baik padanya, menjadi memusuhinya lalu menyerangnya. Es krim kecil pun sedikit demi sedikit mulai mencair. Ezio kaget bercampur sedih, kemudian tersadar dan kembali ke dunia nyata.

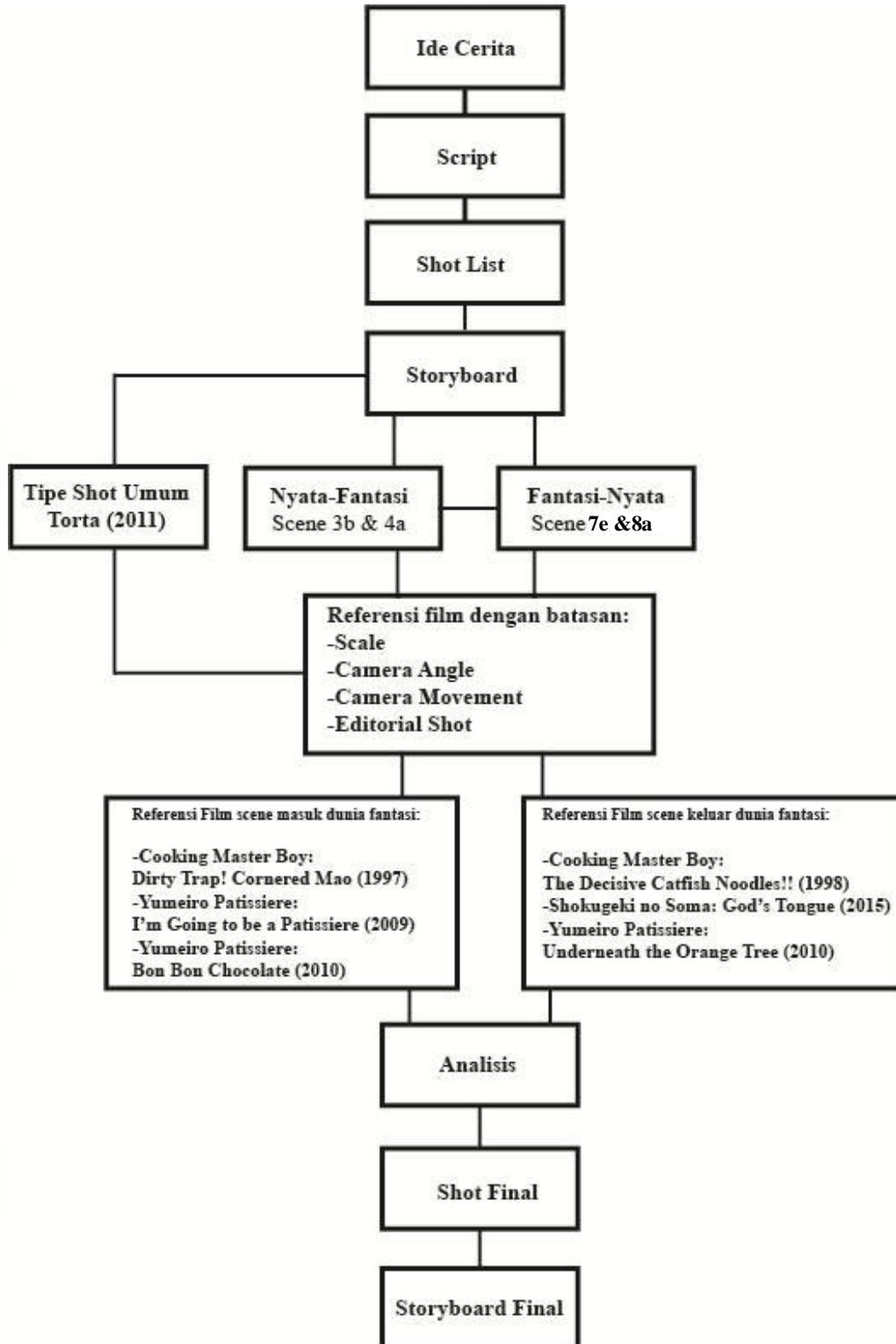
Dia akhirnya menyadari bahwa dia lupa menutup kembali lemari es krim setelah membukanya, itulah yang menjadi alasan es krim kecil meleleh dan es krim besar memusuhinya.

3.1.2 Posisi Penulis

Posisi penulis pada laporan ini adalah sebagai perancang *storyboard* untuk film *stop motion* bergenre fantasi berjudul “I Scream”, serta peneliti dalam proses pembuatan *storyboard*, sehingga dapat menemukan *Shot* yang sesuai untuk diaplikasikan ke dalam *scene* perpindahan *environment* pada film “I Scream”.

U
M
M
N

3.2 Tahapan Kerja



Skema 3.1 Skematika Perancangan I Scream

3.3 Observasi Acuan

Penulis akan melakukan observasi berdasarkan acuan film yang dibutuhkan oleh film “I Scream”. Film yang dipilih berdasarkan kesamaan emosi yang dirasakan oleh karakter atau kemiripan dari cerita, saat masuk dan keluar dunia fantasi. Akhirnya terpilihlah beberapa film animasi, di antaranya adalah Cooking Master Boy: Dirty Trap! Cornered Mao (1997), dan Yumeiro Patissiere: I’m Going to be a Patissiere (2009)

3.3.1. Acuan Masuk Dunia Fantasi

Penulis memilih 3 film untuk acuan masuk ke dunia fantasi, yaitu film Cooking Master Boy: Dirty Trap! Cornered Mao (1997), Yumeiro Patissiere: I’m Going to be a Patissiere (2009), Yumeiro Patissiere: Bon Bon Chocolat de Tour (2010). Ketiga film tersebut memiliki kesamaan emosi dan jalan cerita dengan film “I Scream”.

3.3.1.1. Cooking Master Boy: Dirty Trap! Cornered Mao (1997)

Karakter dalam film ini, memakan sebuah makanan dan merasakan kelezatan dari makanan tersebut sampai masuk ke dunia fantasinya. Sebelum masuknya sang karakter ke dunia fantasi, terlihat pada *ScreenShot* dari film ini, *scale* yang dipakai oleh *Shot* ini adalah *Medium Close Up* dan *neutral level angle*. Dalam teori *Shot* yang dikemukakan Bowen dan Thompson (2013) *Medium Shot* dapat menunjukkan ekspresi yang cukup jelas, serta masih dapat memperlihatkan latar serta keadaan sekitar karakter.



Gambar 3.3.1.1. *ScreenShot* Film Cooking Master Boy

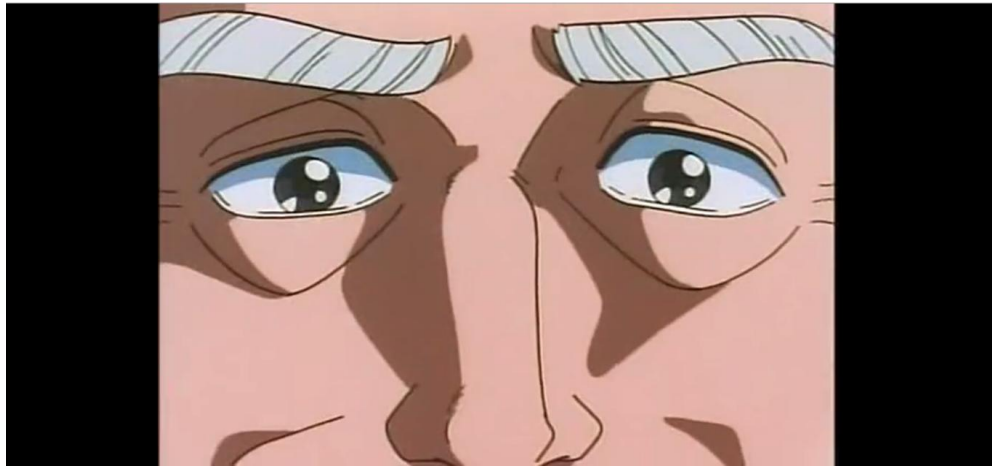
(dokumentasi pribadi, Cooking Master Boy: Dirty Trap! Cornered Mao 1997)

Gambar berikut adalah lanjutan dari *Shot* sebelumnya. Setelah *Medium Close Up*, kamera berpindah menjadi *Close Up* ke mulut, dilanjutkan *Close Up* ke mata sang karakter. Bowen dan Thompson (2013) mengatakan bahwa *Close Up Shot* berguna untuk memperlihatkan detail kecil yang sedang terjadi.



Gambar 3.3.1.2. *ScreenShot* Film Cooking Master Boy

(dokumentasi pribadi, Cooking Master Boy: Dirty Trap! Cornered Mao 1997)



Gambar 3.3.1.3. *ScreenShot* Film *Cooking Master Boy*

(dokumentasi pribadi, *Cooking Master Boy: Dirty Trap! Cornered Mao* 1997)

Gambar selanjutnya menunjukkan saat karakter berpindah dunia, kamera *zoom out* dari *Close Up* ke *long Shot*, *angle* tetap memakai *neutral level angle*, dan menunjukkan bahwa dunia sang karakter telah berubah. Bowen dan Thompson (2013) dalam bukunya mengatakan *Long Shot* dapat memperlihatkan detail *environment*, tetapi ekspresi karakter tidak terlihat.



Gambar 3.3.1.4. *ScreenShot* Film *Cooking Master Boy*

(dokumentasi pribadi, *Cooking Master Boy: Dirty Trap! Cornered Mao* 1997)

3.3.1.2. Yumeiro Patissiere: I'm Going to be a Patissiere (2009)

Film ini menunjukkan karakter utama yang memakan makanan yang ia sukai sampai masuk ke dunia fantasinya. Sebelum masuk ke dunia fantasi, *scale* yang dipakai pada scene ini adalah *Medium Shot* dengan *Neutral Angle Shot* dan *static Shot*. *Medium Shot* dapat memperlihatkan ekspresi karakter dengan cukup jelas, dapat diidentifikasi pula kapan kejadian itu berlangsung karena *environment* masih dapat terlihat.



