

2. STUDI LITERATUR

2.1. MISE-EN-SCENE

Bordwell et al (2017) menjelaskan bahwa segala hal yang ditempatkan di dalam *frame* harus mempunyai makna yang berhubungan dengan cerita. Komponen-komponen yang menyusun suatu *shot* harus memiliki pengaruh atau maksud terhadap cerita. Pengambilan gambar menentukan apa saja hal-hal yang ada di dalam *frame* dan bagaimana peletakannya di dalam suatu adegan. Hal-hal yang dipilih untuk masuk ke dalam *frame* harus mempunyai peran di dalam adegan tersebut. Inilah yang disebut *mise-en-scene*.

Memperdalam kutipan sebelumnya, Pramaggiore dan Wallis (2011) menjelaskan secara detil bagaimana pengambilan gambar berpengaruh terhadap *mise-en-scene*. Komposisi dari sebuah adegan dapat menyampaikan pesan secara lebih tajam. Penggunaan komposisi yang bagus akan memperkuat pesan yang ingin disampaikan atau memberikan pesan tambahan tersembunyi. Hal ini ditentukan oleh bagaimana komposisi tersebut dipraktikkan penggunaannya dalam penceritaan.

2.2 SHOT

Perancangan *shot* dilakukan pada tahap pembuatan *storyboard*. Visualisasi pengambilan gambar dari bentuk naskah harus memperhatikan teori *mise-en-scene* di atas.

1. *Storyboard*: Roncarelli (1989) mendefinisikan *storyboard* sebagai naskah dalam bentuk susunan gambar sketsa yang saling berkesinambungan untuk dipakai sebagai acuan visual pertama pada masa pra-produksi. Gambar-gambar yang terdapat dalam *storyboard* merupakan interpretasi visual dari naskah tulis yang menggambarkan hasil akhir animasi.
2. *Shot*: Paez & Jew (2013) menuliskan bahwa dalam membuat *storyboard*, *shot* mengacu pada posisi dan sudut kamera yang berpengaruh terhadap penceritaan, dimana komposisi dan

penempatan kamera dapat mempengaruhi aspek emosional dalam suatu adegan.

3. Ukuran *shot*: merupakan ukuran gambar yang masuk di dalam *frame*. *Medium shot* menandakan ukuran tokoh yang masuk di dalam gambar hanya sebatas pinggang dan lingkungan sekitarnya.

Medium shot memperlihatkan adanya hubungan antar tokoh dan lingkungannya tanpa menarik fokus dari tokoh utama, dimana reaksi dari tokoh masih lebih penting. *Medium long shot* menunjukkan tokoh dari sekitar bagian lutut ke atas dan lingkungan sekitarnya, lebih luas dari *medium shot* namun tidak seluas *long shot*. Ukuran ini dapat menunjukkan perasaan tokoh dari bahasa tubuhnya sekaligus kesibukan lingkungannya di waktu yang sama, hal ini bagus untuk menceritakan pengaruh tokoh terhadap lingkungan tersebut dan sebaliknya. *Long shot* merupakan ukuran *shot* yang menangkap keseluruhan tubuh tokoh dan lingkungan sekitarnya. Ukuran *long shot* bagus untuk memperlihatkan *set* secara menyeluruh. (Mercado, 2022)

2.3 LENSA DAN ANGLE KAMERA

Selain ukuran *shot*, Mercado (2022) juga membahas lensa dan *angle* kamera sebagai hal yang berpengaruh untuk merancang *shot*.

1. Lensa: lensa *wide-angle* memiliki tangkapan gambar yang lebih luas dengan *focal length* yang lebih pendek dari lensa normal. Kedua faktor tersebut memberikan efek distorsi pada gambar tergantung dari penempatan objek atau subjek. Namun, kedalaman ruang atau *depth of field* dari lensa *wide-angle* juga jauh. Hal ini membuat latar di belakang subjek atau objek fokus yang dekat dengan kamera tetap terlihat jelas.
2. *Angle*: pengambilan gambar dari sudut yang tinggi untuk membuat *overhead shot* dilakukan untuk menekankan momen penting dari sebuah adegan, biasanya saat tokoh sedang di titik depresi, memberikan kesan rendah pada subjek. Sebaliknya, *low angle*, pengambilan gambar dari sudut

yang lebih rendah dari *eye-level* memberikan efek dominansi kepada karakter, membuatnya terlihat lebih kuat dan percaya diri.

2.4 KOMPOSISI *SHOT*

Beberapa komposisi yang digunakan adalah *rule of thirds*, keseimbangan dan *focal points*, Mercado (2022) menjelaskan ketiganya serta fungsi-fungsinya dalam bukunya.

1. *Rule of thirds*: merupakan komposisi yang membagi *shot* menjadi 3x3 rasio. *Frame* dibagi secara sama rata, membuat empat titik utama di tempat garis-garis saling bertemu. Komposisi ini dibuat untuk memberikan ruang penglihatan yang cukup namun tidak statis atau kaku.
2. Keseimbangan: komposisi tidak seimbang sengaja dipakai untuk memberikan kesan kekacauan, keraguan, ambiguitas dan ketegangan. Keterbalikan dari tidak seimbang, terdapat komposisi seimbang yang menggambarkan keteraturan dan keseragaman. Namun subteks ini tergantung dari konteks yang diberikan pembuat film dan dapat berarti sebaliknya.
3. *Focal points*: *focal point* sendiri merujuk kepada satu objek fokus yang akan membuat mata penonton otomatis terarah kepada objek tersebut. Komposisi ini mengisolasi objek fokus tersebut, memberikan kontras antara objek dan hal lain yang ada di dalam *frame*.

2.5 ANOMIE PENGASINGAN DIRI

Royce (2015) menjelaskan tentang teori *anomie* oleh Emile Durkheim yang mengatakan bahwa *anomie* berarti perasaan tidak nyaman seseorang dengan keadaannya yang membuatnya terpisah dari norma-norma masyarakat sekitarnya. Teori *anomie* ini kemudian ditambahkan oleh Robert K. Merton sebagai salah satu tindak penyimpangan sosial karena menutup diri dari budaya di sekitar tanpa mengubah budaya itu agar lebih selaras dengan dirinya (Ritzer et al, 2003).