

Dibutuhkan aspek seperti *type of shot*, *angle*, dan komposisi untuk dapat menghasilkan *shot design* berdasarkan genre dan tema yang telah ditentukan berupa *shot* dari scene 4 shot 9 dan scene 6 shot 72.

1.2.TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang ditentukan, tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah memperjelas proses perancangan *shot design* sehingga dapat menghasilkan *shot* untuk *storyboard* yang dapat menggambarkan genre, tema skrip dan arahan sutradara untuk film animasi pendek 2D, “MONO” menggunakan aspek *type of shot*, *angle*, dan komposisi.

2. STUDI LITERATUR

Dalam penelitian ini, ada beberapa teori yang dapat mengembangkan dan mendukung hasil penelitian mengenai pengaruh *shot design* dan *storyboard*. Teori tersebut bersumber dari studi pustaka, jurnal, dan media lain seperti artikel.

2.1 STORYBOARD

Storyboard merupakan alat utama yang dilakukan pada tahap praproduksi dalam berbagai proyek baik itu berbasis animasi walaupun film *live-action*, dan mengandung unsur urutan cerita logis (Hart, 2013). Menurut Metz (1974), komponen sederhana tapi utama dari *storyboard* yaitu terdiri dari beberapa *shot*, yang dimaksud sebagai unit utama dari produksi film. Jumlah *storyboard* yang banyak tersebut menyebabkan sebuah sistem untuk merapikan jumlah yang banyak tersebut (Rousseau & Phillips, 2013). Menurut Rousseau (2013), sistem tersebut memiliki beberapa ketentuan yang terdiri dari beberapa bagian yaitu:

1. *Panel*: satu ilustrasi terhadap satu *shot* yang spesifik.
2. *Scene*: perubahan terhadap lokasi dan/atau waktu, dan dibutuhkan setiap perubahan tempat walaupun aksi dilakukan pada ruangan yang sama.
3. *Sequence*: memiliki arti yang sama dengan adegan *live action*, seperti saat ada aksi mengejar dimana akan terjadi dalam sebuah *scene* tapi tidak perlu menjadi sebuah *scene*.

4. *Shot*: bagian dari sebuah adegan yang terlihat dan memiliki arti yang mirip dengan *scene*.

2.2 STORYTELLING

Setiap cerita memperlihatkan karakter dan keadaan, menceritakan masa lalu, menghasilkan masalah / konflik untuk karakternya, dan cara karakter mengatasi masalah tersebut (Brine, 2020). Menurut Li (2014), jenis penulisan narasi yang terbaik memiliki 2 kriteria yaitu ketertarikan dari sebuah penulisan dan perasaan yang didapat dari penulisan tersebut (hlm, 3). Menurut Brine (2020), sebagian besar dari pekerjaan sutradara adalah menggunakan teknik *visual storytelling* untuk memperlihatkan informasi cerita secara visual dan untuk memanipulasi pikiran serta emosi penonton dengan visual tersebut (hlm, 2).

Terdapat empat elemen yang menjadi mekanisme *storytelling* yaitu, pesan, konflik, karakter, dan plot (Fog, Budtz, & Yakaboylu, 2005). Pesan dalam sebuah cerita merupakan ideologi atau pesan moral berdasarkan tema yang ditentukan (hlm, 32). Konflik dalam *storytelling* merupakan dampak dari cerita yang bagus yang berarti tidak ada konflik tidak ada cerita (hlm, 33). Karakter seperti protagonis berusaha untuk mencapai tujuan dengan mengalahkan antagonis untuk mencapai tujuannya (hlm, 37). Plot merupakan elemen yang berisi urutan beberapa kejadian yang menghubungkan penonton terhadap perjuangan protagonisnya.

2.3 JENIS SHOT

Dalam perfilman, para *filmmaker* ingin penonton untuk berempati dengan si protagonis, untuk lebih mengetahui perjuangan emosi dia terhadap kejadian yang ada di sekitarnya (Cutting, 2021). Oleh karena itu dalam dunia sinema, terdapat beberapa tipe *shots* yang digunakan yaitu (Bowen, 2013), *Extreme long shot*, *very long shot*, *medium long shot*, *medium shot*, *medium close-up*, *close-up*, *big close-up*, dan *extreme close-up*. *Shot* seperti *medium long shot* (atas kepala sampai lutut), *medium shot* (atas kepala sampai pinggang), dan *medium close-up* (atas kepala sampai dada) merupakan *shot* yang sering digunakan untuk memperbesar aksi tokoh yang ada di layar dalam sebuah situasi (hlm, 16-18).

Dalam prinsip *shot*, terdapat satu yang termasuk dalam bidang fokus yaitu *depth of field*. *Depth of field* dianggap seperti efek terhadap fokus tajam terhadap objek yang ada di depan dan di belakang titik asli fokus (Anderson & Anderson, 2012). Karena *Depth of field* merujuk kepada fokus tajam, cara melihat sebuah gambar menentukan seberapa banyak *depth of field* ada / digunakan (hlm, 244). *Depth of field* berguna untuk memberikan fokus pada karakter / objek yang ingin lebih diperhatikan oleh penonton atau menjadi pusat perhatian.

2.4 ANGLE

Terdapat 2 jenis *angle* utama dalam perfilman yaitu, *high angle* dan *low angle*. *High angle* berada di atas tingginya mata dan subjek yang ditunjukkan memiliki ukuran yang dikecilkan, serta menunjukkan bangunan luas di sekitarnya (Brown, 2013). Sedangkan *low angle* membuat karakter terlihat mengintimidasi dan akan terjadi suatu hal yang mencemaskan (hlm, 65). Menurut Brown (2013), *low angle* akan sedikit memperlihatkan bagaimana si karakter melihat dirinya sendiri dan penonton bisa merasakan kecemasan yang dipancarkan dari *shot* tersebut.

2.5 KOMPOSISI

Rule of Third merupakan komposisi yang hampir selalu digunakan dalam produksi film, akan tetapi ada beberapa komposisi lainnya berbeda. Komposisi dengan *shot* simetris menolak semua unsur dari *Rule of Third* dan bisa menghasilkan ketegangan dalam *shot* (Maio, 2022). Menurut Maio (2022), artis menggunakan teknik tersebut untuk mengarahkan mata penonton terhadap subjek yang ada di tengah layar sehingga bisa menggambarkan cerita lebih baik dan mengumpulkan lebih banyak emosi. Komposisi juga melibatkan unsur *framing* yang menggambarkan peletakkan dan posisi subjek dalam suatu *shot* (Lannom, 2020). Terdapat beberapa *shot list* dalam unsur *framing*, salah satunya adalah *3-Shot*. Menurut Lannom (2020), *3-Shot* digunakan untuk menggambar perjuangan dan hubungan antara ketiga karakter yang ada dalam satu *shot*. *Over-the-shoulder* dalam komposisi film juga sering digunakan untuk menggambarkan hubungan serta situasi yang dialami oleh dua karakter yang ada dalam satu layar (Lannom, 2020).

2.6 BULLYING

Bullying atau perundungan adalah sebuah situasi di mana terjadinya penyalahgunaan kekuatan/kekuasaan yang dilakukan oleh seseorang/sekelompok (Yayasan Semai Jiwa Amini, 2008). Menurut Astuti (2008), *bullying* adalah bagian dari tindakan agresi yang dilakukan berulang kali oleh seseorang yang lebih kuat terhadap anak yang lebih lemah secara psikis dan fisik (hlm, 2). Terdapat 3 jenis *bullying* yaitu, *bullying* fisik, mental/psikologis, dan relasi (merusak relasi dan hubungan dengan orang lain) (McGrath, 2007). Selain itu, *bullying* memiliki 2 elemen yaitu *bullying* dengan sifat ganas dan tidak ganas (Rigby, 2007). Untuk elemen yang ganas terdapat 7 sifat yaitu (hlm, 15-17):

1. Memiliki keinginan untuk menyakiti
2. Keinginan untuk mengekspresikan diri dalam aksi seperti *bullying*
3. Saat ada seseorang yang terluka
4. Diarahkan dari individu / kelompok yang lebih kuat terhadap golongan yang lebih lemah.
5. Terkadang ada golongan yang lebih kuat melakukannya di mata keadilan
6. Sering sekali dilakukan berulang kali terutama terhadap korban yang sama
7. Korban yang lebih lemah merupakan alasan pelaku memiliki rasa kenikmatan dalam melakukan *bullying*.

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Penulis berperan sebagai *storyboard artist* dalam pembuatan karya animasi pendek berjudul "MONO" yang memiliki genre drama dan *slice of life*. Karya animasi ini di merupakan tugas akhir dari salah satu syarat kelulusan penulis dari prodi film Universitas Multimedia Nusantara. Film animasi 2D MONO adalah *silent film* yang mengusung tema *Bullying*, di mana sang tokoh utama yang bernama Mono dirundung karena dianggap berbeda dengan orang lain. Animasi ini menggunakan teknik animasi 2D *frame by frame* dengan menggunakan *software* Toon Boom