

1.2.TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses perancangan *shot design* dalam film “ABANDONED SKIES”. Tujuan lain dari penelitian ini adalah sebagai bahan kajian di masa depan untuk penelitian – penelitian lain dengan cakupan pembahasan yang serupa.

2. STUDI LITERATUR

2.1 CAMERA SHOT

Menurut Yohanes Andi Setianto (2017) *Shot* Kamera atau Pengambilan Gambar pada sebuah film bertujuan untuk membuat sebuah visual pada sebuah film. Visual ini menjadi sebuah gambaran yang akan membantu bagaimana cerita pada sebuah film bisa menjadi lebih hidup dan menghibur. *Shot* pada sebuah pengambilan gambar juga memiliki berbagai jenis dan tipe yang bisa membantu serta mendukung bagaimana pembuatan sebuah film. Dari tipe – tipe *shot* yang ada, sebuah tipe *shot* ini memiliki maksud dan juga tujuan untuk menjadi sebuah penyeimbang pada sebuah film. Berikut adalah bentuk – bentuk dari *shot – shot* tersebut :

1. *Medium shot (MS)*

Medium shot adalah sebuah *shot* yang sangat populer digunakan dalam pembuatan sebuah film. Tujuan dari *shot* ini adalah untuk memperlihatkan postur tubuh atau gerak tubuh dari karakter film tersebut. *Shot* ini biasa memiliki karakter yaitu pengambilan yang dibatasi dari pinggang karakter.

2. *Medium Close up (MCU)*

Medium Close up adalah jenis *shot* yang cukup populer juga karena *shot* ini cukup mendekatkan penonton untuk bisa melihat wajah karakter lebih jelas lagi dari *shot* sebelumnya. *Shot* ini diambil dari dada hingga kepala karakter. *Shot* ini bertujuan untuk memberikan ekspresi pada karakter tetapi juga memperlihatkan apa yang karakter lakukan dalam *shot* ini.

3. *Close up (CU)*

Close up adalah sebuah *shot* yang juga sering digunakan dan sangat populer. *Shot* ini cukup terkenal dikalangan pencinta film mau dari amatir hingga

professional film maker. Close up bertujuan untuk menggambarkan emosi dan perasaan sebuah karakter dalam sebuah film. *Shot* ini juga memberikan bentuk detail dari wajah karakter dalam film tersebut. Fokus utama dalam *shot* ini adalah wajah karakter.

2.2 CAMERA ANGLE

Dalam pengambilan *angle* kamera, *angle* kamera memiliki 3 tipe pengambilan kamera, yaitu *high angle*, *eye level*, dan *low angle*. Dalam *high angle* banyak yang menyebutnya sebagai *bird view* untuk penglihatan yang lebih luas dikarenakan kamera yang di posisikan tinggi, dengan tujuan obyek yang di tangkap terkesan lemah. Kemudian ada *eye level* yang diambil sejajar dan dari sudut pengambilan ini, kurang mengandung kesan tertentu tetapi penggunaan *angle* ini untuk memperlihatkan pergerakan dari karakter atau objek yang ada dalam gambar. kemudian ada *Low angle* yang biasa di sebut dengan *Frog eye*, yang guna untuk memberikan kesan objek yang kuat dominan dan besar (Humaniora Vol.2 No. 1 April 2011)

2.3 CAMERA COMPOSITION

Sebuah komposisi pada pengambilan gambar sangat berpengaruh dalam pembuatan dan perancangan sebuah *shot*. Menurut Alsendo Anjaya dan Deli (2020) komposisi kamera sinematografi dibagi dalam beberapa jenis seperti *Rule of thirds*, *Headroom*, *Noseroom* atau *Lookroom*, *Leadroom*, *Leadings*, *Lines*, dan *Diagonals*.

1. Rule of thirds.

Menurut L. Mai, H. Le, Y. Niu dan F. Liu (2011) *Rule of thirds* adalah komposisi yang menjadi sebuah panduan untuk pengambilan suatu gambar yang berkualitas. Menurut E. Tjin (2011), pengambilan suatu gambar akan menarik jika ditempatkan di salah satu titik garis – garis imajiner. Komposisi ini bertujuan untuk menata elemen – elemen visual yang akan dimasukkan ke dalam gambar agar menjadi lebih menarik.

2. *Noseroom*

Menurut Rika Permata Sari dan Assyari Abdullah (2020) *Noseroom* merupakan sebuah komposisi yang dibuat dengan adanya jarak pandang karakter terhadap suatu objek. Komposisi ini digunakan untuk menandakan seseorang sedang melakukan interaksi terhadap orang atau benda lainnya.

2.4 EKSPRESI

Menurut Ekman, 1957 dalam Ekman & Friesen. 1977 ekspresi pada wajah merupakan sebuah informasi yang akurat dalam memperlihatkan emosi seseorang dan juga tentang bentuk perilaku nonverbal. Ketika orang merasa sedih dan marah, ekspresi adalah hal yang menjadi tanda utama dalam kehidupan seseorang. Perubahan berikutnya ketika mengalami perubahan ekspresi yaitu adalah perilaku seseorang. Ekspresi akan memperlihatkan seseorang yang marah, sedih, depresi, ketakutan dan lain – lain. Menurut Johana E. Prawitasari (1995) dan Ekman and Friesen (1984) bahwa emosi pada wajah bisa dipelajari melalui tanda – tanda yang ada di wajah. Ekspresi pada wajah bisa menunjukkan gembira, jijik, marah, sedih, takut, dan terkejut. Semua emosi tersebut bisa dilihat dari otot wajah di dari, sekitar mata, hidung, dan mulut. Ekspresi senyum bisa menjadi dua hal yaitu senyum tulus, atau senyum menutupi hal negatif. Senyum yang menunjukkan rasa sedang terlihat dari gerakan di sekitar otot matanya dan disamping bibir yang bergerak ke samping atas.

2.5 GESTUR

Menurut Johana E. Prawitasari (1995) Gerakan nonverbal yang bisa menjadi alat komunikasi untuk meng-ekspresikan diri adalah Gestur. Postur tubuh dapat digunakan untuk menjadi sebuah alat interaksi, dan menunjukkan keintiman, maupun sebuah control sosial. (1998) Johana E. Prawitasari menjelaskan jika terdapat empat emosi yang bisa dijelaskan dengan gestur yaitu senang, sedih, marah, dan takut. Empat emosi tersebut bisa dilihat dengan gestur seperti kaku, tegang, lemas, dan kendor. Contohnya seperti ekspresi senang dengan tubuh yang

kendor, ekspresi sedih gerakan tubuh yang lemas, ekspresi marah bisa dilihat dengan tubuh yang tegang, dan juga ekspresi takut bisa dilihat dari tubuh yang kaku.

2.7 DEPRESI

Menurut Rice PL (1992) Depresi adalah sebuah gangguan yang mengganggu mood dan membuat kondisi emosional yang berkepanjangan, depresi juga mempengaruhi mental, berpikir, berperasaan dan berperilaku pada seseorang. Menurut Gerald C. Davison 2004 Depresi adalah kondisi emosional yang biasanya ditandahi dengan adanya perasaan yang sedih atau kesedihan yang sangat amat dalam serta perasaan bersalah.

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

“ABANDONED SKIES” adalah sebuah film 3D Animasi yang menceritakan seorang pria yang bertahan hidup diluar angkasa seorang diri, dengan keadaan bumi yang hancur karena perang nuklir dan pesawat yang rusak. Karakter bernama Jack akan berusaha untuk bisa selamat ketika Jack mengetahui jika masih ada kehidupan lain yang bisa membantunya dalam bertahan hidup. Dengan bentuk konsep tersebut, film ini akan memiliki tema *survival*, dikarenakan karakter Jack yang bertahan hidup ketika mendapatkan tanda kehidupan lain, dan juga memperlihatkan *state of mind* sang tokoh Jack dalam menjalan kehidupan seorang diri di luar angkasa. Film ini adalah proyek yang dibuat untuk menjadi tugas akhir dan penentu kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara dalam berbentuk keseluruhan animasi 3D. Film ini juga memiliki jangka waktu selama 10 menit dengan format layar yaitu *full HD* atau 1920 x 1080. Dari semua hal tersebut, film ini menargetkan penonton dengan umur 13 tahun ke atas.

Konsep Karya

“ABANDONED SKIES” adalah film pendek dengan genre Science fiction, yang dibuat dengan gaya sepenuhnya animasi 3D. 3D animasi yang diambil mengambil desain inspirasi dengan gaya animasi dari film “Overwatch”. Beberapa referensi