

## **1.2. TUJUAN PENELITIAN**

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan analisa perancangan *shot* dari film *Adiwarna* yang menunjukkan *foreshadowing*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam membantu penulis lain sebagai referensi penulisan yang juga membahas topik *shot design*. Selain itu, diharapkan juga dapat membantu pembaca menambah wawasan serta gambaran dari perancangan *shot* dan *foreshadowing*.

## **2. STUDI LITERATUR**

Penelitian ini menggunakan beberapa teori dari studi literatur sebagai berikut:

### **2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN**

1. Teori utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori yang membahas *foreshadowing*, tipe *shot*, dan komposisi
2. Beberapa teori pendukung yang digunakan dalam penelitian ini ada teori *aspect ratio*, *rule of thirds*, *Hitchcock's rule* dan *focal point*.

### **2.2. FORESHADOWING**

*Foreshadowing* merupakan istilah dari sebuah teknik dalam dunia literatur. Martha Alderson (2011) mengatakan *foreshadowing* merupakan alat literasi yang menunjukkan sesuatu yang akan terjadi nantinya dalam sebuah cerita. *Foreshadowing* menjadi cara halus dalam menarik pembaca dalam ilusi yang mendalam dengan jaminan adanya rasa antusias yang akan datang. Menurut Puglisi dan Ackerman (2016) juga *foreshadowing* merupakan teknik literasi di mana penulis memberi petunjuk pada sesuatu yang akan datang. Dikatakan teknik ini bisa menjadi sangat efektif ketika dihubungkan dengan emosi seperti rasa takut, antusias, kegelisahan, dan rasa syukur; karena hal ini, *foreshadowing* dan *mood* sering berkaitan.

*Foreshadowing* tidak hanya digunakan dalam dunia literasi, tetapi juga dapat diaplikasikan dalam film. *Foreshadowing* dalam film tidak berbeda jauh dengan yang ada di dalam literasi. Menurut Michael Rabiger (2008) *foreshadowing* ia artikan lebih kepada sebuah teknik naratif fatalis yang mengisyaratkan efek tertentu nantinya dan membantu menaikkan ketegangan yang ditunggu oleh penonton.

*Foreshadowing* dalam film terbagi menjadi dua jenis, yaitu *foreshadowing* langsung dan *foreshadowing* tidak langsung. *Foreshadowing* langsung menampilkan secara terang-terangnya mengenai peristiwa dalam film yang akan terjadi. Sedangkan *foreshadowing* tidak langsung memberi petunjuk mengenai peristiwa masa depan secara halus. Penonton mungkin belum akan paham pada petunjuk tersebut hingga peristiwa yang dimaksud terjadi. Ada beberapa teknik dalam *foreshadowing*. Di antaranya adalah melalui judul, dialog, *setting*, metafora atau kiasan, serta perilaku atau aksi yang dilakukan karakter (Leighfield, 2022). Deguzman (2022) menambahkan teknik *foreshadowing* juga dapat melalui narasi dan simbolisme. Menurutnya juga *foreshadowing* merupakan hal penting karena setiap cerita bergantung pada perhatian dari penonton dan *foreshadowing* di sini digunakan untuk terus membangun antisipasi para penonton.

### **2.3. TIPE SHOT**

*Shot* memiliki beberapa jenis atau tipe. Tipe *shot* yang umumnya sering dipakai dalam film ada *extreme long shot*, *long shot*, *medium long shot*, *medium shot*, *medium close-up*, *close up*, dan *extreme close-up*. *Extreme long shot* (XLS atau ELS) merupakan *shot* yang mengambil gambar subjek dari jarak yang sangat jauh. *Long shot* (LS) merupakan tipe *shot* yang menyorot seluruh badan satu atau lebih tokoh (hampir mengisi seluruh *frame*, tapi juga menunjukkan area sekitar pada bagian atas, bawah, dan sisi *frame*) (Barsam & Monahan, 2016).



Gambar 2. 2 Contoh extreme *long shot* dan *long shot* pada film *The King's Speech* (Tom Hooper, 2010) (sumber: Barsam & Monahan, 2016)

*Medium long shot* (MLS) merupakan shot yang digunakan untuk menyorot satu atau lebih tokoh, biasanya dari lutut ke atas. *Medium shot* (MS) menunjukkan tokoh dari pinggang ke atas. Tipe *shot* ini merupakan *shot* yang paling sering dipakai.



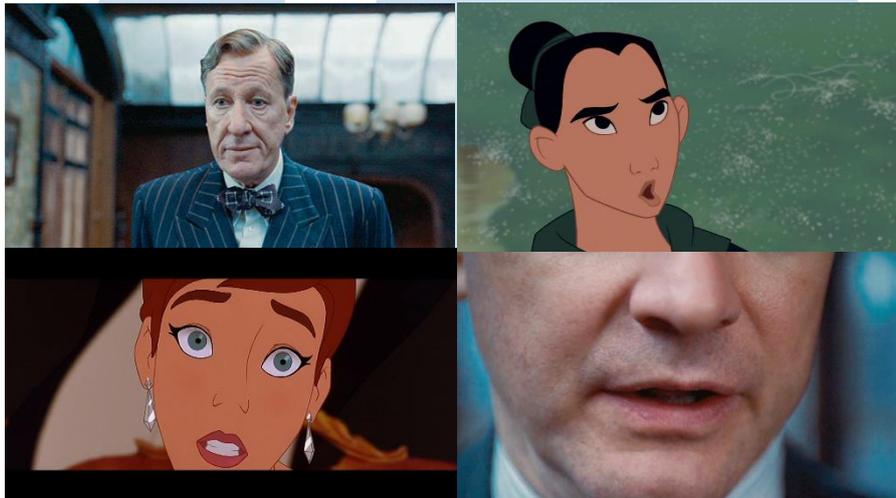
Gambar 2. 1 Contoh *medium long shot* dan *medium shot* pada film *The King's Speech* (Tom Hooper, 2010) (sumber: Barsam & Monahan, 2016)

*Close-up* (CU) merupakan tipe *shot* yang menyorot subjek sangat dekat. Meskipun biasanya *shot* ini menyorot bagian kepala dari tokoh, tetapi *shot* ini dapat digunakan untuk menyorot bagian tubuh yang lain, seperti tangan, mata, dan mulut. Saat menyorot wajah tokoh, CU dapat menunjukkan emosi dan keadaan pikiran dari tokoh.



Gambar 2. 3 Contoh *close-up* pada film *The King's Speech* (Tom Hooper, 2010) (sumber: Barsam & Monahan, 2016)

*Close-up* terbagi lagi menjadi beberapa variasi di dalamnya: *medium close-up* yang memperlihatkan dari dada ke atas; *choker* memperlihatkan dari leher ke atas; *big head close-up* atau *tight close-up* memotong dahi dan hanya membingkai mata, hidung, dan mulut; *extreme close-up* hanya memperlihatkan salah satu anggota tubuh seperti mulut saja, atau mata saja (Brown, 2016).



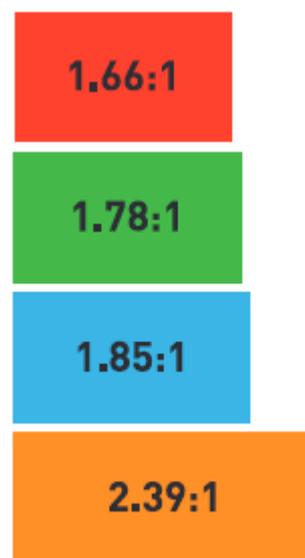
Gambar 2. 4 Contoh *medium close-up* dari *The King's Speech* (Tom Hooper, 2010); *choker* dari *Mulan* (Barry Cook & Tony Bancroft, 1998); *big head close-up* dari *Anastasia* (Don Bluth & Gary Goldman, 1997); dan *extreme close-up* dari *The King's Speech* (sumber: dokumentasi penulis)

## 2.4. KOMPOSISI

Komposisi merupakan bagian dari proses memvisualisasikan dan merencanakan rancangan dari sebuah film. Lebih tepatnya, komposisi merupakan organisasi, distribusi, keseimbangan, dan hubungan dari objek tidak bergerak dan objek yang bergerak (figur) serta cahaya, bayangan, garis, dan warna terhadap *frame*. Ketika *filmmaker* memvisualisasikan dan merencanakan tiap *shot*, mereka perlu memutuskan mengenai dua aspek dari komposisi: *framing* (apa yang terlihat di layar) dan *kinesis* (apa yang bergerak di layar). Komposisi penting karena hal itu membantu memastikan kesatuan estetika dan harmoni dari film serta pemandu dalam membaca gambar dan komponennya serta menafsirkan fisik, emosi, dan psikologi tokoh. *Framing* dapat diartikan sebagai *point of view* (POV), dapat merujuk pada *point of view* dari seorang karakter (*subjective POV*) ataupun POV yang bukan dari siapa pun (*omniscient POV*) (Barsam & Monahan, 2016).

### 2.4.1. ASPECT RATIOS

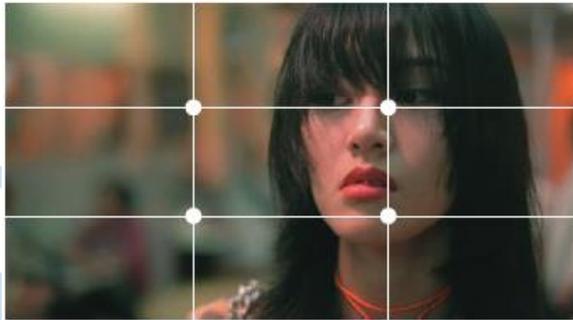
Perbandingan antara panjang dan tinggi dari *frame* disebut sebagai *aspect ratio*. Ada banyak variasi *aspect ratio*, tetapi yang cukup umum digunakan dalam film adalah 2.39:1 (dapat disebut *anamorphic* atau *scope*), 1.85:1 (*theatrical standard* Amerika atau disebut "*flat*"), 1,66:1 (*theatrical standard* Eropa), 1.78:1 (*HDTV standard* atau disebut 16c9, digunakan pada kamera HD), dan 1.33:1 (*aspect ratio* pada TV analog) (Mercado, 2011).



Gambar 2. 5 Beberapa *aspect ratio* yang umum digunakan  
(sumber: Mercado, 2011)

### 2.4.2. RULE OF THIRDS

*Rule of thirds* merupakan sebuah kaidah yang digunakan sebagai panduan dalam merancang *shot* yang secara visual harmonis. Cara menggunakan *rule of thirds* adalah dengan membagi *frame* menjadi sepertiga dari panjang dan tingginya. Titik di mana garis pembagiannya saling menyilang, itulah merupakan titik ideal untuk meletakkan subjek dalam *frame*. *Rule of thirds* juga berlaku pada penempatan subjek yang bergerak pada sumbu x *frame*. Jika subjek berjalan menuju sisi kanan maka mereka harus diletakkan pada garis vertikal kiri untuk memberi mereka ruang untuk berjalan, pengecualian jika memang ingin menciptakan komposisi yang sengaja tidak seimbang (Mercado, 2011).



Gambar 2. 6 Contoh *rule of thirds* dan penempatan subjek berdasarkan *rule of thirds* (sumber: Mercado, 2011)

### 2.4.3. **HITCHCOCK'S RULE**

*Hitchcock's rule* merupakan sebuah prinsip komposisi yang disampaikan oleh Alfred Hitchcock yang menyatakan bahwa ukuran dari suatu objek dalam *frame* sangat berhubungan dengan kepentingan objek tersebut terhadap cerita. Hayes (2022) mengartikan prinsip ini dengan ukuran objek dalam *frame* harus proporsional dengan kepentingannya terhadap cerita. Dengan kata lain, menggunakan *framing* pada *shot* untuk membantu mengomunikasikan kepentingan elemen cerita atau detail. Jika detail atau elemen ceritanya sangat penting maka gunakan *close-up* sebagai penekanan pada detail tersebut. Prinsip ini dapat digunakan baik dengan adanya satu atau beberapa elemen visual, dan dapat digunakan untuk menciptakan ketegangan, terutama ketika penonton tidak tahu alasan penekanan visual pada objek atau subjek tersebut (Mercado, 2011).



Gambar 2. 7 Contoh penggunaan *Hitchcock's Rule* (sumber: Mercado, 2011)

#### 2.4.4. FOCAL POINT

*Focal point* merupakan pusat perhatian dalam komposisi, area di mana mata penonton akan terarah karena rancangan elemen visual di dalam *frame*. *Focal point* dapat berupa satu atau beberapa subjek, dan umumnya dibuat dengan menggunakan prinsip komposisi, seperti *rule of thirds*, *Hitchcock's rule*, dan keseimbangan komposisi (Mercado, 2011).



Gambar 2. 8 Contoh *focal point* yang kuat.  
(sumber: Mercado, 2011)

### 3. METODE PENCIPTAAN

#### 3.1. Deskripsi Karya

Karya yang dibuat sebagai subjek penulisan ini adalah film animasi pendek dua dimensi berjudul *Adiwarna*. Film animasi fiksi ini memiliki tema memperkenalkan batik. Genre dari film ini sendiri adalah *slice of life*. Durasi untuk film ini adalah dua menit. Film ini menceritakan ada seorang wanita pekerja kantor bernama Nia, suatu hari ia sedang lembur dan ia menjadi kelelahan karena hal tersebut. Saat ia pulang, teman kantornya mengingatkan untuk mengenakan batik ke kantor di hari esok untuk merayakan Hari Batik Nasional. Karena terlalu lelah Nia tertidur saat membaca pesan itu hingga ia terbawa mimpi. Di mimpinya itu beberapa objek di sekelilingnya berubah menyerupai motif batik seolah mengingatkannya untuk tidak lupa mengenakan baju batik di saat ia bangun nanti.