Gambar 3.3.1.5. *ScreenShot* Film Yumeiro Pattisiere eps 1

(dokumentasi pribadi, Yumeiro Patissiere: I'm Going to be a Patissiere 2009)

Gambar berikut ini menunjukkan saat sang karakter masuk ke dunia fantasinya dan bertemu karakter pendukung. Scene ini memakai *scale* long *Shot*, *angle* Neutral dan tracking pada *movementnya*. Tracking membuat penonton mengetahui, sang karakter sedang menuju kemana sehingga dapat memperlihatkan *environment* film.



Gambar 3.3.1.6. *ScreenShot* Film Yumeiro Pattisiere eps 1

(dokumentasi pribadi, Yumeiro Patissiere: I'm Going to be a Patissiere 2009)

3.3.1.3. Yumeiro Patissiere: Bon Bon Chocolat de Tour (2010)

Karakter pada film ini juga memakan sebuah makanan lalu masuk kedunia fantasinya.



Gambar 3.3.1.7. *ScreenShot* Film Yumeiro Pattisiere eps 45

(dokumentasi pribadi, Yumeiro Patissiere: Bon Bon Chocolat de Tour 2010)

Pada scene ini terlihat karakter memakan makanannya dan merasa senang.

Scale yang dipakai pada scene ini adalah *Medium Shot* dengan *Neutral*

angle Shot. Medium Shot dapat memperlihatkan ekspresi serta *environment* yang ada.



Gambar 3.3.1.8. *ScreenShot* Film Yumeiro Pattisiere eps 45

(dokumentasi pribadi, Yumeiro Patissiere: Bon Bon Chocolat de Tour 2010)

Gambar ini adalah scene lanjutan dari scene sebelumnya. Pada scene ini, terjadi pergerakan dolly pada kamera, *scale* berubah dari *Medium Shot* menjadi long *Shot*, dengan Neutral *angle Shot. Medium Shot* film ini, dapat memperlihatkan ekspresi dan *environment*, tetapi tidak detail.

3.3.2. Acuan Keluar Dunia Fantasi

Penulis memilih 3 film untuk acuan keluar dari dunia fantasi, yaitu film *Cooking Master Boy: The Decisive Catfish Noodles!!* (1998), *Shokugeki no Soma: God's Tongue* (2015), dan *Yumeiro Patissiere: Underneath the Orange Tree* (2010) karena pada ketiga film ini terdapat emosi yang sama dengan yang dirasakan oleh karakter pada film "I Scream"

3.3.2.1. *Cooking Master Boy: The Decisive Catfish Noodles!!* (1998)

Pada film ini, karakter keluar dari dunia fantasinya karena merasa kaget dan takut. Gambar ini adalah scene saat karakter merasa kaget dan takut. *Scale*

yang dipakai adalah *Medium Shot* dengan *low angle* dan *static Shot*. *Low angle* membuat kesan menyeramkan pada sang karakter.



Gambar 3.3.2.1. *ScreenShot* Film Cooking Master Boy

(dokumentasi pribadi, Cooking Master Boy: The Decisive Catfish Noodles!! 1998)

Gambar selanjutnya menunjukkan *Shot* lanjutan dari *Shot* sebelumnya. Dari *Medium Shot* yang menunjukkan ekspresi karakter, berubah menjadi *Close Up* ke tangan dengan *normal angle*.



Gambar 3.3.2.2. *ScreenShot* Film Cooking Master Boy

(dokumentasi pribadi, Cooking Master Boy: The Decisive Catfish Noodles!! 1998)

Pada scene selanjutnya, karakter tersadar dan kembali ke dunia nyatanya. Kamera memakai *scale Medium Shot*, *Neutral angle Shot* dan menggunakan *static Shot*. *Medium Shot* pada film ini masih dapat memperlihatkan dimana

karakter berada walaupun tidak detail, ekspresi dan sebagian gesture karakter juga masih dapat terlihat.



Gambar 3.3.2.3. *ScreenShot* Film Cooking Master Boy

(dokumentasi pribadi, Cooking Master Boy: The Decisive Catfish Noodles!! 1998)

3.3.2.2. Shokugeki no Soma: God's Tongue (2015)

Film ini menceritakan seorang tokoh yang merasa takut saat berada di dunia fantasinya, sehingga dia tersadar dan kembali ke dunia nyatanya.



Gambar 3.3.2.4. *ScreenShot* Film Shokugeki no soma

(dokumentasi pribadi, Shokugeki no Soma: God's Tongue 2015)

Gambar diatas adalah *Shot* sebelum karakter berpindah dunia, *scale* yang dipakai adalah *Medium Shot* dan *angle over shoulder*.



Gambar 3.3.2.5. *ScreenShot* Film *Shokugeki no soma*

(dokumentasi pribadi, *Shokugeki no Soma: God's Tongue* 2015)

Di scene selanjutnya karakter sudah masuk ke dunia nyatanya lagi dan memakai *scale Close Up*, *Neutral angle Shot* dan menggunakan *static Shot*.

Pada *Shot Close Up* tidak dapat terlihat *environment*, karena *Shot* berfokus pada ekspresi karakter.

3.3.2.3. **Yumeiro Patissiere: Underneath the Orange Tree (2010)**

Karakter pada film ini merasakan emosi takut seperti dirasakan oleh karakter film "I Scream". Karakter utama pada film ini takut kehilangan karakter pendukung dan akhirnya sadar dari dunia fantasinya. Pada scene sebelum berpindah dunia, *Shot* ini memakai *scale long Shot*, *Neutral angle Shot* dan *static Shot*. *Long Shot* dapat memperlihatkan secara jelas *environment* pada sebuah film, tetapi ekspresi karakter kurang dapat terlihat, walaupun *gesture* karakter masih dapat terlihat.



Gambar 3.3.2.6. *ScreenShot* Film Yumeiro Pattisiere underneath the orange tree

(dokumentasi pribadi, Shokugeki no Soma: God's Tongue 2015)

Setelah karakter tersadar dan *environment* berganti, kamera menyerot ke arah wajah karakter dengan *scale* *Medium Close Up* dan memakai *dolly* sebagai pergerakan kamera, tetapi tidak mengubah skala *Shot* terlalu banyak.



Gambar 3.3.2.7. *ScreenShot* Film Yumeiro Pattisiere underneath the orange tree

(dokumentasi pribadi, Shokugeki no Soma: God's Tongue 2015)

3.4 Hasil Observasi Referensi

Berikut adalah tabel yang menunjukkan *Shot* apa saja yang dipakai pada referensi yang masuk maupun yang keluar.

Tabel 3.4.1. Tabel Percobaan Masuk Dunia Fantasi

Film Referensi masuk dunia fantasi	Skala/Tipe	Angle	Camera Movement	Editorial Shot
Yumeiro Patissiere: I'm Going to be a Patissiere (2009)	MS- LS	Neutral	STATIC-TRACKING	-
Cooking Master Boy: Dirty Trap! Cornered Mao (1997)	CU-LS	Neutral	ZOOM	-
Yumeiro Patissiere: Bon Bon Chocolat de Tour (2010)	MS-LS	Neutral	DOLLY	<i>Reaction, Establish</i>

Berdasarkan dari tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa *Shot* dari film Yumeiro Patissiere: Bon Bon Chocolat de Tour (2010) *Shot* yang memiliki seluruh kriteria untuk menunjukkan perpindahan dunia. Film ini memiliki *scale Medium Close Up*, *Establish Shot*, *dolly* pada *movementnya*, dan *Neutral Angle Shot* pada *anglenya*.

Tabel 3.4.2. Tabel Percobaan Keluar Dunia Fantasi

Film Referensi keluar dunia fantasi	Skala/Tipe	Angle	Camera Movement	Editorial Shot
Yumeiro Patissiere: Underneath the Orange Tree (2010)	LS-CU	Neutral	DOLLY	<i>Reaction, Establish</i>

Cooking Master Boy: The Decisive Catfish Noodles!! (1998)	MS,CU-MS	Neutral	-	-
Shokugeki no Soma: God's Tongue (2015)	MS-CU	Neutral	Over Shoulder	-

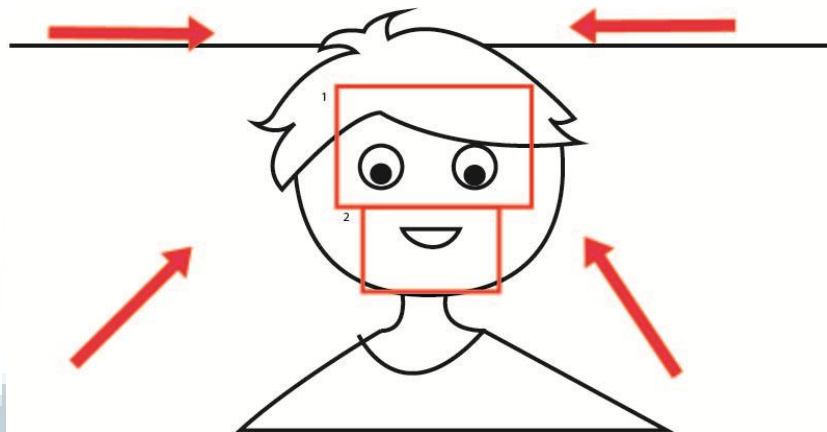
Berdasarkan dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa *Shot* dari film Yumeiro Patisserie: Underneath the Orange Tree (2010) adalah *Shot* yang paling cocok untuk perpindahan dari dunia fantasi ke nyata. Karena dari seluruh indikator, film tersebut memenuhi kriteria.

3.5 Experimen

Pada bagian experimen ini, penulis membuat sketsa sesuai dengan acuan yang telah dipilih,lalu di pilih *Shot* mana yang paling cocok untuk diaplikasikan pada film “I Scream”.

3.4.1. Experimen *Shot* 3b dan 4a

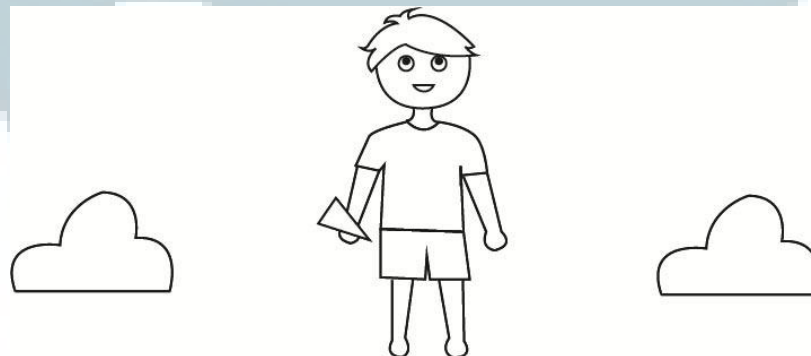
Dalam *Shot* 3b dan 4a yaitu saat karakter masuk ke dunia fantasi, sketsa pertama mengacu pada film Cooking Master Boy, penulis mengaplikasikan *Medium Shot* lalu berpindah ke *Close Up* mata sang karakter lalu berpindah,*Close Up* ke mulut sang karakter saat memakan es krim.



Gambar 3.4.1.1. sketsa *Shot 3b* referensi 1

(Dok. Pribadi)

Pada scene selanjutnya, karakter telah masuk ke dunia fantasi dan memakai *scale* long *Shot* lalu memperlihatkan *environment* yang berubah.



Gambar 3.4.1.2. sketsa *Shot 4a* referensi 1

(Dok. Pribadi)

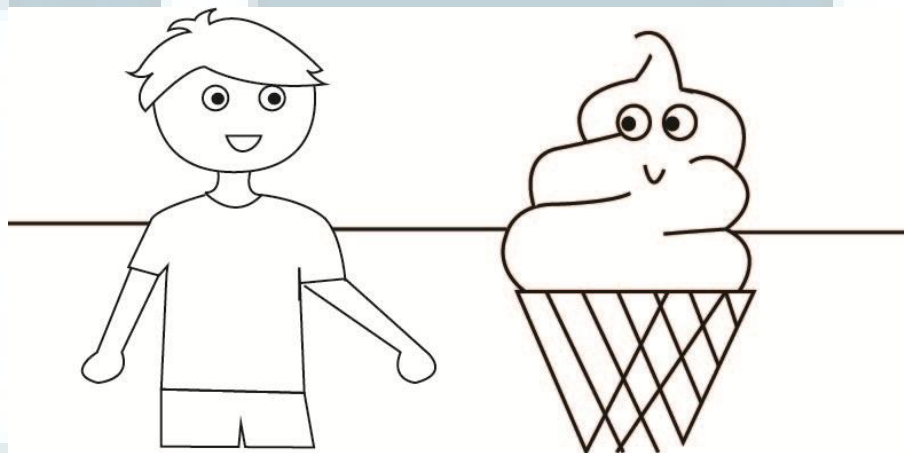
Sketsa kedua, mengacu pada film *Yumeiro Patissiere*. Pada scene sebelum masuk dunia fantasi, *scale* yang dipakai adalah *Medium Close Up* dengan *Neutral angle Shot*.



Gambar 3.4.1.3. sketsa *Shot 3b* referensi 2

(Dok. Pribadi)

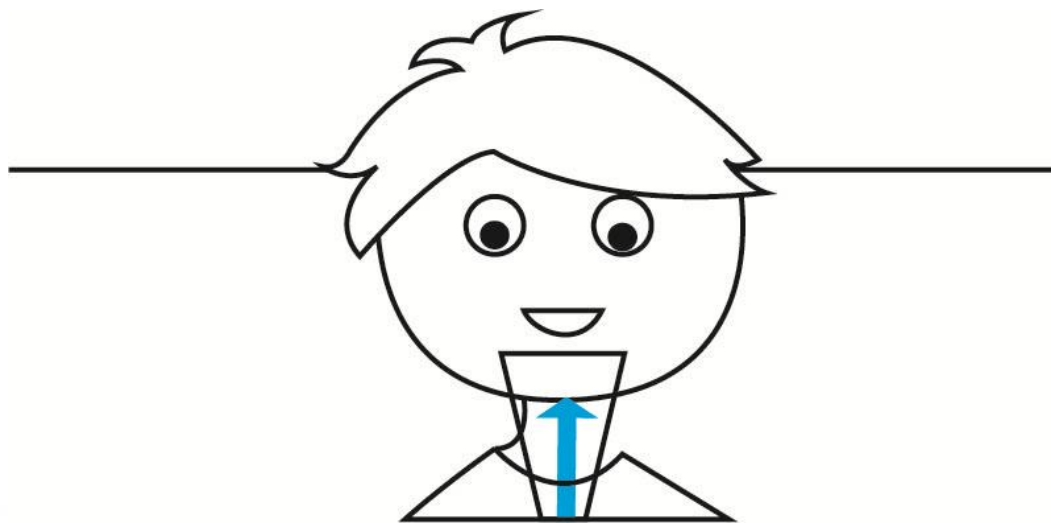
Setelah karakter memakan eskrim, karakter berpindah *environment* dan langsung bertemu dengan karakter pendukung dan memakai *scale Shot Medium long Shot*, *panning* dan *Neutral angle Shot*.



Gambar 3.4.1.4. sketsa *Shot 4a* referensi 2

(Dok. Pribadi)

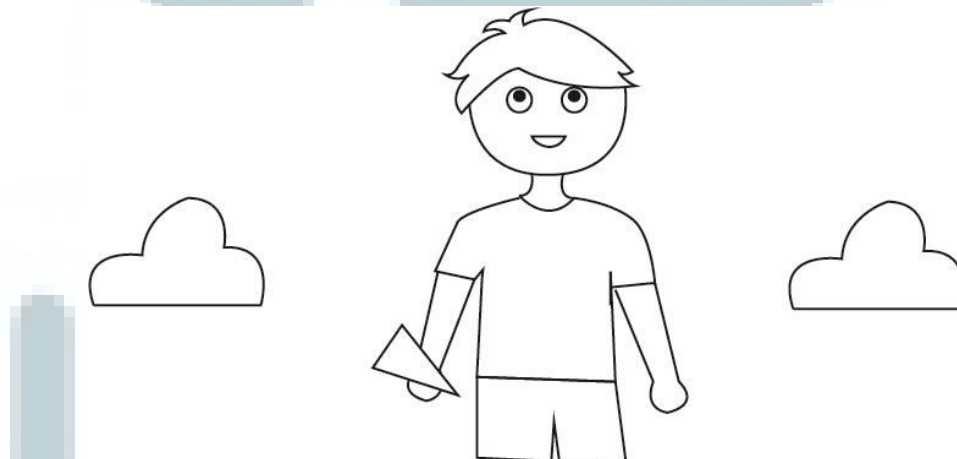
Pada sketsa ketiga mengacu pada film *Yumeiro Patisserie Bon Bon Chocolate*. Pada *Shot* pertama, *scale Shot* yang dipakai adalah *Medium Close Up* agar terlihat ekspresi karakter yang sedang memakan eskrim. *Angle* yang dipakai adalah *Neutral angle Shot*.



Gambar 3.4.1.4. sketsa *Shot* 3b referensi 3

(Dok. Pribadi)

Pada *Shot* selanjutnya, karakter yang telah masuk ke dunia fantasi, *scale* yang dipakai adalah *Medium long Shot*, agar menampilkan *environment* yang telah berubah tetapi tetap dapat memperlihatkan ekspresi dari sang karakter.

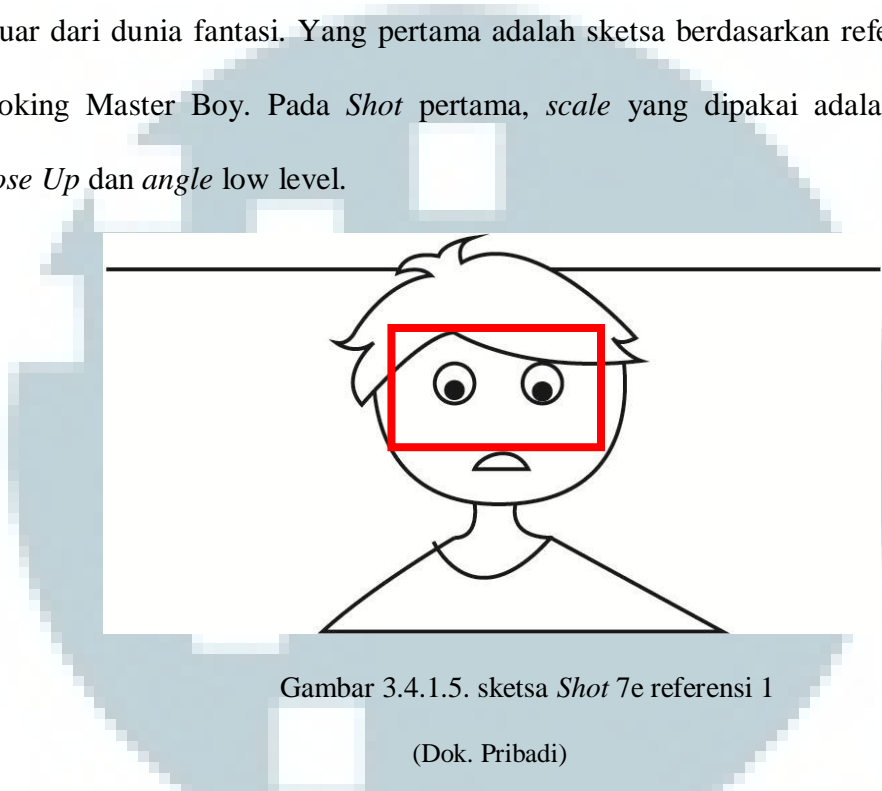


Gambar 3.4.1.4. sketsa *Shot* 4a referensi 3

(Dok. Pribadi)

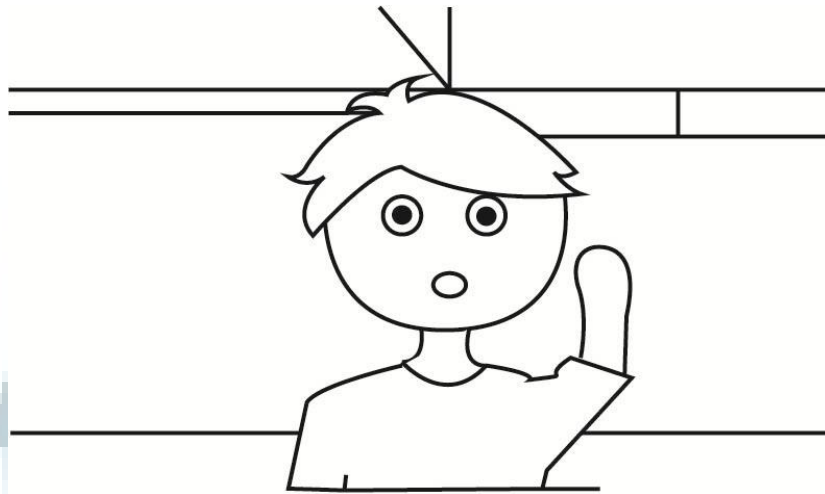
3.4.1. Experimen *Shot 7e* dan *8a*

Pada bagian ini, penulis membuat sketsa untuk *Shot 7e* dan *8a* yang karakternya keluar dari dunia fantasi. Yang pertama adalah sketsa berdasarkan referensi film *Cooking Master Boy*. Pada *Shot* pertama, *scale* yang dipakai adalah *Medium Close Up* dan *angle* low level.



lalu pada *Shot* selanjutnya, *scale* yang dipakai adalah *Extreme close up* ke mata sang karakter agar terlihat ekspresi ketakutan dari sang karakter.

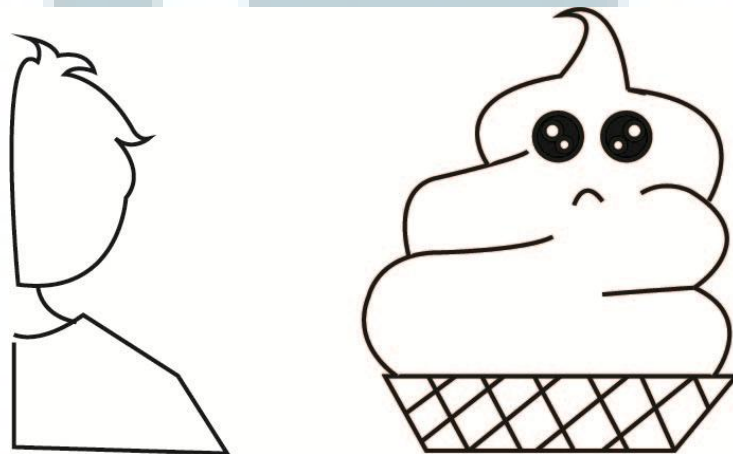
Setelah tersadar, *scale Shot* yang dipakai adalah *Medium Shot* dan menggunakan *neutral level angle*. *Medium Shot* menunjukkan ekspresi dengan cukup jelas dan terlihat *environment* yang sudah berubah pula.



Gambar 3.4.1.6. sketsa *Shot* 8a referensi 1

(Dok. Pribadi)

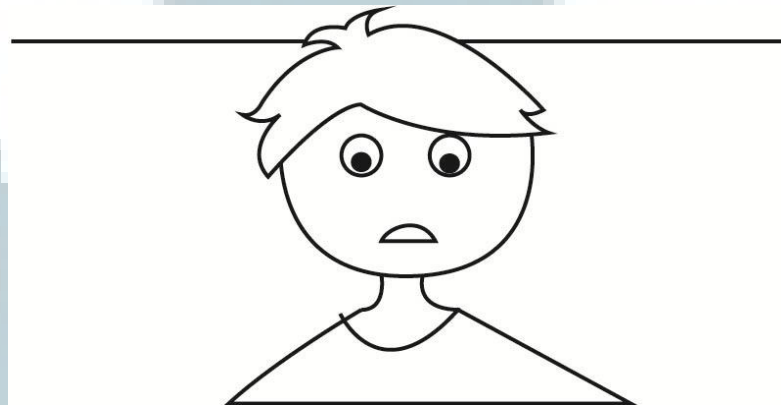
Kedua, sketsa yang dibuat oleh penulis berdasarkan *Shot* yang ada pada film *shokugeki no soma*. *Angle* yang dipakai adalah over shoulder, sehingga apa yang menjadi ketakutan dari sang karakter dapat terlihat. *Medium long Shot* diterapkan dalam *scale Shot* ini.



Gambar 3.4.1.7. sketsa *Shot* 7e referensi 2

(Dok. Pribadi)

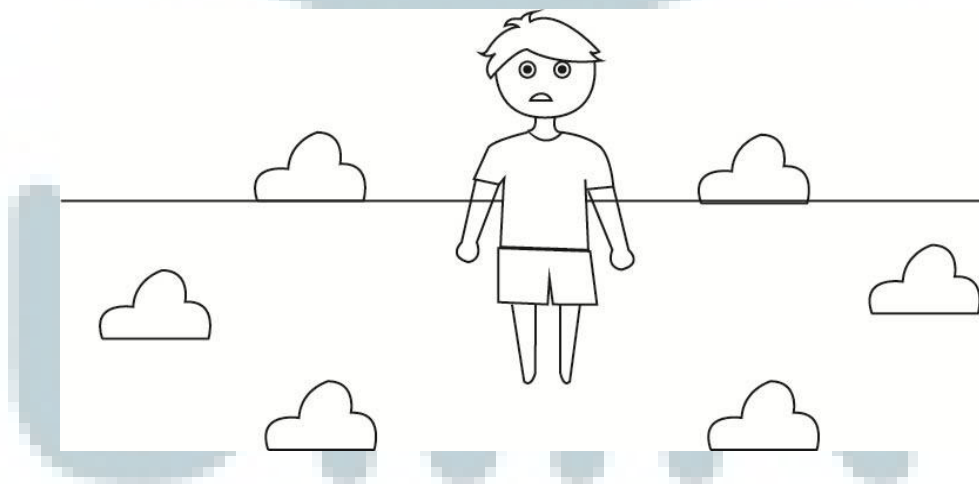
Saat tersadar, *scale Shot* yang diambil adalah *Medium Close Up*, dan *angle* yang dipakai adalah *neutral level angle* karena *neutral level angle* adalah *angle* yang paling netral di antara *angle* yang lain.



Gambar 3.4.1.8. sketsa *Shot* 8a referensi 2

(Dok. Pribadi)

Pada sketsa ke tiga, *scale* yang dipakai sebelum keluar dari dunia fantasi sang karakter adalah *longShot*. *LongShot* dipakai karena *longShot* dapat memperlihatkan *environment* dengan jelas dan tetap dapat menunjukkan gerak gerak sang karakter.



Gambar 3.4.1.9. sketsa *Shot* 7e referensi 3

(Dok. Pribadi)

Pada *Shot* selanjutnya, karakter sudah sadar kembali ke dunia nyatanya. *Scale* yang dipakai adalah *Medium Shot*, *neutral level angle*, dan *dolly* pada moveentnya.



Gambar 3.4.1.10. sketsa *Shot* 8a referensi 3

(Dok. Pribadi)

Tabel 3.4.3. Tabel Percobaan Masuk Dunia Fantasi

Film Referensi masuk dunia fantasi	Skala/Tipe	Angle	Camera Movement	Editorial Shot
Yumeiro Patissiere: I'm Going to be a Patissiere (2009)	MS- LS	Neutral	STATIC-TRACKING	-
Cooking Master Boy: Dirty Trap! Cornered Mao (1997)	CU-LS	Neutral	ZOOM	-
Yumeiro Patissiere: Bon Bon Chocolat de Tour (2010)	MS-LS	Neutral	DOLLY	Reaction, Establish

Berdasarkan dari tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa *Shot* dari film Yumeiro Patissiere: Bon Bon Chocolate de Tour (2010) *Shot* yang memiliki seluruh kriteria untuk menunjukkan perpindahan dunia. Film ini memiliki *scale Medium Close Up*, *Establish Shot*, dolly pada *movementnya*, dan *Neutral Angle Shot* pada *anglenya*.

Tabel 3.4.4. Tabel Percobaan Keluar Dunia Fantasi

Film Referensi keluar dunia fantasi	Skala/Tipe	Angle	Camera Movement	Editorial Shot
Yumeiro Patissiere: Underneath the Orange Tree (2010)	LS-CU	Neutral	DOLLY	<i>Reaction, Establish</i>
Cooking Master Boy: The Decisive Catfish Noodles!! (1998)	MS,CU-MS	Neutral	-	-
Shokugeki no Soma: God's Tongue (2015)	MS-CU	Neutral	Over Shoulder	-

Berdasarkan dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa *Shot* dari film Yumeiro Patissiere: Underneath the Orange Tree (2010) adalah *Shot* yang paling cocok untuk perpindahan dari dunia fantasi ke nyata. Karena dari seluruh indikator, film tersebut memenuhi kriteria.

U M N