



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

1. LATAR BELAKANG

Penggunaan dan jenis dari *shot* kamera sangat bervariasi, hal tersebut memudahkan pembuat cerita, animator, dan filmmaker dalam menyampaikan pesan yang ingin disampaikan melalui film dan cerita yang dibuat. Teknik dalam menggunakan *shot* kamera bersangkutan dengan *angle shot* kamera, jarak subjek atau objek dengan kamera, dan bahkan *mood colour shot* nya. Semua hal tersebut dilakukan dan diatur sebaik mungkin agar semua pesan penulis tersampaikan sepenuhnya. Menurut Filippo (2022), *shot* kamera adalah indikasi ukuran subjek dalam frame kamera. Jenis *shot* kamera terdapat banyak variasi, namun pada basisnya *shot* kamera terdapat 3 jenis yaitu: *long shot*, *medium shot*, *close-up shot*. Masing masing *shot* tersebut mempunyai cara tersendiri dalam menyampaikan pesan, seperti contohnya penggunaan *close up shot* ke muka subjek dalam animasi atau film yang mengartikan penulis mau penonton mengetahui ekspresi yang dibuat subjek atau kondisi yang dialami oleh objek tertentu. Contoh lainnya yaitu *long shot* yang sering digunakan sebagai *establishing shot* dalam sebuah film, yang biasanya menetapkan scene dan tempat tokoh didalam satu *frame*, penulis ingin penonton mengetahui kondisi subjek disertai lingkungan sekitarnya.

Selain penggunaan jarak subjek dengan kamera, salah satu teknik kamera lainnya adalah penggunaan *angle* kamera. Semua *angle* di masing masing *shot* diatur agar semua *frame* mengandung makna yang sesuai dengan pesan penulis. Contohnya salah satu *angle shot* yaitu *low angle shot*. Menurut Matt (2022), *low angle shot* adalah *shot* yang diambil dari bawah subjek, menghadap bagian atas subjek yang dimana menciptakan rasa dominan atau lebih kuat. Dari hal tersebut dapat diketahui *shot* tersebut digunakan jika cerita menunjukkan tokoh tertentu telah menang atau merasa menang.

Namun kedua teknik kamera tersebut belum cukup untuk memperbagus visual dan fokus terhadap subjek dan sekitarnya dalam *frame*. Salah satu teknik lainnya adalah komposisi, menurut Miotke dan Dragger (2011), komposisi dalam penggunaan kamera itu adalah penyusunan objek, grafik, dan ruang yang berseni di dalam suatu *frame*. Menyusun dan menghasilkan komposisi yang baik dapat

memperindah *shot* disertai menciptakan fokus terhadap suatu objek atau subjek. Namun untuk menciptakan komposisi yang baik seperti teknik *contrast*, perlu dipahami juga teknik *lighting* yang diperlukan untuk menyusun komposisi tersebut.

Semua hal ini menjadi alasan utama penulis memilih penulisan dengan tema *shot design* karena sangat penting untuk mengetahui beragam cara menyampaikan isi cerita terutama bagian penting dalam suatu cerita seperti *shot* yang menjelaskan emosi putus asa yang dirasakan tokoh Nendo yang dimana *scene* tersebut termasuk *turning point* animasi pendek “Nendo’s Story”. Menurut Jackson (2022), *turning point* itu sendiri adalah momen dalam sebuah cerita dimana tokoh akan mengambil keputusan yang merubah jalur cerita. Maka dari itu, jika desain *shot* yang digunakan tidak sesuai maka bagian penting dalam cerita tersebut tidak akan tersampaikan dengan baik.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan penjelasan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah untuk penelitian ini adalah:

Bagaimana perancangan *shot* yang memvisualisasikan emosi putus asa pada animasi hybrid pendek Nendo’s Story?

Penelitian ini akan dibatasi pada *shot – shot* yang menunjukkan emosi putus asa yang dialami oleh tokoh Nendo pada *scene 5 shot 6* dan *7* yang dimana tokoh Nendo berhadapan dengan penggantinya dan kemudian dibuang oleh pemiliknya sendiri. Kedua *shot* ini dipilih penulis karena kedua *shot* tersebut merupakan *turning point* dari cerita. Penelitian ini akan membahas teknik kamera yang digunakan untuk menekankan emosi putus asa tokoh Nendo seperti *angle* kamera, jarak kamera dengan subjek, dan komposisi yang digunakan seperti *rule of third* dan *contrast* yang disertai teori *lighting* yaitu *high key*.

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penulis dalam menulis penelitian ini adalah untuk menjelaskan perancangan *shot* yang digunakan dalam 2 shot animasi hybrid “Nendo’s Story”. Penulis berharap dengan adanya penulisan ini, mahasiswa film ataupun animator yang merasa karyanya kurang mampu untuk menyampaikan ceritanya terutama dalam menyampaikan *shot – shot* penting seperti *turning point* dapat mengembangkan karyanya lebih lagi sehingga semua pesan dan ceritanya tersampaikan kepada penonton. Penulis juga berharap dengan penulisan ini juga membantu para penonton untuk lebih mengerti pesan - pesan yang terkandung dari *shot* suatu film.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA