



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 TUGAS AKHIR

3.1. Gambaran Umum Penelitian

Inisiatif untuk membuat film animasi pendek bermula dari kekaguman penulis dan rekan penulis akan film animasi produksi Pixar, *Despicable Me*. Inspirasi lain datang dari kekaguman penulis akan warisan budaya Perancis, terutama museum Louvre. Berdasarkan inspirasi dan ide-ide yang muncul setelah proses *brainstorming*, maka penulis dan rekan penulis sepakat untuk membuat film animasi pendek yang berjudul *Storiette d'un Diamant*.

Dalam proses produksi *Storiette d'un Diamant*, penulis mengajak rekan penulis yaitu Yohanes Merci untuk bekerja sama menuangkan ide-ide ke dalam bentuk film animasi pendek. Secara umum produksi film animasi pendek ini dikerjakan selama kurang lebih 6 (enam) bulan, dengan Yohanes Merci sebagai *character designer* dan penulis sebagai *storyboard artist*. Ide awal cerita digagaskan oleh penulis dan rekan penulis, sementara naskah ditulis oleh penulis. Karena keterbatasan jumlah anggota tim, penulis dan rekan penulis memiliki peran ganda demi menyelesaikan film animasi pendek yang menjadi tugas akhir bersama.

Fokus dalam penulisan laporan Tugas Akhir terletak pada komposisi visual *storyboard* untuk alasan estetika sekaligus menyampaikan cerita kepada penonton. Proses Penelitian dilakukan secara bertahap.

3.1.1. Bedah Naskah & Referensi Style

Penulis melakukan pembedahan naskah untuk mengumpulkan data untuk menentukan komposisi visual per adegan. Data-data seperti genre, waktu, lokasi, jumlah tokoh dan deskripsi *mood* di tiap-tiap adegan dibutuhkan untuk mendapatkan komposisi yang maksimal. Penulis juga melakukan sedikit riset untuk mendapatkan gambaran *style* yang akan digunakan untuk produksi film animasi pendek ini.

3.1.2. Thumbnailing

Setelah mendapatkan data-data yang diperlukan, penulis mulai membuat *thumbnail*, atau sketsa sederhana seukuran perangko di tepi halaman naskah, untuk memberikan gambaran awal bagaimana komposisi suatu adegan akan didesain. *Thumbnail* digunakan untuk mendesain komposisi awal karena dengan desain yang sederhana, penulis dapat mengubah komposisi dengan cepat tanpa harus berlama-lama mengubah detail. Cerita dapat berubah sedikit di tahap ini, menyesuaikan komposisi yang tepat.

3.1.3. Sketsa Storyboard Digital

Thumbnail yang sudah selesai akan diteruskan ke bentuk yang selanjutnya yaitu sketsa. Pada tugas akhir ini penulis membuat storyboard menggunakan media digital untuk memudahkan pengerjaan sekaligus revisi jika diperlukan.

3.2. Metode Penelitian

3.2.1. Studi Pustaka

Penulis melakukan studi untuk mendapatkan informasi tentang teori-teori fotografi, komposisi, serta teknik pembuatan *storyboard*. Studi dilakukan dengan melalui studi pustaka buku-buku yang relevan yang dapat diperoleh melalui perpustakaan dan internet. Penulis melakukan studi buku dalam bentuk cetak maupun *e-book*, video *tutorial*, dan artikel-artikel di internet.

3.2.2. Observasi

Penulis juga melakukan observasi terhadap film animasi yang sudah ada, *Despicable Me*. Penulis menganalisa penggunaan komposisi-komposisi di dalam film tersebut, dan berusaha menggunakan teknik-teknik yang sudah terbukti ampuh untuk membangun *mood* di dalam film.

3.3. Pemaparan Penelitian

Berdasarkan dasar teori yang penulis kumpulkan di BAB II, penulis mencoba melakukan observasi dan menganalisa komposisi-komposisi yang digunakan dalam film *Despicable Me*. Penulis juga melakukan riset tentang kualitas *storyboard* yang biasanya digunakan untuk produksi film animasi pada umumnya.

3.3.1. Komposisi dalam Film *Despicable Me*

Penelitian yang penulis lakukan terhadap film *Despicable Me* disesuaikan dengan kebutuhan adegan dan *mood* khusus yang ingin ditampilkan pada adegan-adegan film animasi pendek *Storiette d'un Diamant*. Film *Despicable Me* adalah objek penelitian yang penulis anggap tepat karena kesamaan genre, jenis adegan, dan style dengan film animasi pendek buatan penulis.

3.3.1.1. Establishing Shot



Gambar 3. 1 Komposisi *Establishing Shot*
(*Despicable Me*)

Pada pembukaan film *Despicable Me*, komposisi awal memperlihatkan segerombolan domba dan seorang gembalanya, dan kamera bergerak ke depan kiri untuk memperlihatkan piramida (latar). Hal ini biasa digunakan dalam film untuk memperkenalkan tokoh dan latar lokasi. Jenis *framing* kamera yang biasa digunakan bervariasi dari *wide shot* sampai *extremely wide shot*. Komposisi ini sering menggunakan pergerakan kamera *pan* dan *truck* didalamnya.

3.3.1.2. Adegan Observasi



Gambar 3. 2 Adegan Observasi
(*Despicable Me*)

Adegan ini biasanya menampilkan sang peneliti dan objek telitiannya dalam satu frame. Ada banyak cara untuk mengomposisikan adegan penelitian ini, tetapi inti dari adegan ini adalah penekanan pada objek yang diteliti dan ekspresi sang peneliti. *Close up* yang baik pada objek telitian akan memberikan informasi ekstra yang berguna untuk penonton, sementara *close up* pada wajah sang peneliti, terutama mata, akan memperkuat emosi dan ekspresi yang ditampilkan oleh sang tokoh.

3.3.1.3. Adegan Pengejaran



Gambar 3. 3 Adegan Pengejaran
(*Despicable Me*)

Adegan pengejaran adalah salah satu adegan paling ditunggu penonton sepanjang film. Adegan jenis ini bertujuan untuk memompa adrenalin penonton dengan objek-objek yang bergerak cepat, baik masuk maupun keluar *frame*. Objek juga seringkali diarahkan menuju kamera (penonton) untuk meningkatkan intensitas adegan.

3.3.1.4. Adegan *Suspense*



Gambar 3. 4 Adegan *Suspense* menggunakan *Upshot*
(*Despicable Me*)

Upshot dan *downshot* banyak digunakan untuk membangun mood mencekam. *Upshot* dapat memperkuat keberadaan tokoh, atau menunjukkan kekuasaan yang dimiliki tokoh yang berada dalam frame. Gambar diatas adalah contoh penggunaan *upshot* dengan Gru sebagai tokoh yang berkuasa. Meskipun Margo, Edith, dan Agnes berada dalam *frame* yang sama, posisi mereka adalah sebagai pihak yang ditekan karena posisi mereka yang lebih rendah di dalam frame dibandingkan dengan Gru.



Gambar 3. 5 Adegan *Suspense* menggunakan *Downshot*
(*Despicable Me*)

Sebaliknya, pada *framing downshot*, tokoh akan dibuat lebih lemah. Pada film *Despicable Me* diceritakan bahwa Gru ingin meminjam uang kepada bank, yang berarti posisi Gru lebih rendah daripada bank. Komposisi diatas mencerminkan relasi Gru dan bank, yang pada gambar diatas diwakili oleh tokoh perempuan berkacamata, dengan baik.

3.3.1.5. Adegan *Struggle*



Gambar 3. 6 Adegan *Struggle*
(*Despicable Me*)

Komposisi untuk adegan ini biasanya memperlihatkan dua kubu dalam film, yaitu kubu protagonis dan kubu antagonis dalam satu *frame*. Pada gambar diatas diperlihatkan bahwa kubu Gru dan Vector tampak bersamaan dalam satu *frame*. Fungsi dari komposisi ini adalah menampilkan usaha kedua belah pihak secara bersamaan, agar terlihat adanya perbandingan antar kubu.

3.3.2. *Storyboard* dalam Film

Penulis melakukan penelitian terhadap standar *storyboard* yang digunakan di film pendek berbudget kecil seperti *Battlegate* dan *feature film* seperti *Toy Story*.

3.3.2.1. *Battlegate*

Battlegate adalah film animasi pendek produksi Squirrelworks. Menurut analisa penulis, media yang digunakan adalah pensil dan kertas, yang kemudian dipindai untuk diproses lebih lanjut di komputer.



Gambar 3. 7 *Storyboard Battlegate*
(<http://www.youtube.com/watch?v=e57J5yKQoEw>)

Pada gambar diatas terlihat bahwa *storyboard* memiliki bentuk-bentuk yang cukup kompleks untuk merepresentasikan tokoh di dalam *frame*, dan detail

yang lebih simpel untuk *background*. *Storyboard* adalah karya yang tidak pernah dianggap selesai. Satu-satunya batasan dalam pembuatan *storyboard* adalah *deadline*. Kompleksitas *storyboard* menyesuaikan keperluan dan *budget* produksi. Pada produksi yang relatif kecil seperti *Battlegate*, para *storyboard artist* tidak akan mengejar detail yang berlebihan.



Gambar 3. 8 Penggunaan *Value* pada *Storyboard Battlegate*
(<http://www.youtube.com/watch?v=e57J5yKQoEw>)

Storyboard Battlegate menggunakan elemen *value* untuk memperjelas komposisi yang diinginkan. *Value foreground* yang kontras dengan *value background* dapat membantu memisahkan tokoh utama dengan figuran, atau tokoh utama dengan *environment background*. Perbedaan *value* juga dapat digunakan untuk menggambarkan keadaan pencahayaan lingkungan di sekitar tokoh. Sistem pencahayaan siang-malam, lampu, atau efek khusus dapat dideskripsikan dengan tepat menggunakan *value*.



Gambar 3. 9 Perubahan Mayor pada *Battlegate*
(<http://www.youtube.com/watch?v=e57J5yKQoEw>)

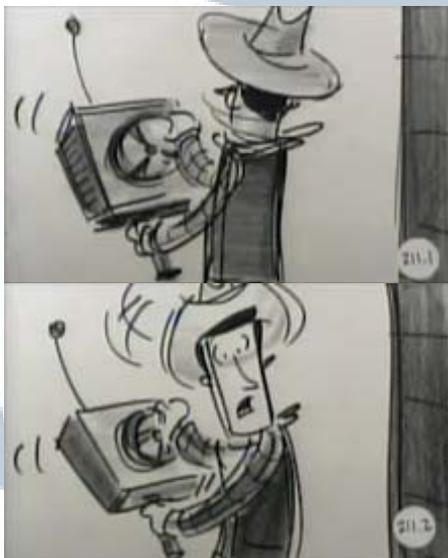
Perubahan mayor pada satu adegan dapat menyebabkan adegan tersebut digambarkan menggunakan lebih dari satu gambar. Tokoh atau elemen yang tidak mengalami perubahan mayor tidak perlu digambar ulang.

3.3.2.2. *Toy Story*



Gambar 3. 10 *Storyboard Toy Story*
(<http://www.youtube.com/watch?v=usnu58pcEOc>)

Toy Story adalah film animasi layar lebar produksi Pixar. Pada gambar diatas simplisitas masih terlihat dipertahankan dalam pembuatan storyboard. Bentuk-bentuk paling detail terlihat pada tokoh-tokoh yang terlibat di dalam *frame* tersebut, sementara *background* digambarkan dengan lebih simpel.



Gambar 3. 11 Perubahan Mayor pada *Toy Story*
(<http://www.youtube.com/watch?v=usnu58pcEOc>)

Perubahan mayor yang ada dalam satu adegan juga masih digambarkan dengan jelas, menggunakan lebih dari satu gambar.



