



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

Skripsi Penciptaan penulis adalah membuat film animasi dokumenter berjudul “Marzuki”. Film ini mengisahkan perjuangan seorang mantan atlet sepakbola bernama Bapak Marzuki yang ingin menjadi PNS melalui sudut pandang dari sang istri yang juga seorang atlet bernama Ibu Dyah. Film ini dikemas dengan teknik 2 dimensi yang berdurasi kurang lebih 6 menit. Karya yang dibuat penulis dalam Skripsi Penciptaan ini adalah perancangan *shot* yang memvisualisasikan rasa tidak dhiraukan dan kekecewaan Bapak Marzuki dari sudut pandang istri beliau, Ibu Dyah. Untuk mendukung perancangan *shot*, penulis melakukan pengumpulan data dengan cara studi literatur (buku dan *e-book*) dan observasi film sebagai referensi.

3.1.1. Sinopsis

Film ini mengisahkan tentang nasib seorang mantan atlet sepakbola yang kini berjuang menyambung hidupnya dan keluarganya dengan menjadi guru honorer. Menanti janji pemerintah yang tak kunjung datang, membuatnya terus berharap tanpa kepastian. Berbagai cara telah ia tempuh, namun tetap tidak ada segelintir harapan yang terlihat.

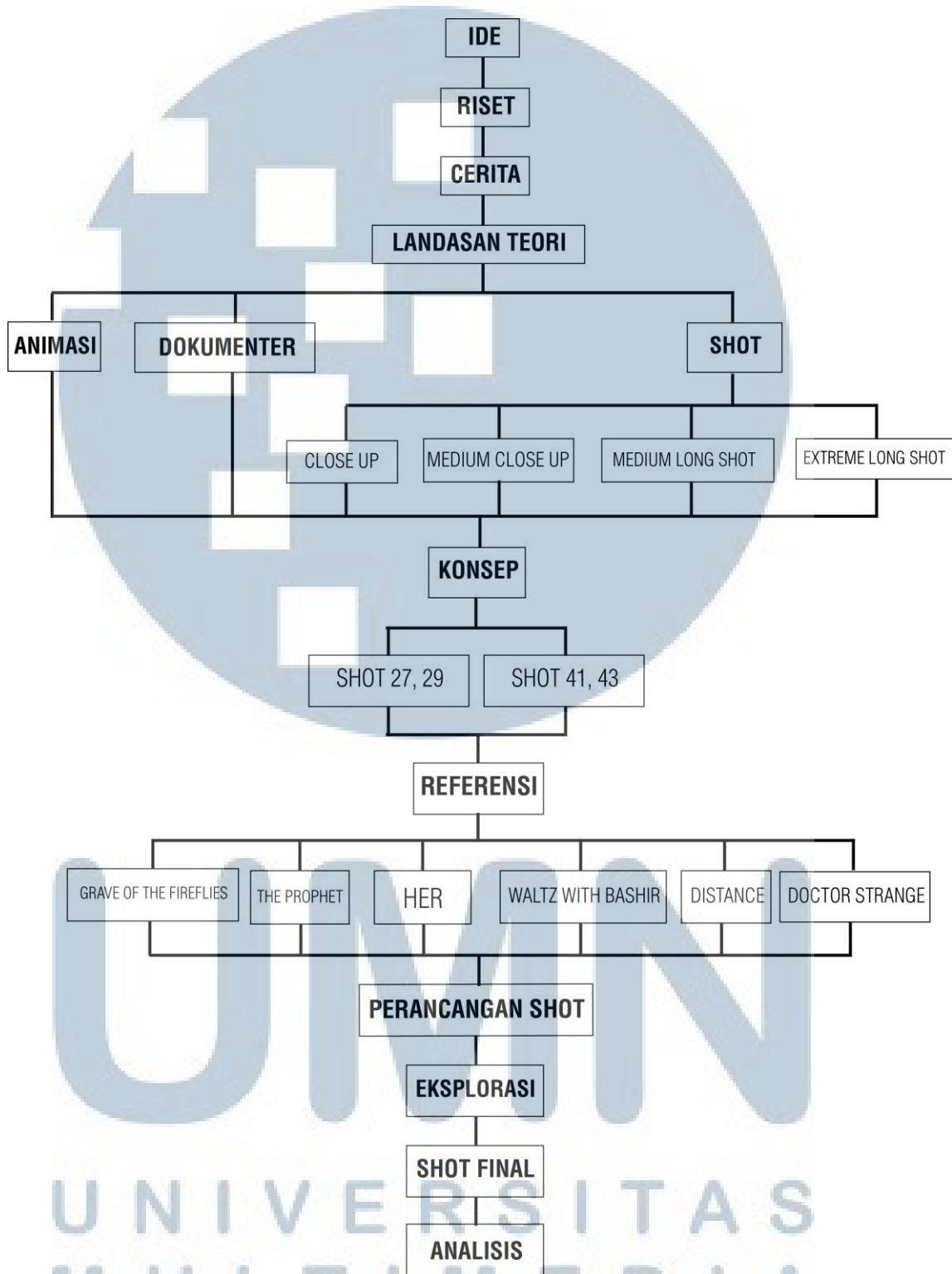
3.1.2. Posisi Penulis

Posisi penulis pada pengerjaan film ini sebagai *storyboard artist*. Film animasi dokumenter ini dikerjakan oleh tiga orang termasuk penulis sendiri. Penulis membuat dan menyusun *shot* yang akan digunakan pada film ini selama proses praproduksi.

3.2. Tahapan Kerja

Pada tahapan kerja, tim penulis mencari ide film animasi apa yang akan dibuat. Setelah mendapatkan ide, lanjut ke proses konsep untuk menentukan film animasi ini akan seperti apa cerita dan visualnya. Lalu tim penulis melakukan riset untuk mendapatkan cerita. Setelah mendapatkan cerita, lalu penulis melakukan perancangan *shot* berdasarkan studi literatur, mencari teori-teori yang tepat dan menonton berbagai film atau animasi sebagai referensi pada *shot* yang penulis rancang. Berikut adalah skematika perancangan yang penulis lakukan dalam perancangan *shot* dalam film animasi dokumenter “Marzuki”:

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.1. Skematika Perancangan

(Dokumentasi Pribadi)

3.3. Konsep

Pada perancangan *shot* dalam film animasi dokumenter “Marzuki”, penulis ingin merancang *shot* yang memvisualisasikan rasa tidak dihiraukan dan kekecewaan Bapak Marzuki dari sudut pandang istri beliau (Ibu Dyah) pada:

1) *Shot 27* yang berisi adegan ketika Bapak Marzuki dan Ibu Dyah berjalan melewati gedung-gedung instansi pemerintahan dan *shot 29* ketika Bapak Marzuki melihat gelas yang ada dibawah. Pada adegan ini, Ibu Dyah merasa instansi terkait tidak mendengar keluhannya dan berniat mengadukannya langsung pada Presiden Jokowi untuk menagih janjinya. Adegan ini berisi narasi: “Saya kalo ini nanti ke gubernur ini nanti sudah mentok, ke Menpora juga mentok, langsung aku ke Jokowi, Presiden. Tak tagih janjinya.”

2) *Shot 41* yang berisi adegan ketika Bapak Marzuki mengangkat dan meratapi medalnya dengan tatapan sedih dan *shot 43* yang berisi adegan Bapak Marzuki berhadapan dengan patung totem sebagai representasi dari anggota dewan. Pada adegan ini, Ibu Dyah merasa jika perjuangan Bapak Marzuki yang sudah mengharumkan nama Indonesia dengan membawa pulang medali kejuaraan tidak dipedulikan lagi nasibnya jika sudah pensiun, sehingga Ibu Dyah mencoba menjual medali di media sosial untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari dan teman-teman dari Ibu Dyah yang menjadi anggota DPRD DKI tidak membantu dan seolah acuh terhadap permasalahan Ibu Dyah. Adegan ini berisi narasi: “Kita kemaren sudah nawarin medali, di apa, di, medsos. Tak jual aja aja ni medali kalo

memang bener-bener gak ada artinya, buat apa kita simpen.” “Aku ngomong sama temen-temenku di dewan ini, di DPRD DKI. Mereka gak ada tergerak hatinya, sedikit gak ada, cuek.”

3.4. Acuan

Penulis menggunakan berbagai film maupun animasi sebagai referensi untuk merancang *shot* untuk storyboard dalam film animasi dokumenter “Marzuki” yang penulis buat. Pada perancangan *shot* ini, penulis menggunakan film “*Grave of the Fireflies*”, “*The Prophet*”, “*Her*”, “*Waltz with Bashir*”, “*Doctor Strange*”, dan “*Distance*” sebagai referensi *shot* yang penulis rancang. Penulis mengambil beberapa *shot* dari film tersebut karena penulis menemukan kesamaan *shot* yang memperlihatkan rasa tidak dihiraukan dan kekecewaan dari tokoh utama pada beberapa adegan dari film tersebut dengan *shot* yang penulis rancang pada film animasi dokumenter penulis.

3.4.1. *Grave of the Fireflies*

‘*Grave of the Fireflies*’ menceritakan tentang kedua kakak adik bernama Seita dan Setsuko yang berjuang untuk bertahan hidup pada masa Perang Dunia II setelah Kobe, kota yang mereka tinggali di bombardir oleh Amerika Serikat.

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 3.2. *Grave of the Fireflies*
(Studio Ghibli, 1988)

3.4.2. *The Prophet*

'*The Prophet*' merupakan film yang berdasarkan cerita dari buku Kahlil Gibran dengan judul yang serupa. Film ini menceritakan tentang seorang penyair dan seniman bernama Mustafa yang sedang dipenjara rumah sejak tujuh tahun yang lalu akibat kerusuhan yang dituduhkan kepadanya.



Gambar 3.3. *The Prophet*
(Universal Studio, 2014)

3.4.3. *Her*

Film ini menceritakan kehidupan seorang pria kesepian yang memasuki babak akhir perceraian bernama Theodore. Ia adalah seorang penulis surat yang tinggal sendiri di sebuah apartemen. Suatu hari, ia melihat iklan yang mempromosikan sebuah sistem operasi bernama OS1. Hari-hari berikutnya ia habiskan dengan

menjalin hubungan dengan sistem operasi yang bernama Samantha itu. Sampai pada waktu hubungan mereka menjadi sulit dan Samantha mengatakan bahwa seluruh produk OS1 ditarik dari pasaran.

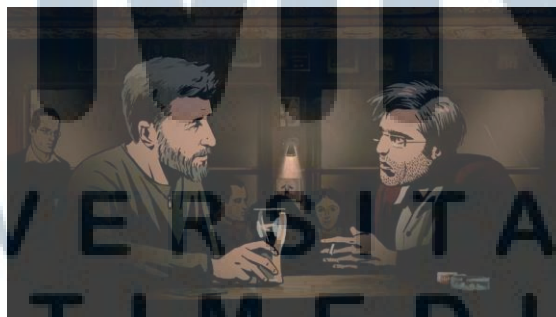


Gambar 3.4. *Her*

(Annapurna Pictures, 2013)

3.4.4. *Waltz with Bashir*

Film ini merupakan animasi dokumenter yang menceritakan kisah nyata yang dialami oleh veteran perang di Lebanon yang bernama Ari Folman. Ia mewawancarai teman-temannya yang pernah dinas bersama untuk menceritakan pengalaman kejam dan mengerikan mereka selama bertugas di Lebanon.

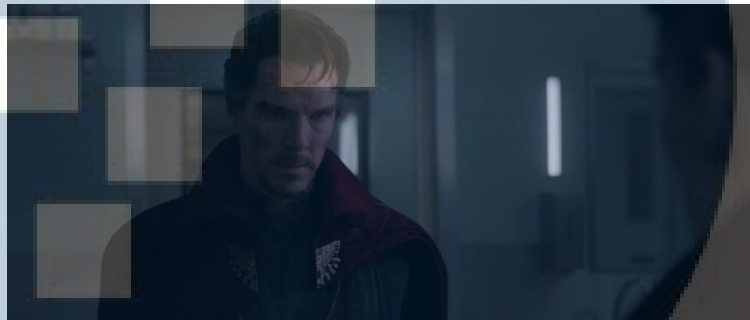


Gambar 3.5. *Waltz with Bashir*

(Sony Pictures Classics, 2013)

3.4.5. *Doctor Strange*

Film ini menceritakan kisah seorang dokter bedah arogan yang kehilangan kariernya sebagai dokter bedah dan mencoba untuk menyembuhkan tangannya dan tanpa sengaja masuk ke dalam dunia sihir/mistik.



Gambar 3.6. *Doctor Strange*

(*Marvel Studios, 2016*)

3.4.6. *Distance*

Film animasi ini menceritakan seorang gadis pemalu yang ingin bertemu dengan laki-laki yang disukainya. Berbagai rintangan sulit ia hadapi hingga akhirnya ia bertemu dengan laki-laki yang disukainya tersebut.



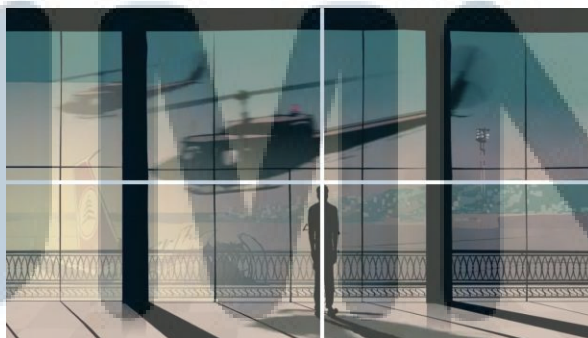
Gambar 3.7. *Distance*

(*Gobelins, 2012*)

3.5. Observasi Referensi

3.5.1. Shot 27

Untuk perancangan *shot 27*, penulis memilih beberapa referensi adegan dari film ‘*Grave of the Fireflies*’ dan ‘*Waltz with Bashir*’ sebagai referensinya. Pada acuan pertama untuk perancangan *shot 27*, penulis mengambil adegan pada saat Folman sedang berdiri mematung di dalam sebuah bandara yang tidak terpakai. Penggunaan *long shot* dalam adegan ini memberi kesan kesendirian dan menekankan rasa takut Folman terhadap perang yang diikutinya. Komposisi *balance* pada adegan ini memusatkan tokoh di tengah dan memperlihatkan latar belakang yang besar juga menambah kesan bahwa Folman tidak berdaya dan terisolasi dari keadaan sekitarnya. Pada *shot* ini, *angle full back* juga menguatkan kesan bahwa Folman hanya bisa berkata pada dirinya sendiri dan tidak ingin orang tahu bahwa ia menyimpan rasa takut akan hari esok.



Gambar 3.8. *Long Shot & Balance*
(*Waltz with Bashir*, Sony Pictures Classics, 2008)

Sebagai acuan kedua perancangan *shot 27*, penulis memilih adegan saat Seita sedang mengubur adiknya Setsuko sebagai referensi. Pada adegan ini, *shot*

yang digunakan adalah *extreme long shot* ketika Seita terlihat kecil dibandingkan dengan lingkungan sekelilingnya. Pengambilan *shot* ini digunakan karena ingin memperlihatkan kesendirian dan ketidakpedulian sekitarnya terhadap masalah yang dihadapi oleh Seita. *Shot* ini juga digunakan untuk memperlihatkan lokasi ia mengubur adiknya di sebuah bukit kecil. Secara komposisi, *shot* dalam adegan ini terfokus pada pohon, akan tetapi jika diterapkan *rule of third* pada *shot* ini, penonton akan diarahkan ke tengah *frame* ketika Seita sedang mengubur adiknya. Selain itu, penggunaan *full back* yang menampilkan bagian punggung Seita memperjelas keadaan Seita yang menyembunyikan perasaan sedih atas meninggalnya Setsuko.



Gambar 3.9. *Extreme long shot & Rule of Third*
(*Grave of the Fireflies*, Studio Ghibli, 1988)

Setelah penulis mengobservasi referensi untuk *shot* 27, penulis menyimpulkan bahwa untuk merancang *shot* yang memvisualisasikan rasa tidak dihiraukan membutuhkan jarak *shot* yang jauh, tokoh yang membelakangi kamera (*full back*) dan komposisi yang seimbang. Berikut ini adalah tabel hasil dari observasi referensi untuk *shot* 27.

Tabel 3.1. Observasi Referensi *Shot 27*

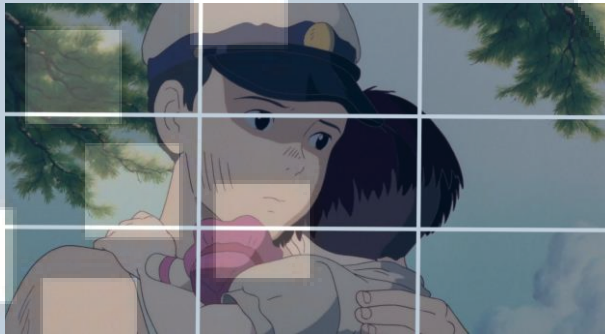
(Dokumentasi Pribadi)

FILM	SHOT	ANGLE	KOMPOSISI
<p><i>WALTZ WITH BASHIR</i> (00:55:29)</p>	<p><i>LONG SHOT</i> (memberi kesan kesendirian)</p>	<p><i>FULL BACK</i> (memberi kesan menyimpan rasa takut)</p>	<p><i>BALANCE</i> (memberi kesan tidak berdaya dan terisolasi)</p>
<p><i>GRAVE OF THE FIREFLIES</i> (01:22:53)</p>	<p><i>EXTREME LONG SHOT</i> (memberikan kesan kesendirian dan ketidakpedulian)</p>	<p><i>FULL BACK</i> (memperlihatkan kesan menyembunyikan perasaan sedih)</p>	<p><i>RULE OF THIRD</i> (mengarahkan penonton pada tokoh utama)</p>

3.5.2. *Shot 29*

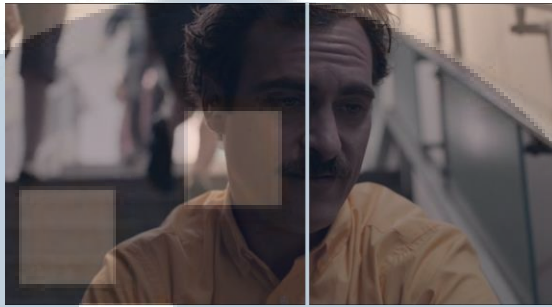
Dalam perancangan *shot 29*, penulis menggunakan salah satu adegan dari film ‘*Grave of the Fireflies*’ dan ‘*Her*’ sebagai referensi perancangan *shot 29*. Yang menjadi acuan pertama *shot 29* adalah adegan Seita menggendong Setsuko yang memintanya untuk tidak pergi. Ekspresi Seita terlihat jelas oleh penggunaan *close up* ketika Seita menatap ke arah bawah karena memikirkan nasib diri dan adiknya di tengah perang yang sedang berlangsung. Kesan kuat atau tegar terlihat dari penggunaan *low angle* dalam adegan ini. Meskipun Seita terlihat sedih, ia mencoba untuk terlihat kuat di tengah keadaan sulit akibat perang. Komposisi *rule*

of third dalam *shot* ini dengan jelas memperlihatkan fokus pada ekspresi Seita dengan menyisakan beberapa ruang kosong dibagian kiri dan kanan Seita.



Gambar 3.10. *Close up & Rule of Third*
(*Grave of the Fireflies*, Studio Ghibli, 1988)

Penulis memilih salah satu adegan dari film '*Her*' sebagai referensi kedua untuk *shot* 29. Adegan ini merupakan adegan pada saat Theodore mengira Samantha menghilang dari perangkat digitalnya. Theodore mulai tenang ketika Samantha secara tiba-tiba berbicara. Penggunaan *medium close up* pada adegan ini ingin memperlihatkan ekspresi Theodore yang penuh pikiran akibat kejadian yang menimpanya. Penerapan *full frontal* pada adegan ini ingin menekankan emosi sedih dan khawatir dari Theodore, namun *angle* ini tidak terlihat dinamis karena hanya menampilkan Theodore dari bagian depan saja. Secara komposisi, penempatan tokoh di tengah terlihat *balance*. Terdapat kekosongan yang seimbang dalam *frame*, yang dimaksudkan agar penonton dapat terfokus pada tokoh di tengah.



Gambar 3.11. *Medium close up & Balance*
(*Her*, Annapurna Pictures, 2013)

Setelah penulis mengobservasi referensi untuk *shot* 29, penulis menyimpulkan bahwa untuk merancang *shot* yang memperlihatkan ekspresi kesedihan karena tidak dihiraukan membutuhkan jarak *shot* yang dekat, penempatan *angle* kamera dari depan dan komposisi yang menempatkan tokoh di tengah dan seimbang. Berikut ini adalah tabel hasil dari observasi referensi untuk *shot* 27.

Tabel 3.2. Observasi Referensi *Shot* 29
(Dokumentasi Pribadi)

FILM	SHOT	ANGLE	KOMPOSISI
<i>GRAVE OF THE FIREFLIES</i> (01:13:02)	<i>CLOSE UP</i> (memperlihatkan ekspresi kesedihan tokoh)	<i>LOW ANGLE</i> (memberikan kesan kuat dan tegar)	<i>RULE OF THIRD</i> (mengarahkan fokus penonton pada tokoh utama)

<i>HER</i> (01:44:31)	<i>MEDIUM</i> <i>CLOSE UP</i> (memperlihatkan ekspresi kesedihan tokoh)	<i>FULL FRONTAL</i> (menekankan emosi dan ekspresi sedih tokoh utama)	<i>BALANCE</i> (memfokuskan pandangan penonton terhadap tokoh utama)
--------------------------	---	--	---

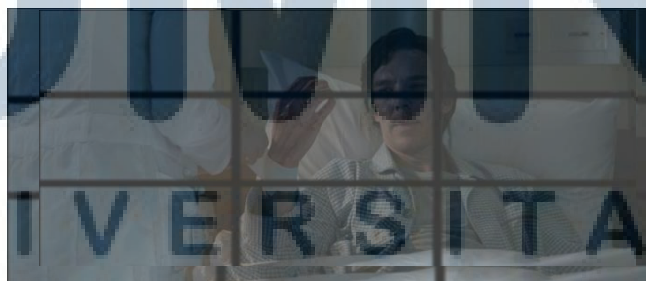
3.5.3. Shot 41

Pada perancangan *shot* 41, penulis menggunakan beberapa adegan dalam film ‘*The Prophet*’ dan ‘*Doctor Strange*’ sebagai acuannya. Pada acuan pertama *shot* 41, penulis memilih adegan Mustafa sedang menghadapi regu penembak yang ingin mengeksekusi Mustafa sebagai referensinya. Dalam adegan ini, *shot* yang digunakan adalah *close up* karena *shot* ini menampilkan kesan dramatis dari kesedihan yang ditunjukkan oleh Mustafa. Meskipun *shot* yang diambil dari jarak dekat, *shot* ini tetap dapat memuat latar belakang yang memperlihatkan Mustafa sedang berada di tempat eksekusi mati. Penggunaan *full frontal* sebagai *angle* memang terlihat biasa saja, namun untuk menguatkan tampilan emosi atau kesedihan Mustafa cukup berhasil karena fokus penonton diarahkan untuk bertahan pada adegan ini.



Gambar 3.12. *Close up & Rule of third*
(*The prophet*, Universal Studios, 2014)

Sebagai acuan kedua untuk *shot* 41, penulis memilih adegan pada saat Strange mengetahui bahwa kedua tangannya tak berfungsi normal dan karirnya sebagai dokter bedah sudah berakhir. Penerapan *medium shot* pada adegan ini memperlihatkan ekspresi kecewa dan bahasa tubuh akan rasa pasrah dengan nasib yang menimpa dirinya. Sedangkan ekspresi kekecewaan Strange terlihat jelas dengan digunakannya *full frontal* pada adegan ini. Penggunaan *rule of third* adegan ini terfokus pada bagian ekspresi wajah dan tangan dari Strange, yang jika ditarik garis pertemuan titik-titik tersebut berpusat pada bagian tangan dan wajah dari Strange.



Gambar 3.13. *Medium shot & Rule of third*
(*Doctor Strange*, Marvel Studios, 2016)

Sesudah penulis mengamati referensi untuk *shot* 41, penulis dapat menyimpulkan bahwa untuk merancang *shot* yang memvisualisasikan ekspresi kekecewaan, dapat menggunakan *shot* dengan jarak yang dekat, *angle* kamera yang menampilkan tokoh dari depan dan komposisi *rule of third* untuk memperlihatkan bahasa tubuh dengan ekspresi wajah tokoh. Berikut ini adalah tabel hasil observasi referensi yang penulis temukan untuk *shot* 41.

Tabel 3.3. Observasi Referensi *Shot* 41

(Dokumentasi Pribadi)

FILM	SHOT	ANGLE	KOMPOSISI
<i>THE PROPHET</i> (01:13:43)	<i>CLOSE UP</i> (menampilkan ekspresi kesedihan & kesan dramatis)	<i>FULL FRONTAL</i> (menguatkan tampilan emosi atau kesedihan tokoh)	<i>RULE OF THIRD</i> (menyeimbangkan bagian kanan & kiri <i>frame</i>)
<i>DOCTOR STRANGE</i> (00:13:58)	<i>MEDIUM SHOT</i> (memperlihatkan ekspresi kecewa & bahasa tubuh)	<i>FULL FRONTAL</i> (menguatkan tampilan ekspresi kekecewaan)	<i>RULE OF THIRD</i> (memfokuskan bagian ekspresi dan bahasa tubuh tokoh)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.5.4. Shot 43

Penulis memakai salah satu adegan dari film ‘*The Prophet*’ dan ‘*Distance*’ sebagai acuannya. Dalam acuan pertama untuk *shot* 43, penulis memilih adegan Mustafa berada di dalam penjara sebagai acuannya. *Angle* dan *shot* yang digunakan adalah *low angle* dan *medium long shot*. *Medium long shot* ini digunakan untuk memperlihatkan area di sekeliling Mustafa dan menjadi penjelasan bahwa Mustafa sedang berada di dalam penjara. Pada *shot* ini, bahasa tubuh Mustafa tetap terlihat meskipun pengambilan *shot* diambil dari belakang tubuh Mustafa. Penggunaan *low angle* dalam *shot* ini untuk memperlihatkan bahwa Mustafa terlihat kecil, lemah dan berada dalam posisi yang sulit.



Gambar 3.14. *Medium long shot & Balance*

(*The Prophet*, Universal Studios, 2014)

Sedangkan dalam acuan kedua untuk *shot* 43, penulis memakai adegan dari film animasi ‘*Distance*’ pada saat gadis remaja tersebut ingin menghampiri laki-laki yang disukainya tersebut tetapi dihalangi oleh teman-temannya. Penerapan *medium long shot* dalam *shot* ini memperlihatkan bahasa tubuh baik dari gadis remaja atau teman-temannya. *Low angle* dalam *shot* ini ingin

memperlihatkan dominasi dari teman-teman gadis remaja tersebut. Tetapi, jika penggunaan *low angle* dari sudut pandang gadis remaja tersebut akan memberikan dampak bahwa sang gadis terlihat lemah dan kecil. *Point of interest* dalam adegan ini ada pada gadis remaja tersebut, karena posisi gadis tersebut berdiri tepat dalam titik komposisi *rule of third*.



Gambar 3.15. *Medium long shot & Rule of third*

(*Distance, Gobelins, 2012*)

Dari hasil referensi di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa untuk memvisualisasikan kekecewaan karena tidak didengar, dapat digunakan *shot* dengan jarak kamera yang sedikit jauh, penggunaan *angle* kamera dari bawah untuk memberikan kesan lemah dan komposisi yang seimbang. Berikut ini adalah tabel hasil observasi referensi yang penulis temukan.

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

Tabel 3.4. Observasi Referensi *Shot* 43

(Dokumentasi Pribadi)

FILM	SHOT	ANGLE	KOMPOSISI
<i>THE PROPHET</i> (01:11:29)	<i>MEDIUM LONG SHOT</i> (memperlihatkan bahasa tubuh & memperlihatkan lingkungannya)	<i>LOW ANGLE</i> (memperlihatkan kesan kecil, lemah & berada dalam kesulitan)	<i>BALANCE</i> (memusatkan perhatian penonton pada tokoh utama)
<i>DISTANCE</i> (00:01:04)	<i>MEDIUM LONG SHOT</i> (memperlihatkan bahasa tubuh tokoh utama & tokoh pendukung)	<i>LOW ANGLE</i> (memberi kesan mendominasi dari tokoh pendukung dan kesan lemah dari tokoh utama)	<i>RULE OF THIRD</i> (menentukan <i>point of interest</i> pada tokoh utama)

3.6. Proses Perancangan

Pada perancangan *shot* dalam film animasi dokumenter “Marzuki”, penulis mencari data berupa referensi dan teori-teori yang sesuai untuk perancangan *shot* dan transisi serta menganalisa narasi dan transkrip untuk memvisualisasikan Bapak Marzuki dalam film animasi dokumenter ini. Setelah data-data tersebut terkumpul, barulah penulis memulai perancangan *shot* yang pada *storyboard* terlebih dahulu. Lalu penulis memilih *shot* yang dapat memvisualisasikan rasa

tidak dihiraukan dan kekecewaan Bapak Marzuki dari sudut pandang istri beliau (Ibu Dyah) pada *shot 27, shot 29, shot 41, shot 43*.

3.6.1. Perancangan *Shot 27*

Pada perancangan *shot 27* yang berisi Bapak Marzuki sedang duduk yang ditemani oleh Ibu Dyah dengan latar belakang gedung pemerintahan yang tinggi. Penulis membuat dua *shot* alternatif untuk memperlihatkan rasa tidak dihiraukan oleh instansi pemerintahan terkait terhadap permasalahan Bapak Marzuki ini. Dalam alternatif *shot* yang pertama, penulis membuat *shot* dengan *long shot* dengan menempatkan tokoh di tengah. Penggunaan *long shot* dalam adegan ini memperlihatkan lingkungan dengan tokoh dalam satu *frame*. Dari segi komposisi, *shot* yang terlihat kosong pada bagian kanan dan kiri tokoh dapat memberikan kesan dijauhkan atau dihiraukan. Namun penggunaan *full back* pada alternatif *shot* ini malah memberikan kesan misterius karena baik ekspresi tokoh maupun bahasa tubuh tidak dapat terlihat dengan jelas. Selain itu, *full back* dalam *shot* ini hanya memperlihatkan bagian belakang Ibu Dyah, tidak dengan tubuh Bapak Marzuki.



Gambar 3.16. Alternatif 1
(Dokumentasi Pribadi)

Dalam *shot* alternatif yang kedua, penulis menerapkan *extreme long shot* dalam adegan ini. Penggunaan *extreme long shot* dalam *shot* ini dapat menguatkan kesan bahwa tokoh tidak dihiraukan dan tidak didengar permasalahannya. Penempatan tokoh pada posisi kanan *frame* menguatkan kesan bahwa mereka tidak dihiraukan dan diperhatikan dengan permasalahan yang sedang dialami. Selain itu, jika *rule of third* diterapkan dalam *shot* ini, gedung-gedung tinggi tersebut lebih mendominasi dibanding ukuran tokoh yang terlihat kecil pada titik bawah komposisi ini. Penerapan *full back* tidak tepat dalam *shot* ini karena penulis ingin memperlihatkan perasaan dari tokoh, bukan sebaliknya.



Gambar 3.17. Alternatif 2

(Dokumentasi Pribadi)

Hasil akhir dalam perancangan *shot* ini, penulis memilih alternatif *shot* kedua yang menggunakan *extreme long shot* untuk memperlihatkan rasa tidak dihiraukan. Dalam upaya memperlihatkan sedikit ekspresi dan bahasa tubuh dari tokoh, penulis memilih untuk menggunakan *angle profile* untuk memperkuat kesan kerenggangan secara emosional dalam *shot* ini. Penulis juga menerapkan

rule of third untuk komposisi *shot*nya. Karena dengan komposisi ini, penulis dengan mudah dapat menentukan *point of interest* tokoh dalam *shot* ini.



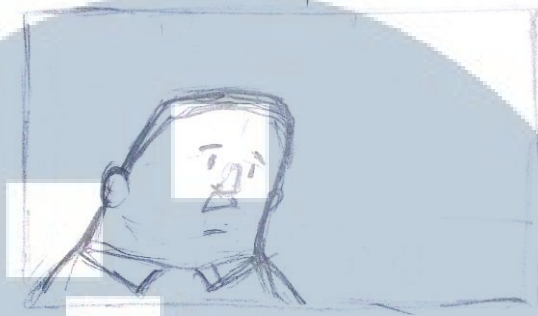
Gambar 3.18. *Shot Final*

(Dokumentasi Pribadi)

3.6.2. Perancangan *Shot 29*

Untuk *shot 29*, penulis membuat dua alternatif *shot*. *Shot* ini menampilkan ekspresi sedih Bapak Marzuki akibat tidak ada yang mau mendengar dan membantu pemasalahan yang sedang dihadapi. Dalam *shot* alternatif yang pertama, penulis membuat *shot* dengan *close up*. Penulis menerapkan *shot* ini karena *medium close up* dapat memperlihatkan ekspresi wajah tokoh secara menyeluruh. Penggunaan *low angle* dapat memberikan kesan kuat, besar dan mendominasi dalam *frame*, namun penulis ingin menampilkan kesan tidak berdaya pada tokoh, sehingga penggunaan *low angle* pada *shot* ini tidaklah tepat.

Penerapan *rule of third* pada *shot* ini sangat membantu menentukan *point of interest* pada penonton, selain itu arah pada *shot* ini terlihat jelas karena terdapat *look room* dalam *shot* ini.



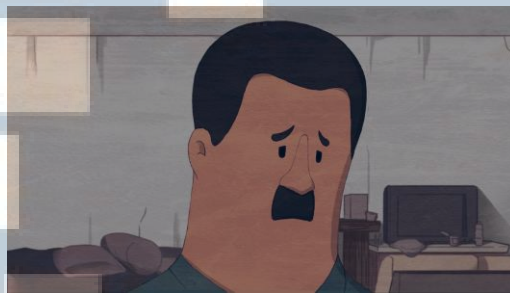
Gambar 3.19. Alternatif 1
(Dokumentasi Pribadi)

Dalam alternatif *shot* yang kedua, penulis menerapkan *medium close up* untuk memperlihatkan ekspresi kesedihan secara keseluruhan. Dibandingkan alternatif *shot* pertama yang menggunakan *low angle*, penyampaian pesan ekspresi kesedihan Bapak Marzuki akibat tidak dihiraukan pemerintah dengan menggunakan *full frontal* terlihat tepat, karena dapat terlihat jelas ekspresi yang ditampilkan oleh Bapak Marzuki. *Full frontal* mempunyai kesan netral karena mengarah langsung pada ekspresi dibandingkan *low angle* yang memiliki kesan kuat atau besar karena sudut kamera yang diambil dari bawah. Komposisi *balance* menempatkan tokoh di tengah *frame* bertujuan untuk memusatkan fokus penonton menyeimbangkan bagian kanan dan kiri *frame*.



Gambar 3.20. Alternatif 2
(Dokumentasi Pribadi)

Penulis memilih alternatif *shot* kedua karena sesuai dengan tujuan pesan kesedihan akibat tidak dihiraukan oleh pemerintah. Pemakaian *medium close up* dalam *shot* ini menambah kesan dramatis dalam menampilkan ekspresi kesedihan Bapak Marzuki. Penggunaan *full frontal* memperlihatkan ekspresi sedih dari tokoh dibanding penggunaan *low angle* pada alternatif *shot* yang pertama.



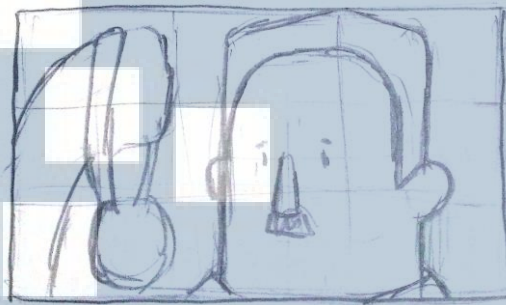
Gambar 3.21. *Shot Final*

(Dokumentasi Pribadi)

3.6.3. Perancangan *Shot* 41

Shot 41 berisi adegan Bapak Marzuki sedang memandangi medali yang dipegangnya. Penulis membuat dua alternatif *shot* untuk memvisualisasikan kekecewaan pada Bapak Marzuki karena berbagai usaha yang dilakukan beliau tidak dianggap. Dalam alternatif *shot* yang pertama, penulis menggunakan *close up* untuk menampilkan detail ekspresi dari tokoh. Karena jarak kamera yang begitu dekat, bahasa tubuh tokoh tidak terlihat seluruhnya. Penyampaian kesan kekecewaan terlihat dengan digunakannya *full frontal* pada *shot* ini, sehingga penonton dengan mudah dapat fokus pada ekspresi tersebut. Namun, jika ditarik garis dalam *rule of third*, yang terlihat jelas sebagai *point of interest* hanyalah

bagian ekspresi wajah saja, sementara medali yang dipegang oleh tokoh berada diluar titik dari *rule of third* tersebut. Sehingga medali yang dipegang oleh tokoh tidak termasuk dalam *point of interest* tersebut.

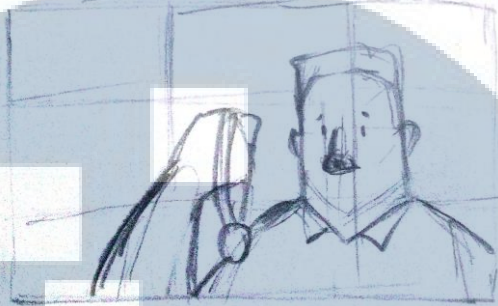


Gambar 3.22. Alternatif 1

(Dokumentasi Pribadi)

Pada alternatif *shot* yang kedua, penulis menggunakan *medium close up* dalam *shot* ini karena *shot* ini memuat ekspresi dan bahasa tubuh dari tokoh tersebut. *Angle* yang digunakan pun masih sama, *full frontal*. Penulis menggunakan *full frontal* dalam *shot* ini karena penulis ingin kesan kekecewaan dapat terlihat langsung oleh penonton. Dari segi komposisinya, penulis menerapkan *rule of third*. Titik fokus yang dihasilkan dari komposisi tersebut memperlihatkan *point of interest* terdapat pada bagian ekspresi wajah yang mengarah pada medali dan tangan yang memegang medali dari tokoh.

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 3.23. Alternatif 2
(Dokumentasi Pribadi)

Sebagai hasil akhir dari *shot* 41, penulis memilih alternatif *shot* yang kedua karena *medium close up* dapat memperlihatkan bahasa tubuh dan ekspresi dalam satu *frame* meskipun *shot* ini diambil dari jarak yang dekat. Komposisi yang dihasilkan dalam *shot* ini juga terlihat seimbang dengan *point of interest* yang jelas pada bagian ekspresi wajah dan tangan memegang medali. Meskipun *full frontal* dalam *shot* ini memberikan kesan netral, namun penyampaian ekspresi kekecewaan lebih mudah diterima oleh penonton.



Gambar 3.24. *Shot Final*
(Dokumentasi Pribadi)

3.6.4. Perancangan *Shot* 43

Shot 43 berisi Bapak Marzuki mencoba untuk berkomunikasi dengan patung *totem* yang ada di depannya namun tidak didengarkan. Untuk adegan ini, penulis membuat dua alternatif *shot* dalam *shot* 43. Untuk alternatif *shot* yang pertama, penulis menggunakan *medium long shot*. Jarak kamera yang sedikit jauh dapat memperlihatkan tokoh dan *totem* dalam *frame*. Penulis menggunakan *medium long shot* karena *shot* ini dapat menampilkan kesan kekecewaan dan tak berdaya dari Bapak Marzuki yang diperlihatkan dari bahasa tubuh beliau. Sementara *low angle* pada *shot* ini memperlihatkan ukuran tokoh yang terlihat kecil memberikan kesan bahwa tokoh tidak berdaya dan tidak bisa berbuat apa-apa terhadap permasalahan yang sedang dihadapinya. Penulis juga menggunakan *low angle* dalam *shot* ini untuk memperlihatkan dominasi dan kesan kuat dari patung *totem* tersebut, sehingga memperkuat kesan bahwa tokoh terlihat kecil dan lemah dibanding patung *totem* tersebut. Dari komposisi, penulis menempatkan tokoh di bagian tengah *frame* karena *point of interest* dapat terlihat dari tokoh tersebut. Selain itu, penempatan tokoh di tengah *frame* dapat memberikan kekuatan dalam *shot* itu sendiri.



Gambar 3.25. Alternatif 1

(Dokumentasi Pribadi)

Pada alternatif *shot* yang kedua, penulis masih menggunakan *shot* dan *angle* yang sama, yaitu *medium long shot* dengan *low angle*. Dominasi dari patung totem tersebut masih terlihat karena sudut kamera yang masih menghadap ke atas, sehingga patung totem tetap terlihat besar daripada tokoh dalam alternatif *shot* ini. Sementara komposisi yang digunakan pada alternatif *shot* kedua ini adalah *rule of third*. Dalam *shot* ini, penempatan tokoh maupun patung totem tersebut cenderung ke kanan *frame* akibat dari komposisi tersebut. Penggunaan komposisi ini justru membuat *frame* terlihat tidak seimbang karena masih menyisakan banyak ruang kosong dibagian atas dan kiri *frame*. Meskipun begitu, *point of interest* dalam *shot* ini tetap ada, terlihat dari bagian kepala tokoh yang melewati titik yang bersebrangan dari *rule of third* itu sendiri.



Gambar 3.26. Alternatif 2

(Dokumentasi Pribadi)

Sebagai hasil akhir dari *shot* 43, penulis memilih alternatif *shot* yang pertama karena alternatif *shot* ini sesuai dengan pesan yang ingin penulis sampaikan. *Medium long shot* dalam *shot* ini juga memperlihatkan bahasa tubuh tokoh dan patung totem tersebut, namun ekspresi dari tokoh sama sekali tidak terlihat karena tokoh membelakangi kamera. Penggunaan *low angle* dari patung

totem tersebut memberikan kesan kuat dan mendominasi dibandingkan tokoh yang terlihat lemah dan tak berdaya dalam *frame* ini. Kesan kuat dan mendominasi dari patung terlihat karena digunakannya *low angle* dalam *shot* ini, namun *low angle* pada *shot* ini memperlihatkan lemahnya tokoh utama ketika berhadapan dengan patung-patung tersebut. Komposisi yang menempatkan tokoh pada bagian tengah *frame* bertujuan agar penonton fokus pada tokoh utama dalam adegan ini.



Gambar 3.27. *Shot Final*

(Dokumentasi Pribadi)

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA