



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

Secara umum skripsi tugas akhir ini berisi *shot*, *angle* kamera, dan komposisi seperti apa yang dapat mendukung ekspresi takut dan cemas Yohan pada film animasi berjudul ‘Sangkar’. Data yang dikumpulkan merupakan hasil pengamatan terhadap film – film yang menunjukkan ekspresi takut dan tentu saja dengan teori – teori yang menjadi landasan.

3.1.1. Sinopsis

Yohan beserta keluarganya mengalami kecelakaan mobil beberapa bulan lalu, yang mengakibatkan kedua orang tuanya meninggal. Sekarang ia tinggal bersama dengan adik perempuannya yang bernama Dian.

Yohan menderita penyakit PTSD, dan membutuhkan obat anti depresi namun obat tersebut habis. Ia mencari obat tersebut tetapi tidak ditemukan, ia mencari Dian tetapi adiknya sedang tidak ada di rumah. Yohan berusaha melawan penyakit PTSD dan traumanya terhadap bunyi-bunyian dari luar rumah. Hingga akhirnya Dian pulang ke rumah, dengan membawakan obat untuk Yohan.

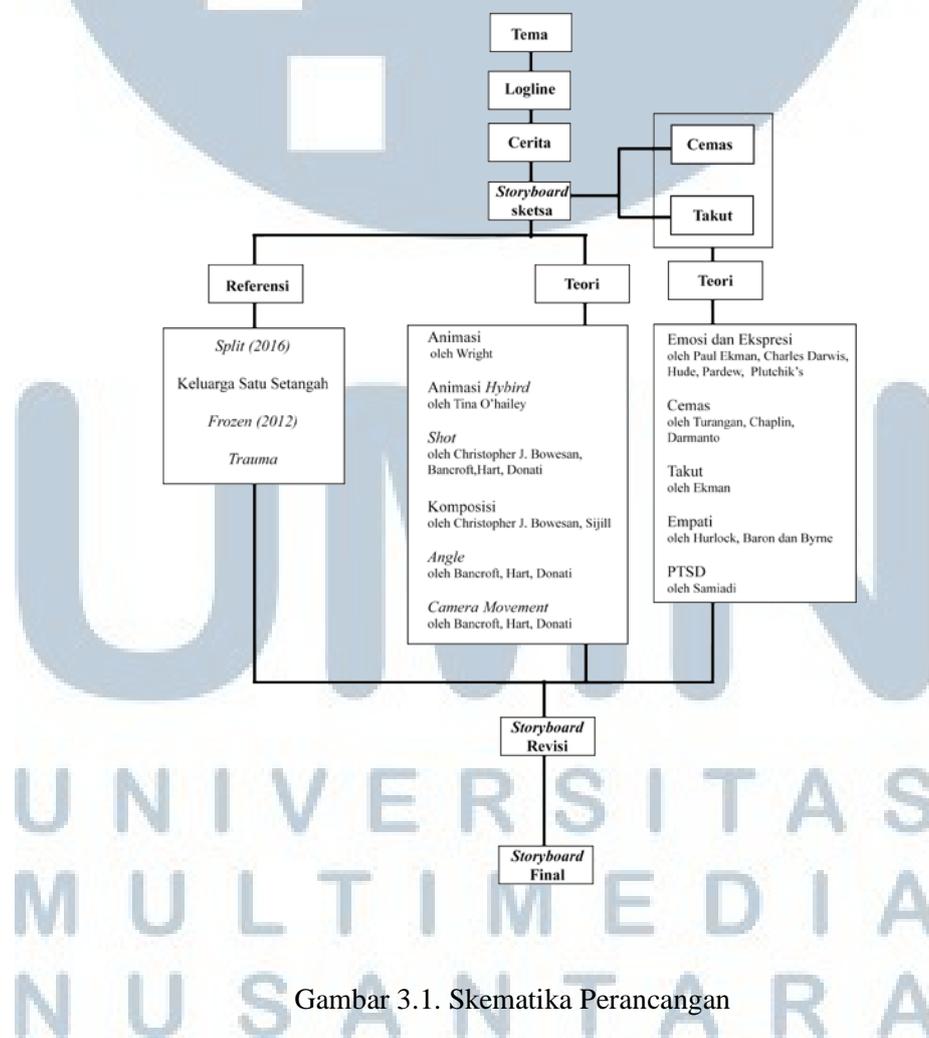
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

3.1.2. Posisi Penulis

Posisi penulis dalam skripsi tugas akhir ini adalah sebagai peneliti dalam proses perancangan *shot*, *angle*, dan komposisi yang tepat pada film animasi berjudul ‘Sangkar’, untuk membangun ekspresi takut dan cemas pada tokoh Yohan.

3.2. Tahapan Kerja

Tahapan kerja yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1. Skematika Perancangan

(sumber: dokumentasi pribadi)

3.3. Acuan

Film yang berjudul “Keluarga Satu Setengah” digunakan sebagai acuan dalam pembuatan film ‘Sangkar’, hal ini dikarenakan adanya kesamaan latar belakang penyakit pada salah satu tokoh dalam film tersebut. Selain itu penulis menggunakan film berjudul Frozen, Split, dan film pendek berjudul Trauma sebagai referensi teknik pengambilan gambar, agar dapat menghasilkan ekspresi yang ingin dibangun.

3.4. Proses Perancangan

3.4.1. Analisa / Deskripsi Shot

Berikut ini merupakan beberapa *shot* yang akan dibahas. *Shot- shot* ini terbagi berdasarkan ekspresi cemas dan takut pada tokoh. Dan juga bagaimana *shot* dapat mendukung ekspresi tersebut dan dapat menyampaikan kepada penonton. *Shot* yang akan dibahas penting dikarenakan *shot-shot* berikut merupakan titik puncak dari kondisi trauma tokoh pada film.

3.4.1.1. Scene 7 shot 29 (Yohan setelah mengalami flashback)

Di dalam *scene 7 shot 29* ekspresi yang ingin dibangun merupakan ekspresi cemas tokoh terhadap suara bising dari mobil yang melintas di jalan depan rumahnya.

3.4.1.2. Scene 7 shot 30(Yohan mencoba mengontrol ketakutannya)

Scene 7 shot 30 diperuntukkan untuk membangun ekspresi cemas tokoh Yohan terhadap *flashback* yang dialaminya. Cemas itu muncul karena suara mobil yang mengingatkan tokoh akan kejadian yang terjadi saat kecelakaan.

3.4.1.3. Scene 8 shot 39(Yohan tersadar dari halusinasi)

Scene 8 shot 39, menunjukkan ekspresi takut Yohan, rasa takut digambarkan dengan berbagai warna *background* yang menggambarkan kegilaan dan ketakutan Yohan.

3.4.2. Referensi

Referensi yang digunakan merupakan beberapa adegan dari film berjudul *Split*, film pendek berjudul *Trauma*, film animasi *Keluarga Satu Setengah*, dan film animasi berjudul *Frozen*.

3.4.2.1. Split

Split merupakan film *live action* berkisah tentang seseorang yang memiliki 23 kepribadian yang menculik 3 orang anak gadis. Salah seorang anak tersebut memiliki trauma masa lalu, akan pamannya yang memiliki kasus serupa (kepribadian ganda).

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. *Split* (2016)

(*Split*, Universal Picture, 2016)

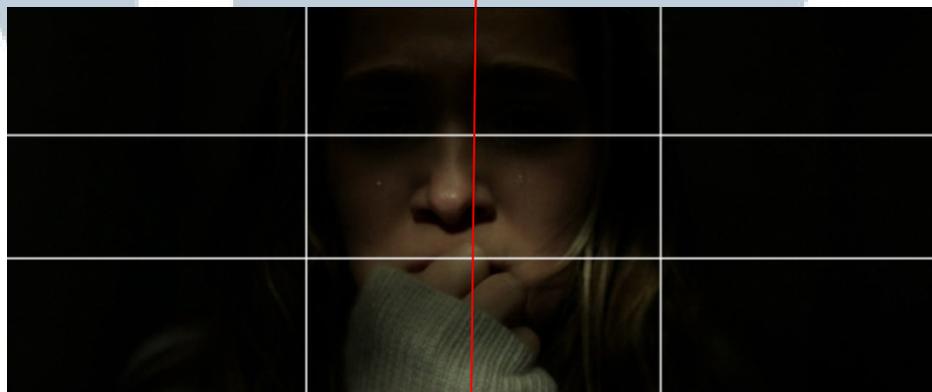
Adegan ini merupakan salah satu adegan dimana tokoh pada film *Split* ini mengalami syok dan ketakutan melihat salah satu temannya dibawa pergi oleh orang yang menculik mereka. *Shot* ini menunjukkan wajah tokoh secara *close-up*. Dan memberikan perasaan tegang kepada penonton dengan kondisi kamera yang *still*, dan menggunakan *medium close-up* sehingga memberikan kesan kepada penonton adegan begitu penting dan membuat adegan selanjutnya menjadi menarik bagi penonton.



Gambar 3.3. *Split* (2016)

(*Split*, Universal Picture, 2016)

Di dalam *shot* ini *high angle* digunakan film *Split* untuk menunjukkan bagaimana tokoh merasa ketakutan, dimana tokoh berada di dalam ruang sempit, namun dengan memberikan *high angle* penonton dapat melihat keadaan sekitar tokoh dan juga memberikan kesan kesendirian. *High angle* dapat menunjukkan tokoh yang tidak berdaya, dengan keadaan sekitarnya.



Gambar 3.4. *Split* (2016)

(*Split*, Universal Picture, 2016)

Di dalam adegan ini salah satu tokoh sedang mengalami ketakutan, hal ini terlihat selain dari *gestur* badan, yang ditandai dengan tangan yang menutupi mulutnya. Hal ini juga didukung dengan pengambilan *shot* yang di ambil dari *eye level* dan juga suasana yang terlihat gelap, dan hanya diberi sedikit cahaya yang berfokus pada mulut, hidung, dan tangan tokoh. Penggunaan *medium close-up* di sini sangat mendukung kondisi tokoh yang terjebak dalam situasi menakutkan atau menegangkan. *Medium close-up* memberikan kesan *intens* pada penonton

dan mengakibatkan penonton menantikan apa yang akan terjadi pada adegan selanjutnya.

3.4.2.2. *Frozen*

Frozen merupakan film animasi yang bercerita tentang seorang ratu, Elsa yang memiliki kekuatan untuk membuat salju, telah membekukan negerinya. Dan adiknya, Anna mencoba menolong kakaknya.



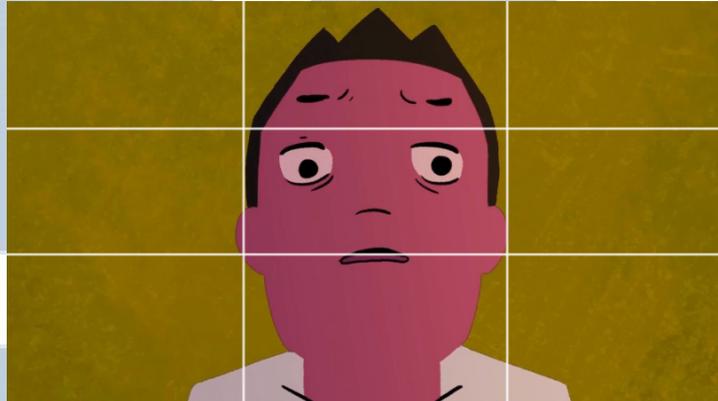
Gambar 3.5. *Frozen* (2012)

(*Frozen*, Disney, 2012)

Didalam *shot* ini Elsa, mengalami ketakutan karena ia tidak tahu harus berbuat apa untuk menolong negerinya yang telah ia sendiri bekukan. *Angle* yang digunakan merupakan *high angle*, dan *medium 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

3.4.2.3. *Keluarga Satu Setengah*



Gambar 3.6. *Keluarga Satu Setengah*

(Dokumentasi Pribadi)

Keluarga Satu Setengah merupakan film animasi karya mahasiswa UMN tahun 2013, selain menjadi acuan film ini juga dijadikan referensi bagi penulis untuk menyusun *shot* yang akan digunakan pada film ‘Sangkar’.

Di dalam *shot* ini ditunjukkan bagaimana wajah tokoh berubah menjadi warna ungu dengan latar belakang berubah menjadi warna kuning. Walau tidak menggunakan konsep komposisi *unbalanced* namun kondisi ketakutan tokoh tergambar cukup baik dengan menggunakan *low angle* dan *medium shot* sehingga ekspresi tokoh tergambar dengan jelas, dan memberikan kesan dramatis pada film. Dengan menggunakan *low angle* dan *medium shot* merasakan bagaimana kondisi tokoh yang tertekan dan berusaha berjuang melawan traumanya.

3.4.2.4. *Trauma*



Gambar 3.7. Trauma

(<https://www.youtube.com/watch?v=gKRUw0nvWBw&t=4s>)

Trauma merupakan film pendek dari “A Fifty Nine Production”. Film pendek ini berkisah tentang seseorang yang mengalami trauma akan keramaian. Bagaimana ia bertahan berada di dalam keramaian. Selain menunjukkan trauma pada tokoh utama, film pendek ini juga menunjukkan berbagai reaksi orang terhadap trauma mereka.

Di dalam salah satu cuplikan film di atas, pembuat film menempatkan tokoh pada *eye level* dengan *medium shot*. Hal ini diperuntukkan untuk menunjukkan ekspresi tokoh dengan jelas.

3.4.3. Proses perancangan

Proses perancangan diawali dengan menentukan tema dan penyusunan cerita lalu berkembang menjadi *storyboard*. Seiring berjalan cerita berubah dan *storyboard* pun berubah. Berikut ini progress perubahan *shot* yang ada di dalam *storyboard*.

1. *Scene 7 shot 29 (Yohan setelah mengalami flashback)*



Gambar 3.8. Scene 7 shot 29 (alternatif)
(Dokumentasi pribadi)

Pada shot di atas ditunjukkan tokoh berada di tengah memberikan komposisi *balanced*, serta menggunakan *medium shot* dan *eye level*. Shot di atas memang memperlihatkan ekspresi tokoh dengan jelas, namun kurang membangun ekspresi cemas di dalam shot.



Gambar 3.9. Scene 7 shot 29 (alternatif)
(Dokumentasi pribadi)

Selanjutnya penulis mencoba dengan alternatif lain, seperti pada gambar di atas, penulis mencoba meletakkan tokoh tepat di tengah dengan posisi *balanced*, dengan memosisikan tokoh membelakangi kamera dengan maksud memperlihatkan pergerakan tokoh, namun di dalam *shot* ini tetap tidak dapat membangun ekspresi cemas tokoh.



Gambar 3.10. Scene 7 shot 29 (alternatif)
(Dokumentasi pribadi)

Penulis mencoba menggunakan alternatif lain dengan meletakkan kamera di dalam lemari, hal ini untuk memberikan *framing* pada *shot*, sehingga tokoh terlihat seolah-olah terjebak. Selanjutnya tokoh ditempatkan di sebelah kanan di dalam *shot*. Hal ini sesuai dengan teori *unbalanced*, sehingga dapat memberikan efek tidak stabil pada *frame*. Namun melalui shot ini wajah tokoh akan terhalang dengan barang-barang yang ada di dalam lemari, sehingga ekspresi karakter tidak dapat terlihat.



Gambar 3.11. Scene 7 shot 29
(Dokumentasi pribadi)

Melalui berbagai alternatif di atas, penulis sampai pada *shot* final seperti di atas, dimana penggunaan komposisi *balanced* tetap digunakan dengan meletakkan tokoh tepat di tengah. *Framing* tetap digunakan dalam

shot final ini karena memberikan kesan sempit dan tertekan pada tokoh.

Posisi *eye level* digunakan agar wajah tokoh terlihat dengan jelas.

2. *Scene 7 shot 30* (Yohan mencoba mengontrol ketakutannya)



Gambar 3.12. *Scene 7 shot 30* (alternatif)

(Dokumentasi pribadi)

Pada mulanya, *scene 7 shot 30* hanya menggunakan *high angle* dan *medium shot*, untuk membangun ekspresi cemas pada tokoh. Namun hal ini ternyata kurang efektif dikarenakan bahan dari material lemari yang gelap tidak dapat memperlihatkan bahasa tubuh pada tokoh dengan jelas.

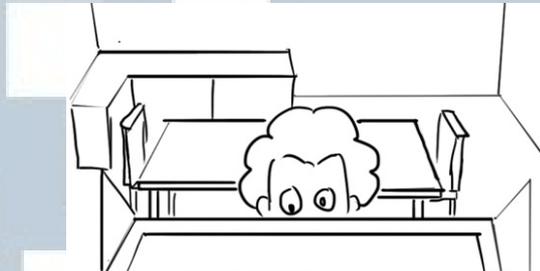


Gambar 3.13. *Scene 7 shot 30* (alternatif)

(Dokumentasi pribadi)

Penulis mencoba dengan menempatkan kamera dengan posisi *eye level*, dan *medium shot*. Dengan menggunakan komposisi *unbalance*, tokoh di tempatkan di sebelah kiri gambar. Untuk menunjukkan keadaan tokoh yang tidak stabil. Namun pada penggunaan alternatif di atas, penulis

menemukan bahwa, ekspresi karakter tidak dapat terlihat dengan jelas, sehingga ekspresi yang ingin dibangun tidaklah tercapai.



Gambar 3.14. Scene 7 shot 30 (alternatif)
(Dokumentasi pribadi)

Selanjutnya *shot* di atas penulis bermaksud mencoba menggunakan *high angle* untuk menunjukkan ketidak berdayaan tokoh namun, dengan menggunakan *high angle* wajah tokoh akan terpotong oleh sisi bagian atas dari lemari.

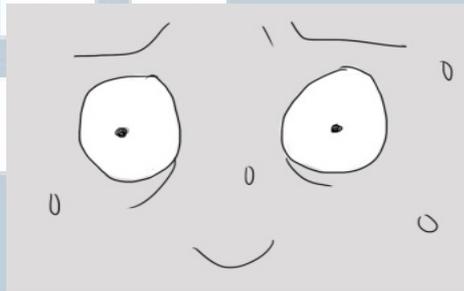


Gambar 3.15. Scene 7 shot 30
(Dokumentasi pribadi)

Selanjutnya di dalam *shot* final di atas tetap menggunakan *high angle* dengan diberikan *dutch angle*. Kegunaan *high angle* pada *frame* ini sama dengan alternatif *shot* sebelumnya, yaitu untuk menunjukkan ketidak

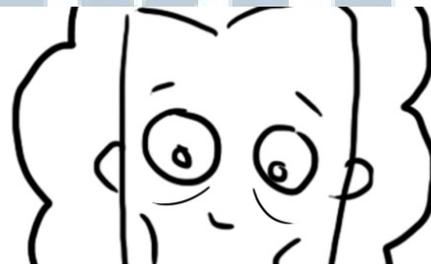
berdayaan tokoh namun di sini lebih memperlihatkan ekspresi tokoh dan pergerakan tokoh dengan lebih jelas. *Dutch angle* digunakan dalam *shot* ini untuk menunjukkan ketidak seimbangan mental tokoh pada film ini.

3. *Scene 8 shot 39* (Yohan tersadar dari halusinasi)



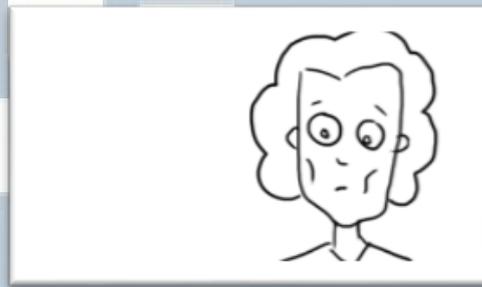
Gambar 3.16. *Scene 8 shot 39* (alternatif)
(Dokumentasi pribadi)

Pada awal pengerjaan *scene 8 shot 39* penulis mencoba menggunakan *extream close-up* agar ekspresi takut lebih terlihat *intens*, tetapi pada tahap ini intensitas ketakutan karakter bukanlah berada pada posisi paling tinggi sehingga dengan menggunakan *extream close-up* akan tidak sesuai dengan kondisi tokoh di dalam cerita.



Gambar 3.17. *Scene 8 shot 39* (alternatif)
(Dokumentasi pribadi)

Selanjutnya penulis mencoba menggunakan *close-up*, dengan menunjukkan wajah karakter dari area mata sampai hidung, namun dengan menggunakan jenis *shot* ini emosi yang dibangun dengan alternatif sebelumnya kurang lebih sama.



Gambar 3.18. Scene 8 shot 39 (alternatif)
(Dokumentasi pribadi)

Selanjutnya penulis mencoba menggunakan *medium close-up*, dan menggunakan komposisi *unbalanced* dengan menempatkan tokoh di sisi sebelah kiri di dalam *frame*. Namun dengan menggunakan alternatif di atas, *shot* di atas kurang membangun ekspresi takut tokoh.



Gambar 3.19. Scene 8 shot 39
(Dokumentasi pribadi)

Selanjutnya di dalam *shot* final penulis menggunakan *medium shot*, wajah tokoh ditunjukkan secara keseluruhan beserta dengan bahu, hal ini dilakukan dengan pertimbangan, bahwa di dalam *shot* ini tidak hanya ekspresi yang diperlihatkan, tetapi *gestur* badan terutama bahu ditunjukkan di dalam *shot*.