Gambar 3. 12 Penggunaan *Value* pada *Storyboard Toy Story* (<http://www.youtube.com/watch?v=usnu58pcEOc>)

Value terlihat sedikit lebih ditonjolkan pada gambar di atas jika dibandingkan dengan *storyboard Battlegate*. Perbedaan mayor yang penulis temukan adalah jumlah gambar. *Toy Story* memiliki jumlah gambar yang lebih banyak untuk adegan dengan kompleksitas yang kurang lebih sama dibandingkan dengan *Battlegate*.

3.4. Landasan Desain

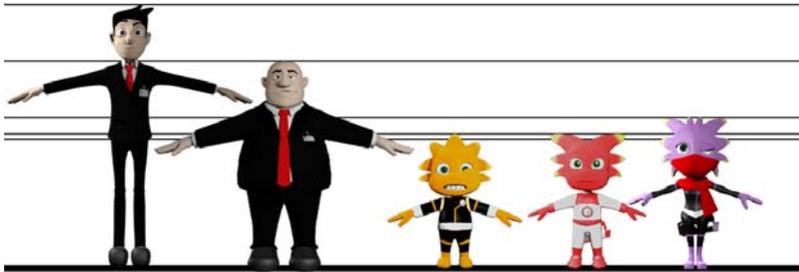
Pengembangan komposisi visual dalam *storyboard* didasarkan pada naskah film animasi pendek "Storiette d'un Diamant". Penulis yang sekaligus penulis naskah melakukan bedah naskah dengan tujuan mengetahui waktu, lokasi, jumlah tokoh dan deskripsi *mood* di tiap-tiap adegan.

3.4.1. Cerita

Tahun 2012, Paris, Perancis, Ace, Plummy, dan Nimble dikirim oleh penguasa planet asalnya untuk mengambil kembali permata warisan leluhurnya yang terdampar di planet bumi. Permata itu ditemukan oleh seorang kurator museum di

Paris. Ketiga alien harus menyusup masuk untuk mengambil permata tersebut, tetapi dihalangi oleh dua orang penjaga museum. Pada akhirnya mereka berhasil mengembalikan permata warisan itu ke planet asalnya.

3.4.2. Tokoh



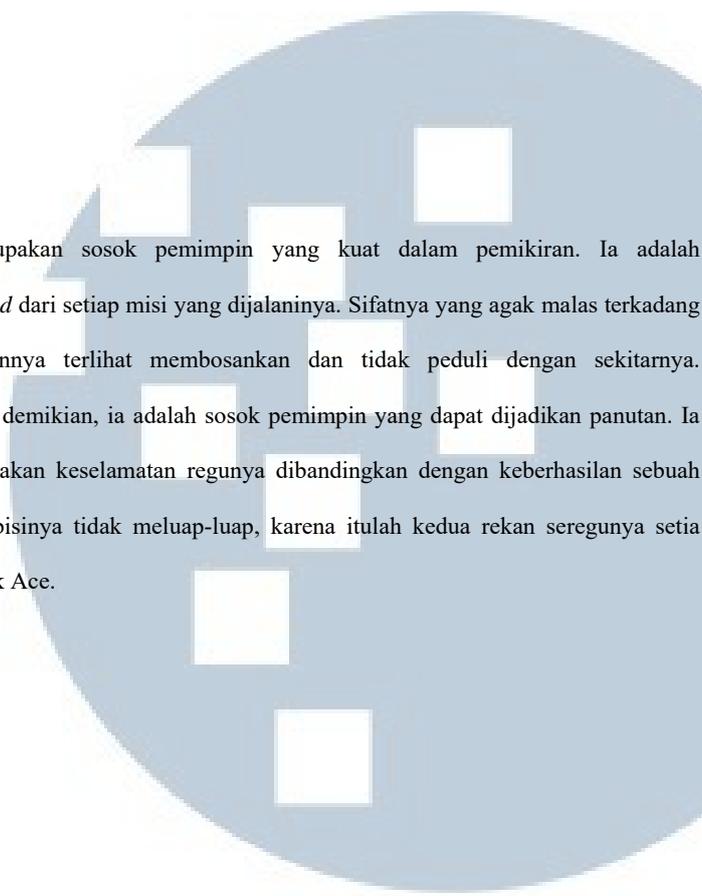
Gambar 3. 13 *Character Chart*
(Dokumentasi: Yohanes Merci)

Ada lima tokoh dalam film animasi pendek ini, pada gambar 3.13, dari kiri ke kanan adalah Luigi, Louis, Plummy, Ace dan Nimble. Louis dan Luigi adalah tokoh-tokoh antagonis, yang memiliki profesi sebagai penjaga museum. Plummy, Ace dan Nimble adalah tokoh-tokoh protagonis, yaitu tiga alien yang ingin mengambil kembali permata mereka yang ada di dalam museum.

3.4.2.1. Ace



Gambar 3. 14 Desain tokoh Ace
(Dokumentasi: Yohanes Merci)

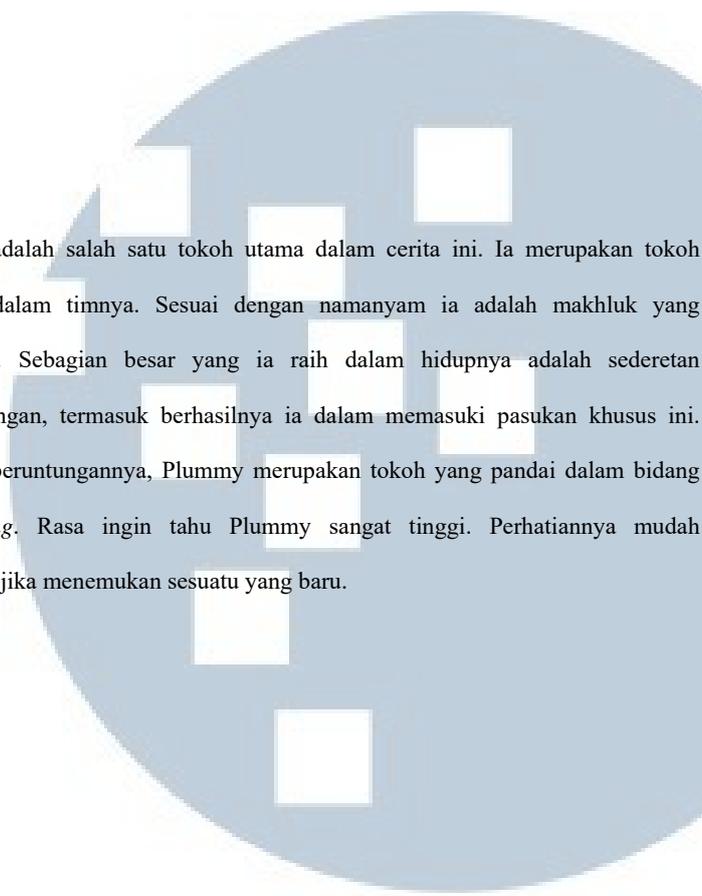


Ace merupakan sosok pemimpin yang kuat dalam pemikiran. Ia adalah *mastermind* dari setiap misi yang dijalaninya. Sifatnya yang agak malas terkadang menjadikannya terlihat membosankan dan tidak peduli dengan sekitarnya. Meskipun demikian, ia adalah sosok pemimpin yang dapat dijadikan panutan. Ia mengutamakan keselamatan regunya dibandingkan dengan keberhasilan sebuah misi. Ambisinya tidak meluap-luap, karena itulah kedua rekan seregunya setia pada sosok Ace.

3.4.2.2. Plummy



Gambar 3. 15 Desain tokoh Plummy
(Dokumentasi: Yohanes Merci)

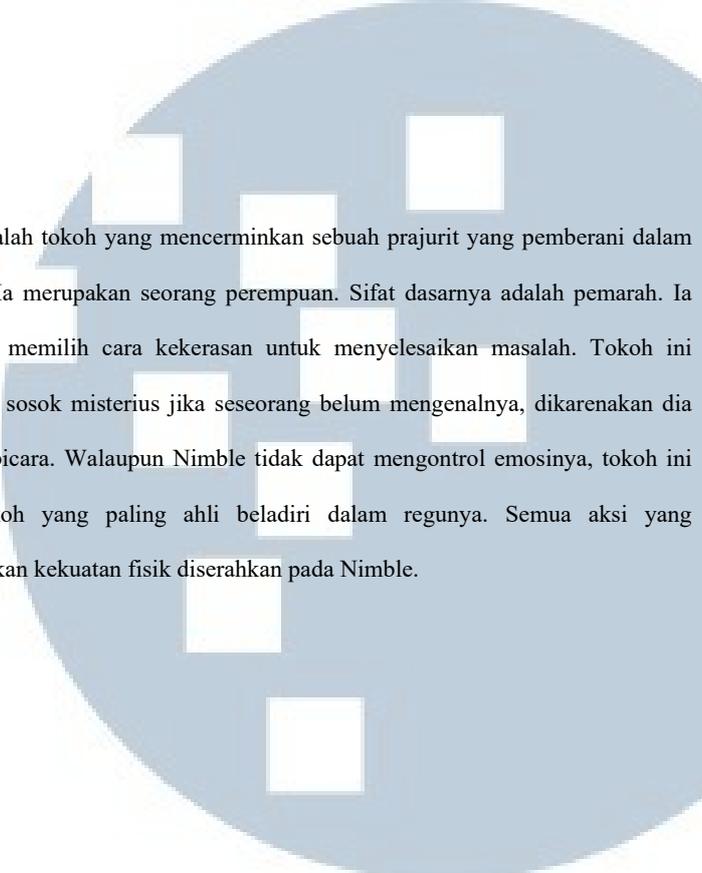


Plummy adalah salah satu tokoh utama dalam cerita ini. Ia merupakan tokoh termuda dalam timnya. Sesuai dengan namanya ia adalah makhluk yang beruntung. Sebagian besar yang ia raih dalam hidupnya adalah sederetan keberuntungan, termasuk berhasilnya ia dalam memasuki pasukan khusus ini. Selain keberuntungannya, Plummy merupakan tokoh yang pandai dalam bidang *engineering*. Rasa ingin tahu Plummy sangat tinggi. Perhatiannya mudah teralihkan jika menemukan sesuatu yang baru.

3.4.2.3. Nimble

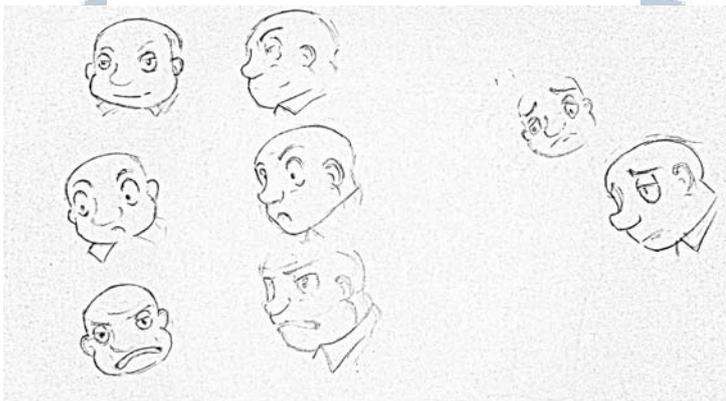


Gambar 3. 16 Desain tokoh Nimble
(Dokumentasi: Yohanes Mercu)

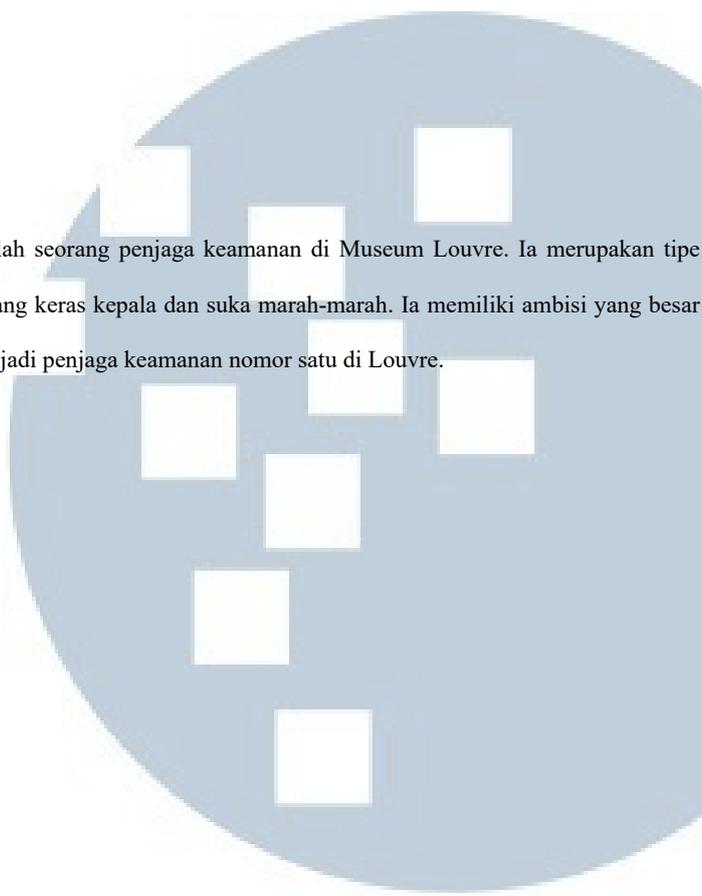


Nimble adalah tokoh yang mencerminkan sebuah prajurit yang pemberani dalam cerita ini. Ia merupakan seorang perempuan. Sifat dasarnya adalah pemaarah. Ia lebih suka memilih cara kekerasan untuk menyelesaikan masalah. Tokoh ini merupakan sosok misterius jika seseorang belum mengenalnya, dikarenakan dia jarang berbicara. Walaupun Nimble tidak dapat mengontrol emosinya, tokoh ini adalah tokoh yang paling ahli beladiri dalam regunya. Semua aksi yang membutuhkan kekuatan fisik diserahkan pada Nimble.

3.4.2.4. Louis



Gambar 3. 17 Desain tokoh Louis
(Dokumentasi: Yohanes Merci)



Louis adalah seorang penjaga keamanan di Museum Louvre. Ia merupakan tipe penjaga yang keras kepala dan suka marah-marah. Ia memiliki ambisi yang besar untuk menjadi penjaga keamanan nomor satu di Louvre.

UMI

UNIVERSIT
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.4.2.5. Luigi



Gambar 3. 18 Desain tokoh Luigi
(Dokumentasi: Yohanes Merci)

Luigi adalah seorang penjaga keamanan di Museum Louvre. Luigi memiliki perawakan yang tinggi dan kaku. Ia sangat patuh terhadap peraturan yang ada. Ia menjalani hidup sebagaimana adanya. Sifat dan penampilan fisik dari Luigi bertolak belakang dengan tokoh Louis.

3.4.3. Bedah Naskah

Penulis melakukan pendekatan komposisi *storyboard* dengan dibatasi kondisi yang terdapat dalam tiap-tiap adegan yaitu genre, waktu, lokasi, style, jumlah tokoh dan deskripsi mood di tiap-tiap adegan.

Genre : Action, Science Fiction, Fantasy, Comedy
Waktu : 2012
Lokasi : Museum Louvre, Perancis; gua bawah tanah,
Perancis
Style : Kartun semi-realis
Jumlah Tokoh : 5
Mood : Misterius, tegang, lucu, genting, senang.

Penelitian desain yang penulis lakukan dimulai dari membedah naskah, melakukan riset *storyboard* dan aturan kamera.