



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

Pada proses pengerjaan Project Tugas Akhir berjudul “*Taste*”. Penulis mengumpulkan data sebagai acuan referensi *shot* komedi. Dalam metode penelitian, selain menggunakan studi pustaka dan referensi film komedi yaitu Binekon dan Tom and Jerry.

3.1.1 Sinopsis

Sinopsis film 2D animasi berjudul “*Taste*” sebagai berikut :

Di siang hari, Ari seorang remaja sedang memilih makanan di warteg, saat ia mulai menyantap, makanan tersebut masuk kedalam lambung dan berubah menjadi empat makhluk yaitu Mimi, Timi, Papi dan Chal. Mereka adalah bentuk perwujudan dari rasa makanan yakni Manis, Asam, Pahit dan Asin. Lalu muncul sebuah konflik saat Timi ingin bermain dengan yang lainnya, tetapi sayangnya semua sibuk dan tidak menghiraukan dirinya.

3.1.2. Posisi Penulis

Penulis berperan sebagai peneliti dalam perancang *storyboard* dalam film animasi 2D berjudul *Taste*. Dengan ilmu dan kemampuan yang sudah didapatkan selama belajar di perkuliahan, penulis dapat memvisualisasikan cerita kedalam sebuah *shot* pada film 2D animasi komedi “*Taste*” agar pesannya tersampaikan. Penulis bertugas untuk membuat komposisi visual yang dapat diterapkan di film. Selain

sebagai peneliti perancangan *storyboard*, penulis bertugas sebagai *animator*, *scriptwriter*, *colorist*, dan *editor* dalam tim.

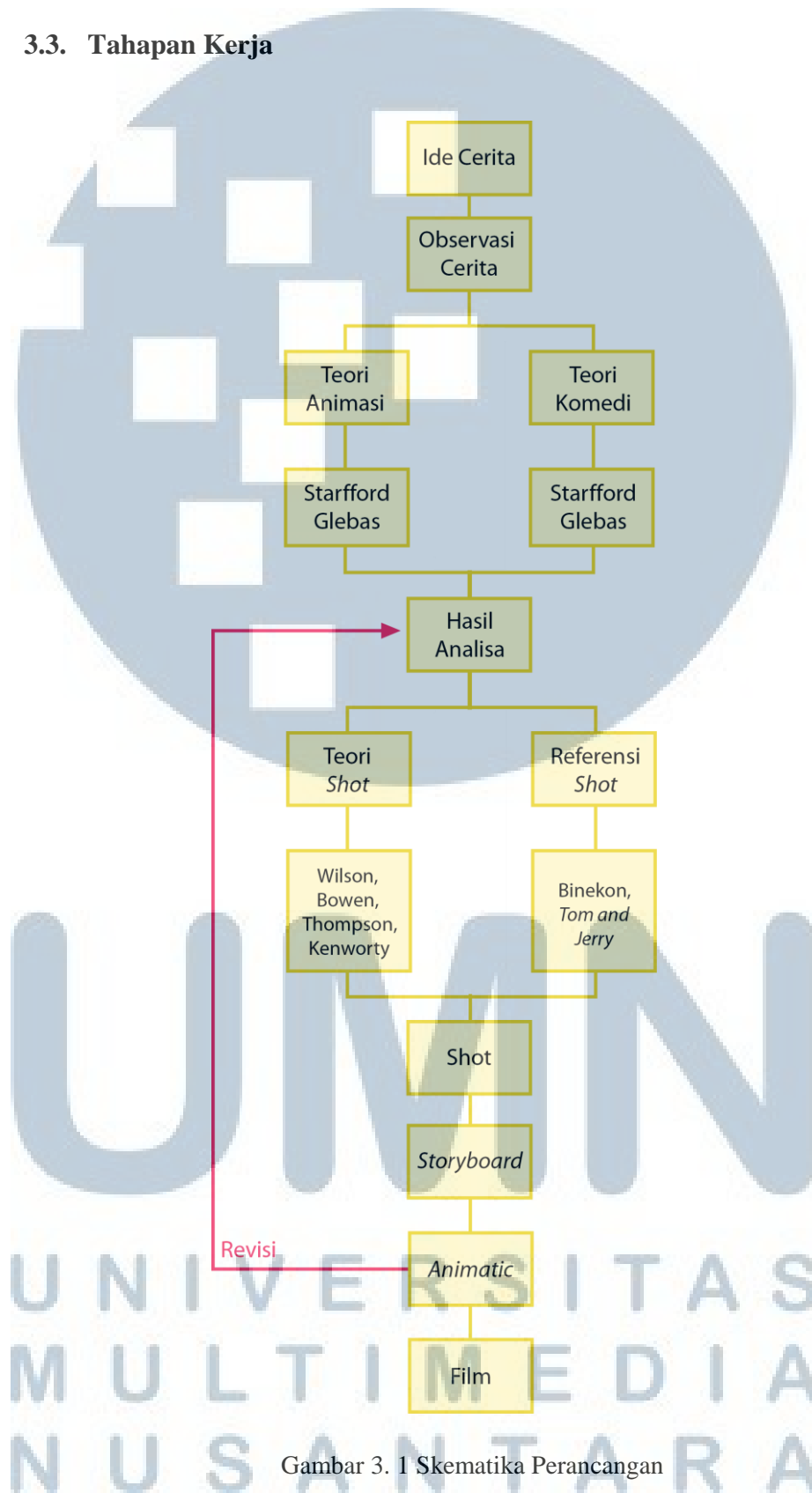
3.2. Metode penelitian

Metode Penelitian adalah proses pengumpulan data valid yang dapat di pertanggungjawabkan dari rumusan masalah untuk mencapai tujuan tertentu. Penelitian dilakukan secara ilmiah baik kuantitatif maupun kualitatif. Dalam pembuatan laporan Tugas Akhir, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode ini berupa mengumpulkan data-data yang bersumber dari buku, film maupun artikel dari internet maupun majalah. Segala sumber yang penulis pakai akan di olah dan akan ditarik menjadi kesimpulan lalu dirancang dalam *shot* film penulis.

Dalam penelitian ini penulis lebih mengumpulkan referensi *shot* dari film dan teori *shot* dari buku. Penulis meneliti dan mendapatkan beberapa *shot* yang cocok untuk film 2D “Taste” dari animasi Tom and Jerry dan juga film serial Binekon. Penulis juga memakai buku *The Filmmaker’s Eye* dan *Grammar of the Shot* sebagai dasar landasan pembuatan *shot*.

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

3.3. Tahapan Kerja



Gambar 3. 1 Skematika Perancangan
(sumber : dokumentasi pribadi)

Dalam perancangan *shot* pada film animasi berjudul “*Taste*”, penulis melakukan beberapa tahapan kerja. Penulis mengawali dengan membuat ide pokok cerita film yang ingin di jadikan tugas akhir dan melakukan observasi mengenai teori animasi dan komedi yang berkaitan dengan cerita agar lebih masuk akal dan cerita lebih kuat dengan adanya referensi atau data valid, setelah itu penulis memikirkan perancangan *shot* agar bisa memvisualisasikan *text script* menjadi sebuah *visual* gambar di *storyboard*, penulis melakukan riset mengenai teori *shot* dan referensi film yang sejenis dengan tugas akhir.

Hasil riset dan referensi film diolah dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan cerita film tugas akhir agar tersampaikan dengan baik kepada para penonton. Setelah itu kumpulan-kumpulan *shot* di gabungan ke dalam *software editing* dan dijadikan *animatic* sebagai acuan *timing* animasi dan memperlihatkan animasi kasar yang nanti akan di buat di tahap produksi, kalau *shot* yang di buat tidak sesuai dengan kriteria kelompok dan dosen atau *shot* membuat jalan cerita menjadi tidak tersampaikan maka proses pembuatan *storyboard* akan di refisi sesuai kebutuhan. Jika hasil refisi diterima baik kelompok maupun dosen maka tahap selanjutnya produksi film, *shot* yang di buat akan di jadikan animasi dan diwarnai, semua hasil produksi akan di *editing* beserta diberikan *background music* dan *sound effect* untuk memperkuat hasil akhir dari film 2D animasi *Taste*.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

3.4 Acuan

Dalam pembuatan film “*Taste*”, penulis ingin menunjukkan aksi komedi *slapstick* antara Timi dan kawan-kawannya, oleh karena itu penulis menggunakan beberapa film komedi yang cocok dengan film “*Taste*” yaitu Binekon dan Tom and Jerry sebagai acuan *shot* komedi sehingga sesuai dengan topik penulis yang dibahas yaitu perancangan *shot* komedi.

3.4.1. Binekon



Gambar 3. 2 *Binekon*

(<https://www.kaorinusantara.or.id/newsline/6288/binekon-karya-animasi-dengan-konten-kultural-indonesia>)

Binekon adalah serial animasi dari Indonesia yang mengusung budaya

Indonesia untuk anak-anak di seluruh Indonesia. Film ini menceritakan tentang kehidupan lima sahabat yang beragam dari segi budaya dan kultural namun mereka tetap akrab karena di film ini mengusung semboyan “Bhineka Tunggal Ika” yang menghapus perbedaan dan menjadikannya persatuan. Binekon sangat cocok bagi film “*Taste*” dari

segi komedi, gaya gambar dan animasi vektorinya.

3.4.2. Tom and Jerry



Gambar 3. 3 Tom and Jerry

(<http://knowyourmeme.com/memes/subcultures/tom-and-jerry>)

Tom and Jerry adalah sebuah serial komedi kartun 2D animasi. Film ini menceritakan tentang seekor kucing bernama Tom dan seekor tikus bernama Jerry yang selalu bertengkar setiap episodnya. Penulis menjadikan bahan referensi film ini karena Tom and Jerry banyak sekali memakai komedi berjenis *slapstick* yang cocok dengan beberapa adegan komedi di film “*Taste*” dan pemakaian *shot* yang cocok dengan adegan tersebut.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

3.5. Analisa Referensi

penulis menggunakan referensi film Binekon dan Tom and Jerry karena cocok dengan film 2D animasi “*Taste*”. Penulis menganggap aksi komedi *slapstick* Tom and Jerry menjadi acuan *shot* beserta aksi komedi keempat tokoh didalam film “*Taste*” dan begitu juga dengan aksi Binekon yang menjadikan referensi cerita komedi dan gaya animasi komedi dalam pembuatan film “*Taste*”.

3.5.1. Episode Coconut

Episode ini menceritakan Jabo, Sumi, Kale, Sula dan Papu sedang berjalan-jalan dan mereka menemukan sebuah benda yang sebelumnya ia temukan, mereka tampak kebingungan benda tersebut sebenarnya apa, hingga akhirnya mereka sadar kalau benda tersebut adalah kelapa.



Gambar 3. 4 Kale ,Sula, Papu tertimpa kelapa.

(*Binekon/Coconut/2013*)

Shot ini ingin menunjukkan ekspersi ketiga tokoh ini didalam sebuah frame serta aksi mereka saat tertimpa kelapa maka penggunaan *Long Shot* dalam adegan ini pilihan yang tepat karena menunjukkan ekspersi serta gerak

badan terlihat secara keseluruhan. Komposisi pada *shot* ini juga baik karena ketiga tokoh tidak saling berhalangan satu sama lain, penempatan tokoh dimainkan agar penonton dapat terlihat jelas dan enak dipandang mata. *Angle* yang di pakai adalah *Eye level* karena cocok untuk scene tersebut agar komedinya terlihat karena menitikfokuskan tokoh dan aksinya. Referensi ini dipakai pada *shot* 98 pada film “*Taste*”.



Gambar 3. 5 *Jabo dan Sumi menabrak Kale.*

(*Binekon/Coconut/2013*)

penulis juga mengambil referensi pada *shot* ini yaitu gambar 3.5. pemilihan *long shot* pada *shot* ini memberi ruang yang sangat luas agar tokoh saat terpental kebelakang tetap terlihat didalam sebuah *frame*, selain itu ekspresi dari tokoh masih bisa terlihat. Komposisi dan staging tokoh yang dipakai secara simetris antar bagian kanan maupun kiri agar penonton menitikfokuskan pada tengah *frame*. Referensi ini dipakai pada *shot* 84 pada film “*Taste*”.

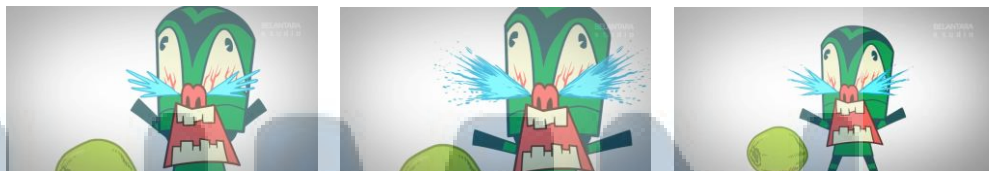
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3. 6 Papu marah.

(Binekon/Coconut/2013)

penulis mengambil referensi pada *shot* ini yaitu gambar 3.6. pemilihan *Big Close Up* pada *shot* ini memberi ruang yang sangat sempit agar ekspresi wajah tokoh saat marah terlihat jelas didalam sebuah *frame*, selain itu masih tampak ruang kosong di sisi kanan dan kiri tokoh. Referensi ini dipakai pada *shot* 70 pada film “*Taste*”.



Gambar 3. 7 Papu kesakitan

(Binekon/Coconut/2013)

Penulis mengambil referensi pada *shot* ini yaitu gambar 3.7. pemilihan *Long Shot* pada *shot* ini memperlihatkan baik ekspresi Papu kesakitan dan gerak tubuhnya, *shot* ini menggunakan *shake camera* dimana sangat membantu visual gambar untuk mendapatkan ekspresi Papu yang terlihat lebih kesakitan di banding *camera* tetap *still*, *shake camera* di gunakan untuk memberikan tensi adegan dan motivasi agar

film tampak natural menurut Wilson (2000) shot ini menjadi acuan penulis untuk membuat *shot* memakai *shake camera* pada film “Taste”.

3.5.2. Episode Beefcake Tom

Episode ini menceritakan tentang Tom yang terlalu banyak makan dan bermalas-malasan hingga akhirnya perut ia membuncit, lalu Jerry menjahili Tom yang sedang bermalas-malasan namun Tom tidak bisa mengejar Jerry karena perut Tom sangat berat dan mengganggu, pada akhirnya Tom pergi ke tempat Gym dan ia berlatih agar perutnya kembali normal. Seperti yang di lihat dalam gambar 3.6, Jerry menjahili Tom dan pada akhirnya Tom tertimpa barbelnya sendiri lalu barbell tersebut jatuh ketanah begitu juga dengan perut Tom yang menyangkut di barbell tersebut dan perut Tom menjadi pipih seketika. Dari adegan tersebut bisa dilihat kedua aksi mereka merupakan komedi *slapstick*.



Gambar 3. 8 Jerry menjahili Tom
(Tom and jerry / Beefcake Tom / 2007)

Penggunaan *Long Shot* dalam adegan tersebut dapat memperlihatkan keseluruhan adegan tanpa adanya perpotongan transisi. Bowen (2013) mengatakan penggunaan *Long Shot* cenderung lebih pada tindakan dan gerakan daripada keadaan emosional tokoh. Aksi saat Tom mengangkat barbel hingga barbel menimpa dirinya bisa dipakai hanya satu *shot* atau long take tanpa harus mengganti shot lainnya. Pemakaian *high angle* juga sangat berpengaruh dalam *shot* ini karena selain tokoh Tom terlihat lemah seperti yang dikatakan Maora (2014), penggunaan *high angle* yakni menampilkan kedalaman atau *perspective* terhadap *environment* dalam *shot* tersebut. Referensi ini dipakai pada *shot* 69 pada film “*Taste*”.

3.5.3. Episode Nit-Witty Kitty

Episode ini menceritakan tentang perselisihan antara Tom dan Jerry yang mengakibatkan sifat Tom berubah menjadi seekor tikus dan Jerry merasa sangat terganggu dengan hal itu, maka Jerry berinisiatif untuk mengembalikan Tom seperti semula. Gambar 3.9. menunjukkan ekspresi Tom yang sangat kesakitan karena kepalanya terbentur bola bowling. Adanya gabungan antara komedi *slapstick* dengan *exaggeration* yang membuat kepala Tom menjadi elastis seperti karet. Mungkin kalau Tom adalah kucing di dunia asli, kepalanya akan luka dan tidak elastis seperti Tom. Penulis menjadikan adegan tersebut sebagai referensi di dalam film “*Taste*”. penulis sangat terinspirasi dengan komedi *slapstick* dan *exaggeration* yang membuat badan tokoh menjadi elastis. Di karenakan

selain komedi yang di ambil di dalam adegan tersebut menjadi lebih lucu dari segi ekspresi Tom yang sangat kesakitan begitu juga dengan aksinya saat tergigit oleh jebakan tikus.



Gambar 3. 9 Tom menjerit.

(*Tom and Jerry / Nit-Witty Kitty / 1951*)

Sangat tepat untuk penggunaan *long shot*. Karena bisa menunjukkan ekspresi tubuh Tom kesakitan dari ujung kepala sampai kaki. Dalam adegan ini penulis mengambil referensi komedinya dengan *shot* yang digunakan didalam adegan film "*Taste*". Referensi ini dipakai pada *shot* 98 pada film "*Taste*".

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

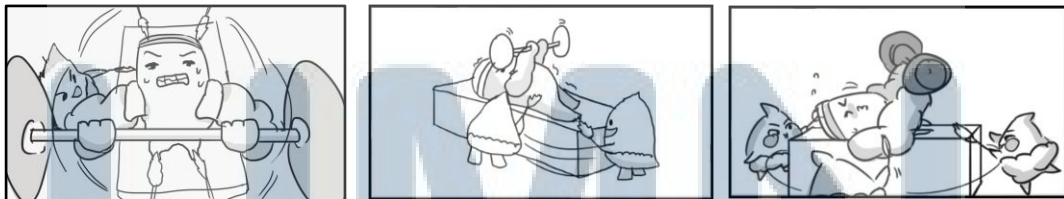
3.6. Proses Perancangan Shot

Sebelum memulai perancangan *shot*, penulis bersama tim merancang ide-ide cerita yang nantinya di kembangkan dan melakukan riset yang berkaitan dengan cerita. Di saat itu juga teman penulis melakukan perancangan desain tokoh berdasarkan cerita yang dibuat. Selanjutnya desain tokoh dan cerita yang sudah final akan di aplikasikan kedalam *storyboard* yang menjadi pondasi dalam perancangan pembuatan animasi serta timing tiap *shot* untuk menjadikan patokan durasi film secara keseluruhan. Dalam pembuatan *storyboard*, penulis melakukan perancangan *shot* seperti di *Scene 3 Shot* 69, 70, 71, 84 dan 98. Karena *shot* tersebut mewakili *punch line* dari komedi di film *Taste* dan juga penulis menemukan referensi film animasi yang sesuai dengan adegan pada *Scene 3 Shot* 69, 70, 71, 84 dan 98. .

Penulis melakukan perancangan *shot* berdasarkan teori-teori sinematografi dan referensi dari film komedi yang dapat membangun suasana dan bisa memvisualisasikan ke film 2D animasi berjudul "*Taste*". Penulis melakukan perancangan *shot* berdasarkan pemilihan *angle*, komposisi, pergerakan kamera dan jenis-jenis *shot* itu sendiri dan juga penulis ingin mendapatkan *feel* komedi yang bisa dibangun dari pilihan *shot* tersebut. Penulis melakukan perancangan *storyboard* sebesar dua kali untuk mendapatkan *shot* yang inginkan berdasarkan teknik-teknik cinematografi. Banyak sekali masalah dalam pembuatan *shot* salah satunya ada satu adegan yang tidak cocok untuk di buat *long take* dan pada akhirnya penulis memutuskan untuk membuat *shot* terpisah agar cerita lebih dapat tersampaikan. Selain itu penulis membuat beberapa alternatif *shot* untuk memilih

shot mana yang paling cocok untuk sebuah adegan komedi di dalam film 2D animasi “*Taste*”.

Banyak sekali *shot* yang penulis buat harus di buang karena *shot* yang penulis buat kurang menyampaikan pesan maka penulis membuat ulang *shot* itu kembali untuk mencari komposisi *shot* yang paling tepat untuk menyampaikan cerita lewat sebuah *shot* yang sudah penulis buat seperti gambar 3.10, gambar 3.11, gambar 3.12, gambar 3.13. maupun gambar 3.14. pada tahap itu penulis mencari satu *shot* terbaik dari tiga *shot* yang penulis rancang sebelumnya, dengan menggunakan sebuah teori , referensi serta asistensi dosen pembimbing maka penulis bisa menentukan *shot* yang terbaik untuk film “*Taste*” yang nantinya *shot* tersebut akan ditampilkan. Berikut adalah alternatif *shot* yang penulis rancang untuk di terapkan pada film 2D animasi berjudul “*Taste*”.



Gambar 3. 10. Alternatif *Shot* 69 pada Scene 3.

(sumber : dukomentasi pribadi)

Gambar 3.10. merupakan beberapa alternatif *shot* yang diperoleh dari penggabungan antara teori dan referensi *shot*. Gambar 3.10 merupakan sketsa pada *shot* 69 scene 3, pada gambar di kiri menggunakan *medium long shot* dan *high level*. Pada gambar di tengah menggunakan *long shot* dan *high level*. Dan yang di kanan menggunakan *medium long shot* dan *eye level*. Dari ketiga tersebut penulis menetapkan memakai *shot* yang di kanan karena komposisi *shot* lebih efektif

menyampaikan pesan lewat sebuah komposisi yang simetris, komposisi ini juga meminimalisir *blocking* pada Timi, penggunaan *medium long shot* yang bisa memperlihatkan dari gerak tubuh hingga ekspresi muka Chal dan Timi serta pemilihan *eye level* dan *camera movement* yang *shake* untuk mendukung unsur komedi pada *shot* tersebut. Penulis juga terinspirasi dari hasil analisa referensi film bineton yang berjudul *coconut* pada gambar 3.4. yang menjadi landasan referensi yang di aplikasikan kedalam *shot* tersebut. Gambar di kiri tidak penulis pilih karena pergerakan Timi terpotong saat mengelilingi Chal dan ekspresi Timi terhalang oleh beban Chal. Gambar yang di tengah tidak penulis pilih karena staging Timi membelakangi kamera jadi ekspresi tidak terlihat di kamera.

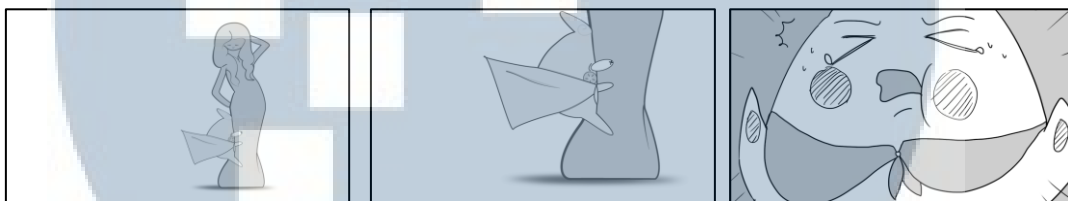


Gambar 3. 11. Alternatif *Shot* 98 pada Scene 3.

(sumber : dukomentasi pribadi)

Gambar 3.11. merupakan beberapa alternative *shot* 98 yang diperoleh dari penggabungan antara teori dan referensi *shot*. Gambar 3.11. merupakan sketsa pada *shot* 98 scene 3, pada gambar kiri menggunakan *medium long shot* dan *eye level*, camera berada di samping kiri tokoh, pada gambar di tengah menggunakan *medium long shot*, sedikit *low level*, pada gambar di kanan menggunakan *long shot* dan *eye level*. Dari ketiga gambar tersebut penulis menetapkan memakai *shot* yang di kanan karena penulis ingin menyampaikan pesan secara bersamaan antara aksi Papi maupun Chal yang saling berhubungan, dengan penggunaan *long shot* maka semua

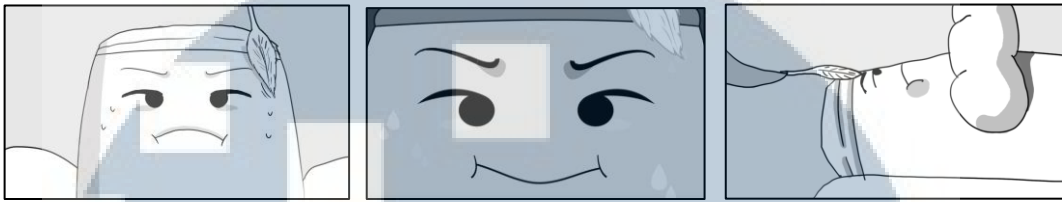
aksi akan terlihat serta lebih efektif menggabungkan dua adegan secara bersamaan dan pemilihan komposisi *rule of third* pada peletakan tokoh Papi dan Chal yang bertujuan memberikan ruang Papi lebih besar dari pada Chal karena penulis ingin penonton lebih fokus adegan Papi. Dibandingkan alternative shot lainnya penulis harus membuat *shot* kembali mengenai Chal yang melempar *barbell*.



Gambar 3. 12. Alternatif *Shot* 84 pada Scene 3

(sumber : dukomentasi pribadi)

Gambar 3.12. merupakan beberapa alternatif *shot* yang diperoleh dari penggabungan antara teori dan referensi *shot*. Gambar 3.12. merupakan sketsa pada *shot* 84 *scene* 3, pada gambar di kiri menggunakan *eye level* dan *long shot*, pada gambar di tengah menggunakan *eye level* dan *long shot* dan *camera pedestal*, dan pada gambar kanan camera berada di depan tokoh dan menggunakan *medium close up*. Dari ketiga gambar tersebut penulis menetapkan memakai *shot* yang di tengah karena penulis ingin menunjukkan Timi menabrak sebuah patung dan gigi patung tersebut rusak, penulis memakai *long shot* agar semua aksi Timi tidak terpotong dan terlihat dengan jelas dan memakai *camera movement pedestal* agar bisa melihat gigi patung yang rusak. Penulis tidak memilih gambar yang kiri karena momen gigi patung rusak tidak terlihat begitu jelas dan penulis tidak memilih gambar kanan karena *shot* tersebut tidak efektif penulis membutuhkan *shot* baru untuk menunjukkan kalau Timi menabrak patung.

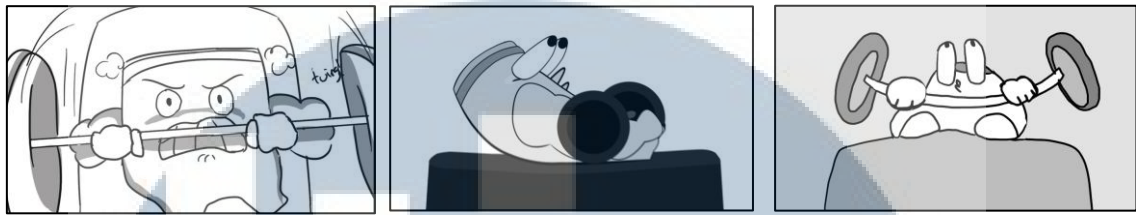


Gambar 3. 13. Alternatif *Shot* 70 pada Scene 3

(sumber : dukomentasi pribadi)

Gambar 3.13. merupakan beberapa alternatif *shot* yang diperoleh dari penggabungan antara teori dan referensi *shot*. Gambar 3.13. merupakan sketsa pada *shot* 70 scene 3, pada gambar kiri menggunakan *close up* dan *eye level*, pada gambar tengah memakai *big close up* dan *eye level* serta *camera movement* yang *shake* dan gambar kanan memakai *close up* dan *eye level* namun kamera berada di samping kanan tokoh. Dari ketiga gambar tersebut penulis menetapkan memakai *shot* yang di tengah karena penulis ingin menunjukkan ekspresi Chal saat ia menahan rasa tawa saat di jahili oleh Timi, dengan penggunaan *big close up* maka ekspresi Chal dari dahi hingga dagu terlihat sangat jelas dari alis yang bergetar di sertai mata yang berkedip dan mulut yang menahan rasa tawa, keringan Chal yang mengalir deras sangat terlihat kalau menggunakan *big close up* dan ditambah penggunaan *eye level* dan *shake camera* membantu kesan komedi pada *shot* tersebut. Penulis tidak memakai gambar di kiri maupun kanan karena kurang menggambarkan ekspresi Chal yang menahan tawa begitu jelas didalam sebuah layar.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3. 14. Alternatif *Shot* 71 pada Scene 3

(sumber : dukumentasi pribadi)

Gambar 3.14. merupakan beberapa alternatif *shot* yang diperoleh dari penggabungan antara teori dan referensi *shot*. Gambar 3.14. merupakan sketsa pada *shot* 71 *scene* 3, pada gambar kiri menggunakan *close up* dan *high level*, gambar tangan menggunakan *long shot* dan *eye level* serta *shake camera* dan kamera berada di samping tokoh, dan gambar kanan menggunakan *long shot* dan *eye level* namun camera berada di depan tokoh. Dari ketiga gambar tersebut penulis menetapkan memakai *shot* yang di tengah karena penulis ingin menunjukkan ekspresi Chal yang kesakitan karena tertimpa beban dan gerak tubuh Chal yang tertimpa beban barbell karena itu memakai *long shot* dan *eye level*. Penulis tidak memakai gambar di kiri menggambarkan ekspresi dan gerak tubuh Chal yang begitu jelas namun *exaggeration* mata Chal kurang begitu jelas terlihat maupun gambar kanan karena *blocking* pada barbell yang menutupi badan Chal.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA