

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

“Haridewa” adalah film animasi yang terinspirasi dari salah satu budaya di Lampung Barat yaitu sekura yang merupakan sebuah topeng tetapi keberadaannya mulai pudar. Animasi ini bergenre fantasi dengan durasi kurang lebih 3 menit. Pembuatan animasi menggunakan teknik digital *2D animation*. Dalam pengerjaannya, animasi ini menggunakan teknik *pose to pose*.

Dalam penulisan laporan ini, penulis menggunakan metode kualitatif yaitu dengan cara melakukan *existing study* dan *literature study*.

3.1.1. Sinopsis

Di suatu desa, terdapat dua buah topeng dimana yang satu merupakan topeng yang baik sedangkan yang lainnya merupakan yang jahat. Tetapi karena takut disalahgunakan, pada akhirnya topeng tersebut disimpan jauh. Suatu ketika dimana sang kepala desa bernama Sri Way Besay jatuh sakit lalu ia memanggil kedua anaknya untuk menurunkan tahtanya yang berupa 'topeng baik' dengan cara mengadakan duel di antara keduanya dan akhirnya sang adik yang memenangkan duel tersebut. Sang kakak yang cemburu diam-diam berusaha ingin merebut tahta tersebut dan mencari tahu tentang topeng yang disembunyikan tersebut. Sang adik mengetahui rencana sang kakak berusaha untuk menghentikannya karena ada suatu hal yang dibayarkan untuk topeng tersebut tetapi sang kakak tetap bersikeras untuk mencari keberadaan topeng tersebut. Berminggu – minggu lamanya sang kakak

mencari keberadaan topeng tersebut hingga suatu hari ia menemukan tempat topeng tersebut berada yaitu dalam sebuah gua. Haridewa mencoba mengambil topeng tersebut tetapi terdapat penghalang yang menjaganya. Lalu ia teringat oleh perkataan adiknya dan topeng pun berhasil di ambil dan haridewa kembali ke desanya.

Haridewa yang tidak sadar lalu menyerang dengan membabi buta. Butuh waktu untuk dia untuk mengalahkan adiknya. Tetapi semua sudah terlambat ketika efek topeng tersebut sudah mulai menghilang dan dia melepaskan topengnya, ia ternyata telah membunuh adiknya.

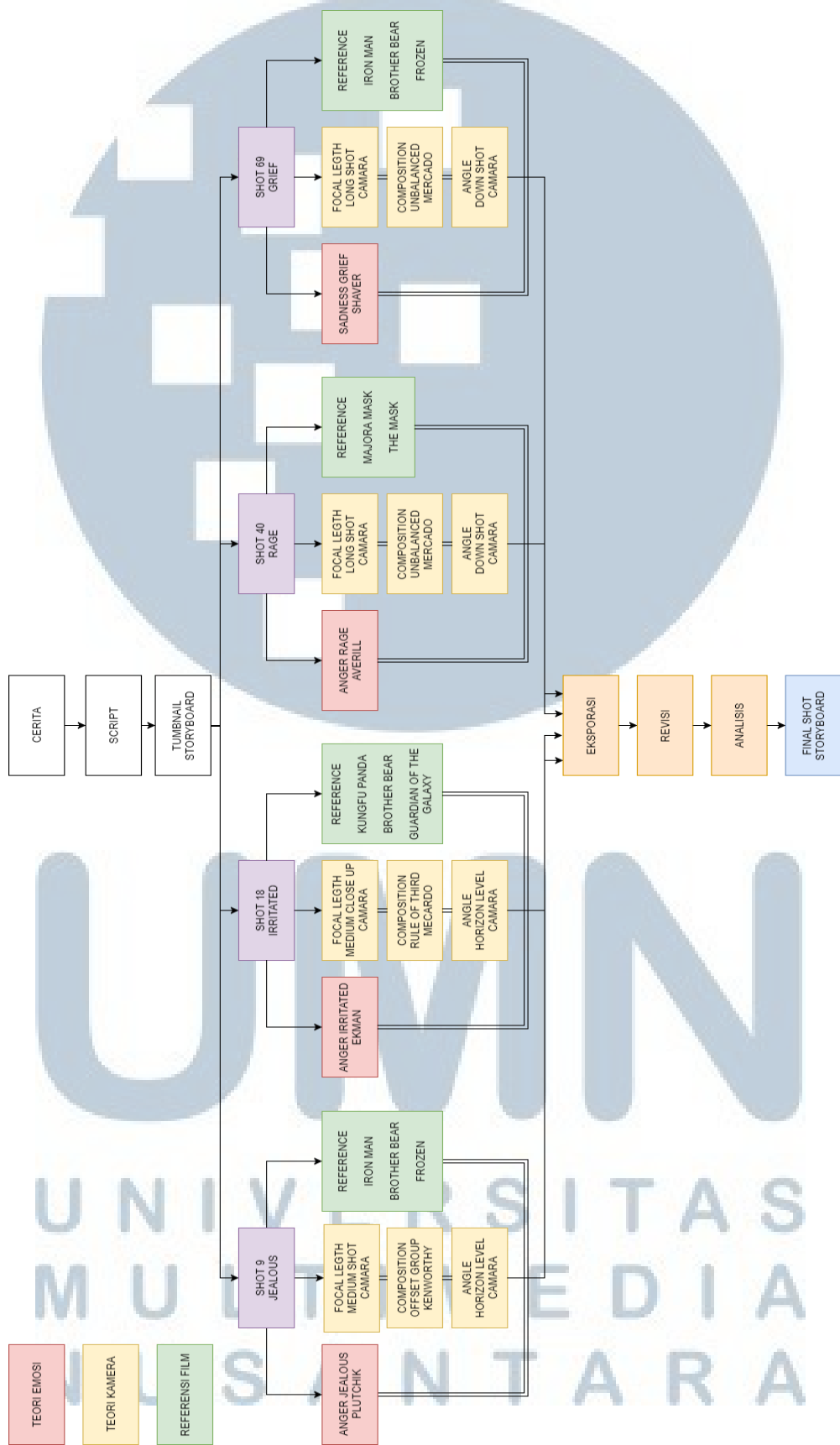
3.1.2. Posisi Penulis

Posisi penulis dalam project ini adalah sebagai sebagai peneliti dalam perancangan untuk menemukan *shot* yang dapat mendukung memvisualisasikan emosi karakter.

3.2. Tahapan Kerja

Tahapan kerja berisi tahapan-tahapan yang dikerjakan oleh penulis pada saat pengumpulan data.

Dalam proses merancang *shot*, penulis terlebih dahulu melakukan *break-down script* lalu menentukan *shot* yang akan penulis bahas. Kemudian untuk memperkuat pengetahuan serta bahasan, penulis menggunakan referensi baik dari film maupun teori yang sudah ada. Kemudian setelah menganalisa dan mengeksplorasi rancangan *shot*, pada akhirnya difinalisasi menjadi *shot* yang utuh.



Skema Perancangan Shot

3.3. Acuan

Dalam tahapan ini, penulis melakukan penelitian *shot* dari beberapa referensi film yang telah penulis kumpulkan. Penulis mengambil referensi film berdasarkan beberapa kesamaan kondisi cerita ataupun emosi yang dikeluarkan. Hal ini dapat membantu penulis untuk mengobservasi serta mengumpulkan gambaran ide untuk menciptakan visual *shot* yang dapat digunakan penulis untuk Tugas Akhir.

3.3.1. Acuan *Shot 9 (Anger – Envy)*:

3.3.1.1 Resident Evil: Afterlife (2010)



Gambar 3.1. Acuan *Shot Envy*
(Resident Evil: Afterlife, 2010)

Dalam adegan ini, tampak seorang wanita sedang berdiri sendiri ditengah keramaian dan orang-orang tampak tak peduli meskipun wanita tersebut kebasahan karena hujan. Dengan menggunakan *medium long shot* dan *balanced composition*, dapat menggambarkan keadaan di sekitarnya dan juga meskipun banyak orang lainnya, pandangan penonton akan terfokus ke karakter perempuan yang berada di tengah karena perempuan tersebut tampak lebih mencolok dibandingkan orang di sekitarnya. Penulis memilih acuan ini untuk membantu penggambaran suasana

yang dialami tokoh utama nantinya yang terabaikan sekitarnya namun penonton tetap terfokus pada karakter yang ingin dilihat.

3.3.1.2 Boss Baby (2017)



Gambar 3.2. Acuan *Shot Envy*
(Boss Baby, 2017)

Emosi dalam adegan ini merupakan keirian Tim yang merasa perhatian orang tuanya dirampas oleh kedatangan seorang bayi yang datang ke rumahnya. Dengan *medium long shot* digunakan untuk menangkap seluruh karakter dan juga komposisinya yang balance serta *rule of third* digunakan untuk membantu peletakan karakter dimana Tim terlihat lebih jauh dan kecil untuk menggambarkan keadaan dirinya yang terabaikan oleh orang tuanya tetapi masih dapat terlihat raut mukanya.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.3.2. Acuan *shot* 18 (*Anger – Irritated*)

3.3.2.1 Kungfu Panda (2008)



Gambar 3.3. Acuan *Shot Irritated*
(Kungfu Panda, 2008)

Shot ini menunjukkan kejengkelan tigress yang gagal terpilih oleh master oogway sebagai dragon warior. Penggunaan komposisi *rule of third* dengan *long shot* serta *horizon level* untuk menunjukkan keadaan sekitarnya dan juga peletakan tigress yang lebih dekat dengan kamera untuk memperlihatkan emosinya yaitu ekspresi wajahnya dan nanti diakhiri dengan berjalan keluar *frame*.



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

3.3.2.2 Brother Bear (2003)



Gambar 3.4. Acuan *Shot Irritated*
(*Brother Bear*, 2003)

Pengambilan *shot* dalam potongan adegan ini menggunakan *medium shot* untuk memperlihatkan relasi antara karakter Kenai dengan kakaknya dimana menampilkan emosi kesal Kenai. Dalam *shot* ini menggunakan *Horizon shot* dan juga komposisi yang *balanced* di *frame*. Posisi untuk karakter yang ingin ditegaskan emosinya diletakan lebih di depan dan juga diakhiri dengan kenai yang berjalan keluar dari *frame*.



U
M
N
U
S
A
N
T
A
R
A

3.3.2.3 Guardian of the Galaxy (2014)



Gambar 3.5. Acuan *Shot Irritated*
(Guardian of the Galaxy, 2014)

Adegan dalam *shot* ini adalah kekesalan Gamora terhadap Quil yang tidak mau mendengarkan perkataannya. Dalam potongan *shot* ini, menggunakan *long shot* untuk memperlihatkan karakter dan juga lingkungan sekitarnya. Lalu dengan *horizon level* dan juga penggunaan komposisi *rule of third* digunakan untuk membantu peletakan karakter dimana karakter yang emosinya lebih kuat diletakan lebih depan sedangkan karakter yang emosinya lebih lemah diletakan lebih kecil dibelakang.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.3.3. Acuan *Shot* 40 (*Anger – Rage*)

3.3.3.1 Majora Mask (2016)



Gambar 3.6. Acuan *Shot Rage*
(Majora Mask, 2016)

Skull Kid kehilangan kesadarannya pada saat mengenakan topeng tersebut. Pengambilan *long shot* dan *low level* menunjukkan ukuran kekuatan dari emosi dimana kesadaran karakter yang diambil alih oleh kekuatan topeng yang merasukinya sehingga membuat dia menjadi liar jika dilihat dari emosi gesturnya dan juga komposisinya *balance* yang dapat dilihat dengan peletakan karakter di tengah *frame*.

3.3.3.2 The Mask (1994)



Gambar 3.7. Acuan *Shot Rage*
(The Mask, 1994)

Shot ini merupakan adegan karakter Ipkiss setelah menggunakan topeng. *Shot* ini menggunakan *close up* untuk memperlihatkan lebih detail emosi pada karakter dan juga penggunaan *down shot/ high angle* untuk menunjukkan kelemahannya yaitu kesadarannya yang diambil alih oleh topeng tersebut.

3.3.4. Acuan *Shot* 69 (*Sadness - Grief*)

3.3.4.1 Frozen (2014)



Gambar 3.8. Acuan *Shot* *Grief*
(Frozen, 2014)

Karakter Elsa yang tidak sengaja menggunakan sihir esnya dan mengenai sang adik yaitu Anna hingga ia tidak sadarkan diri dan perlahan tubuhnya mendingin. Lalu diperlihatkan kesedihan Elsa dan kekuatannya yang tidak terkontrol lewat lantai yang perlahan membeku yang ditunjukkan dengan menggunakan *long shot* dan *high angle*, untuk memperlihatkan kesedihan dan ketidakmampuan Elsa untuk menolong adiknya dengan memperlihatkan lingkungan sekitarnya yang kosong dan juga karakter yang semakin mengecil karena kamera menjauh dengan komposisi yang tetap *balanced*. Penggunaan *balanced composition* ini digunakan untuk memfokuskan penonton pada *Elsa* dan *Anna*.

3.3.4.2 Captain America: Civil War (2016)



Gambar 3.9. Acuan *Shot Grief*
(Captain America: Civil War, 2016)

Adegan dalam *shot* ini menceritakan kesedihan Iron Man yang gagal menyelamatkan War Machine yang terjatuh karena tertembak oleh Vision pada saat mengejar Falcon. *Shot* yang digunakan menggunakan *long shot* untuk memperlihatkan lingkungan sekitar yang kosong agar terfokus pada Iron man dan War Machine, serta juga menggunakan *angle horizon level* dan komposisi *rule of third* untuk menempatkan posisi karakter.

3.3.4.3 Brother Bear (2003)



Gambar 3.10. Acuan *Shot Grief*
(Brother Bear, 2003)

Adegan dalam *shot* ini menceritakan penyesalan Kenai yang tidak sengaja membunuh kakaknya yang menyelamatkan dirinya dari serangan beruang. *Shot*

yang digunakan menggunakan *long shot* untuk memperlihatkan keadaan sekitarnya yang terlihat gelap dan juga penggunaan *angle horizon level* dan komposisi *rule of third* untuk pembagian posisi dan juga masih dapat terlihat karakter Kenai yang bersedih dan menyesal. Walaupun menggunakan *long shot* yang tidak dapat memperlihatkan ekspresi wajah Kenai namun Blaise dan Walker dapat memvisualisasikan emosi *Grief* melalui gesture Kenai dengan lingkungannya.

3.4. Proses Perancangan Shot

Berikut adalah *shot* yang penulis ambil sebagai perancangan *shot* :

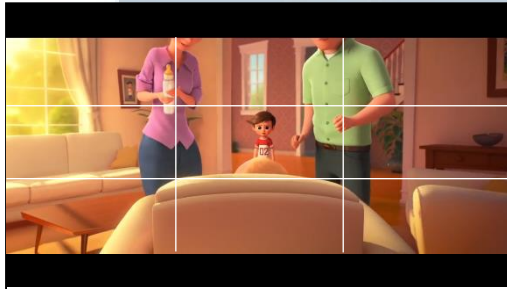
Tabel 3.1. Tabel Keterkaitan Emosi dengan *Shot*

<i>Scene</i>	<i>Shot</i>	Keterangan	Emosi
2	9	Tampak Haridewa iri saat melihat sang adik mendapatkan tahtanya dari sang ayah	<i>Anger</i> <i>Envy</i>
4	18	Haridewa yang kecewa tidak mau mendengarkan taruda tetap bertekad untuk pergi mencari topeng tersebut	<i>Anger</i> <i>Irritated</i>
6	40	Haridewa mulai kehilangan kesadarannya karena dirasuki topeng jahat	<i>Anger</i> <i>Rage</i>
7	69	Kesedihan dan penyesalan haridewa	<i>Sadness</i> <i>Grief</i>

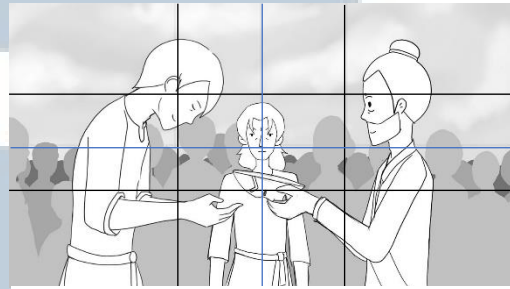
Dalam proses perancangannya, penulis menggunakan teori *shot* yang telah penulis pelajari serta referensi film untuk membantu memberikan gambaran. Dalam merancang *shot* ini, penulis semampunya mengarahkan karakter Haridewa ke kiri.

Penulis berusaha menggambarkan sebaik mungkin visualisasi emosi dalam *shot* ini sehingga apa yang ingin penulis tampilkan dapat tercapai dengan baik dan nantinya akan mudah dimengerti oleh orang lain.

3.4.1. Shot 9

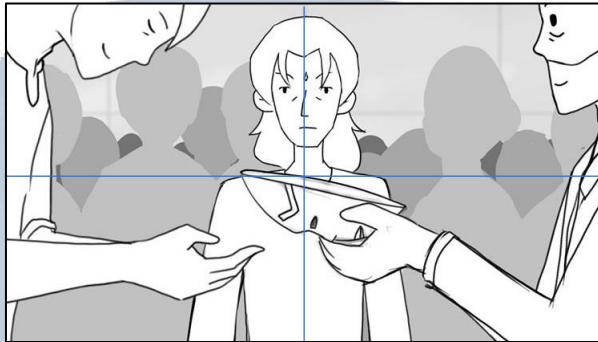


Gambar 3.11. Acuan shot Envy (Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.12. Sketsa Eksplorasi (Dokumentasi Pribadi)

Dalam merancang *shot* ini, penulis melihat terlebih dahulu script yang telah dibuat untuk melihat emosi yang dirasakan oleh tokoh Haridewa. Penulis lalu melakukan studi referensi film yaitu *The Boss Baby* dimana adegan *shot* tersebut sebagai acuan yang mewakili emosi yang ingin penulis gambarkan yaitu *envy* dan juga suasana dimana karakter diabaikan oleh sekitarnya. Kemudian penulis menggunakan teori *offset group* (Kenworthy) untuk memperlihatkan Sri Way Besai yang sedang menyerahkan tahtanya kepada Taruda namun menempatkan Haridewa di tengah-tengah mereka sehingga memperlihatkan haridewa yang terabaikan oleh lingkungan sekitarnya yang sedang berbahagia. *Shot* yang penulis gunakan disini adalah *medium long shot* dengan letak kamera *horizon level* serta terdapat *rack focus* seperti pada gambar 3.12.



Gambar 3.13. Shot Hasil Perancangan
(Dokumentasi Pribadi)

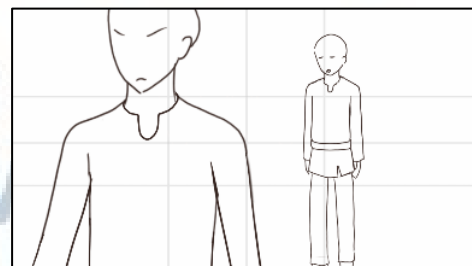
Kemudian penulis melakukan penelitian kembali dan melihat bahwa emosi yang ingin penulis gambarkan ke dalam *shot* semakin terlihat ketika jarak kamera penulis dekatkan sehingga didapatkan *shot* yang lebih sempit dan dapat lebih fokus kepada *shot* emosi yang ingin penulis capai. Dengan menggunakan *medium shot*, penulis mendapatkan rancangan akhir *shot* seperti pada gambar 3.13.

3.4.2. Shot 18

Shot ini akan menceritakan bahwa Haridewa jengkel karena Taruda berusaha memperingatkannya dan mencegah untuk mencari keberadaan topeng yang pada akhirnya Haridewa tetap pergi. Penulis menggunakan referensi film yang sebelumnya telah penulis cantumkan sebagai acuan untuk pembuatan *shot* ini dan juga menggabungkannya dengan teori *shot* yang penulis pakai. Berikut hasil eksplorasi awal *shot* 18



Gambar 3.14. Acuan *Shot Irrigated*
(Dokumentasi Penulis)

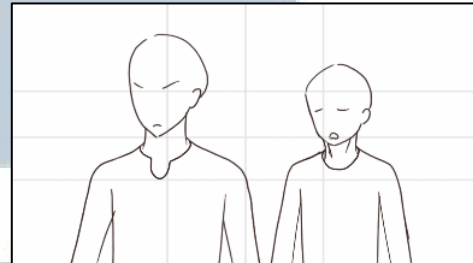


Gambar 3.15. Sketsa Eksplorasi 1
(Dokumentasi Penulis)

Penggunaan *long shot*, *horizon level* dan *rule of third* dalam acuan diaplikasikan dalam sketsa eksplorasi *shot* seperti pada gambar 3.15.



Gambar 3.16. Acuan *Shot Irritated* (Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.17. Sketsa Eksplorasi 2 (Dokumentasi Penulis)

Penggunaan *medium shot*, *horizon Level* dan *rule of third* dalam acuan diaplikasikan dalam sketsa eksplorasi *shot* seperti pada gambar 3.17.



Gambar 3.18. Acuan *Shot Irritated* (Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.19. Sketsa Eksplorasi 3 (Dokumentasi Penulis)

Penggunaan *long shot*, *horizon level* dan *rule of third* dalam acuan diaplikasikan dalam sketsa eksplorasi *shot* seperti pada gambar 3.19.

Dari hasil eksplorasi tersebut penulis memilih eksplorasi *shot* ketiga yang menggunakan acuan Kungfu Panda dimana *shot* tersebut lebih dapat mewakili visualisasi emosi dalam *shot* yang ingin ditampilkan dengan menggunakan teori *rule of third* mengatur posisi dan juga *medium shot* untuk letak kameranya.



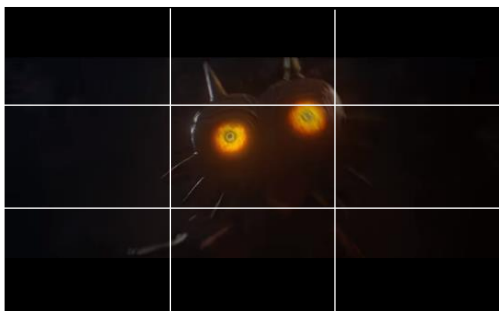
Gambar 3.20. Sketsa Eksplorasi 3
(Dokumentasi Penulis)



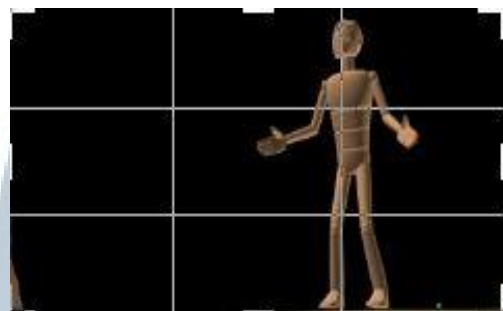
Gambar 3.21. *Shot* Hasil Perancangan
(Dokumentasi Penulis)

Penulis merasa kurang dalam menampilkan emosi karakter dalam *shot* sehingga penulis melakukan studi ulang dan menata kembali *shot* akhir seperti pada gambar 3.21 dimana akhirnya penulis menggunakan *medium close up* dan menata kembali komposisi karakter untuk memperlihatkan lebih emosi karakter yang ingin ditunjukkan.

3.4.3. *Shot* 40



Gambar 3.22. Acuan *Shot Rage*
(Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.23. Sketsa Eksplorasi 1
(Dokumentasi Penulis)

Shot ini merupakan adegan setelah haridewa memakai topengnya yang kemudian kehilangan kesadaran karena topeng tersebut. Pada perancangan *shot* ini penulis menggunakan referensi animasi majora mask yang telah dianalisis dalam sub bab sebelumnya . Pada tahap awal perancangan *shot*, penulis menggunakan *long shot* dengan *angle up shot* untuk menggambarkan adegan ini agar terlihat emosi *rage* melalui gesture seperti yang terlihat pada gambar 3.23.



Gambar 3.24. Sketsa Eksplorasi 2
(Dokumentasi Penulis)

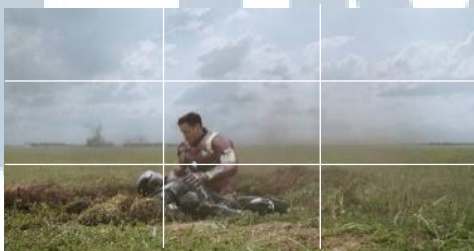


Gambar 3.25. *Shot* Hasil Perancangan
(Dokumentasi Penulis)

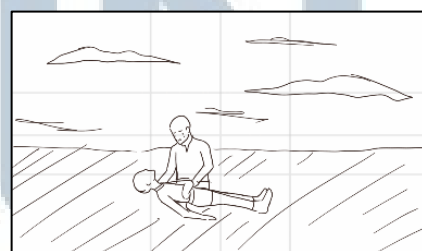
Tetapi setelah penulis meneliti kembali dari segi kekuatan emosi karakter, penulis mendapatkan *shot* yang lebih menggambarkan untuk adegan ini dengan menggunakan tipe kamera *long shot* dan *down shot* dari teori camara dan hasilnya terdapat pada gambar 3.25. Lalu untuk menambah kesan dramatis, penulis menambahkan pergerakan kamera *shake*.

3.4.4. *Shot* 69

Shot ini merupakan *shot* penutup cerita yaitu penyesalan haridewa yang telah membunuh Taruda. Emosi yang ingin penulis capai dalam *shot* ini adalah *Grief*. Dalam merancang *shot* ini, penulis mencocokkan dari acuan film yang penulis gunakan dan juga teori untuk mengeksplorasi perancangan *shot* ini.



Gambar 3.26. Acuan *Shot Grief*
(Dokumentasi Penulis)

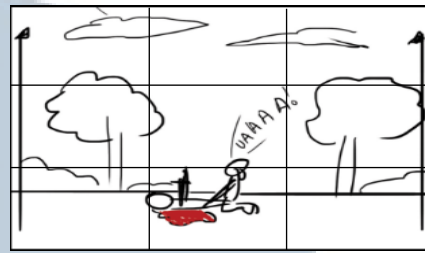


Gambar 3.27. Sketsa Eksplorasi 1
(Dokumentasi Penulis)

Pada proses awal perancangan untuk *shot* ini, penulis menggunakan *long shot* serta *angle* kamera di *horizon level* serta komposisi *rule of third* yang dapat dilihat pada sketsa eksplorasi gambar 3.27.



Gambar 3.28. Acuan *Shot Grief*
(Dokumentasi Penulis)

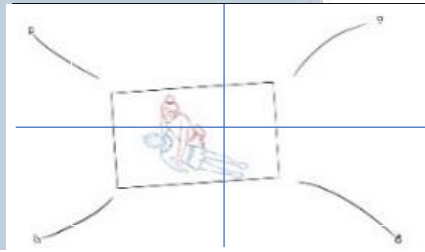


Gambar 3.29. Sketsa Eksplorasi 2
(Dokumentasi Penulis)

Selanjutnya melalui analisis acuan film *Brother Bear*, penulis menggunakan *long shot* serta *angle* kamera di *horizon level* lalu perlahan *vertical panning* ke atas untuk menutup adegan seperti pada gambar 3.29.



Gambar 3.30. Acuan *Shot Grief*
(Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.31. Sketsa Eksplorasi 3
(Dokumentasi Penulis)

Penulis membandingkan kembali dengan acuan *shot* selanjutnya yaitu film *Frozen* dan penulis menemukan *shot* yang dapat lebih menggambarkan untuk *shot* ini dimana menggunakan *long shot* serta *down shot* seperti pada gambar 3.31, untuk menangkap emosi dari adegan serta penempatan karakter yang berada di tengah dengan bantuan *balanced composition*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA