

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2. STUDI LITERATUR

Berikut adalah teori yang digunakan penulis yang akan dibahas untuk menjelaskan teknik shot kamera dalam *shot* yang menunjukkan emosi putus asa tokoh Nendo pada animasi hybrid “Nendo's Story”.

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Menurut Filippo (2022), Shot kamera adalah indikasi ukuran subjek dalam frame kamera, terdapat banyak jenis shot kamera namun pada basisnya terdapat 3 tipe yaitu *close up*, *medium shot*, *long shot*. Masing masing *shot* tersebut mempunyai makna masing masing dalam menyampaikan cerita penulis.
2. Menurut Matt (2023), *Angle* kamera adalah penentuan posisi kamera yang bergantung dengan subjeknya itu sendiri.
3. Menurut Miotke dan Dragger (2011), komposisi dalam penggunaan kamera itu adalah penyusunan objek, grafik, dan ruang yang berseni di dalam suatu frame.
4. Menurut Davis (2011), penggunaan *low-key lighting* adalah dimana sebagian besar *shot* atau gambar sangat gelap, atau bahkan hitam.
5. Menurut Savitri (2021), emosi putus asa adalah emosi yang ditandai dengan kurangnya harapan, gairah, dan optimisme.

2.2. TEKNIK SHOT KAMERA

Menurut Filippo (2022), *Shot* kamera adalah indikasi ukuran subjek dalam *frame* kamera, terdapat banyak jenis *shot* kamera namun pada basisnya terdapat 3 tipe yaitu *close up*, *medium shot*, *long shot*. Untuk penulisan ini, penulis akan membahas *shot* yang memperlihatkan emosi sedih tokoh utama animasi pendek yang akan menggunakan tipe tipe *shot* tertentu dalam menyampaikannya.

2.2.1. *Medium shot*

Menurut Filippo (2022), *medium shot* adalah *shot* yang diambil dengan jarak sedang dari subjek. *Shot* ini dianggap sebagai *shot* “*sweet spot*” karena *shot* ini memberikan detail dari subjek disertai situasi disekitar subjek, sehingga *shot* ini juga digunakan untuk memperlihatkan pergerakan subjek yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

2.2.2. *Long Shot*

Menurut Filippo (2022), *long shot* atau dikenal sebagai *wide shot* adalah *shot* yang sering digunakan sebagai *establishing shot* dalam sebuah film, yang biasanya menetapkan *scene* dan tempat tokoh didalam satu *frame*. Tipe *shot* ini memperlihatkan subjek sepenuhnya disertai dengan *shot* lingkungan sekitarnya. Tipe *shot* ini memperlihatkan dunia sang tokoh dan situasi sekitarnya dan karena itu *shot* ini membuat penonton merasa terisolasi, jadi penonton merasa bahwa inilah cerita yang disajikan untuk mereka dan tidak terlalu terpaksa dengan cerita yang dinarasikan.

Teknik kamera lain yang akan dibahas oleh penulis adalah penggunaan *angle* kamera. Menurut Matt (2023), *angle* kamera adalah penentuan posisi kamera yang bergantung dengan subjeknya itu sendiri. Ada beberapa *angle* kamera yang dapat digunakan dalam membuat film namun untuk pembahasan ini, penulis hanya menggunakan 2 jenis yaitu *high angle* dan *low angle*.

2.2.3. *High angle*

Menurut Matt (2023), *high angle* adalah dimana kamera diposisikan diatas garis pandang subjek. *Angle* ini membuat subjek utama dalam *shot* tersebut terlihat kecil dan lemah.

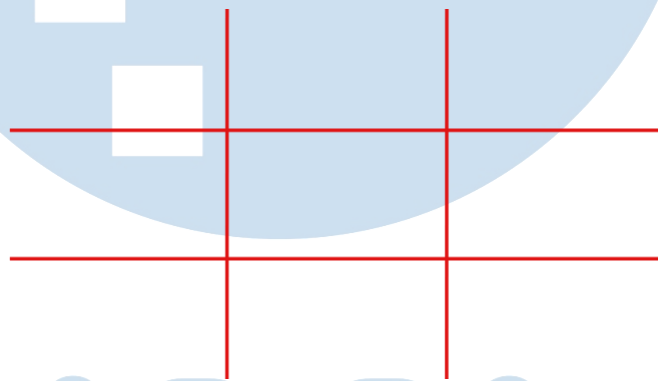
2.2.4. *Low angle*

Menurut Matt (2022), *low angle* adalah sebuah *angle* yang diambil dari bawah pandangan subjek. Penggunaan *angle* ini bisa menciptakan impresi

yang kuat terhadap subjek namun jika digunakan dengan cara tertentu, angle ini juga dapat digunakan untuk menunjukkan kelemahan subjek.

Namun untuk dapat memastikan penggunaan angle tersebut benar, maka penggunaan teknik kamera lainnya seperti komposisi sangat diperlukan. Menurut Miotke dan Dragger (2011), komposisi dalam penggunaan kamera itu adalah penyusunan objek, grafik, dan ruang yang berseni di dalam suatu frame. Penggunaan komposisi yang baik dapat memandu mata para penonton menuju subjek atau objek yang ingin disampaikan dalam 1 *frame* tersebut. Untuk penelitian ini, penulis akan menggunakan 2 jenis komposisi yaitu *rule of third* dan *contrast*.

2.2.5. *Rule of third*



Gambar 2.1. Garis *rule of third*
(sumber : dokumentasi pribadi)

Menurut Miotke dan Dragger (2011), *Rule of third* telah memandu para seniman dan fotografer. Prinsip desain tersebut menawarkan cara yang cepat dan mudah untuk menambahkan lebih banyak poin penting dalam 1 *frame*. Ini bukan hanya pemandu yang berharga di luar pusat, tetapi juga merupakan pedoman di tempat terbaik untuk memposisikan subjek Anda dalam bingkai foto. Khususnya salah satu dari empat titik daya yang menyenangkan secara visual: kiri atas, atas kanan, kanan bawah, atau kiri bawah. Menurut Dam (2022), penggunaan *rule of third* cukup penting karena *rule of third* menciptakan keseimbangan yang baik dengan elemen yang ada didalam 1 *frame* tersebut. Penggunaan *rule of third* juga membantu

penonton mengidentifikasi subjek lebih cepat. Komposisi ini membuat subjek menonjol tanpa mengabaikan apa yang disekitar subjek. Penggunaan komposisi ini memiliki banyak arti.

2.2.6. *Contrast*

Menurut Matt (2023), kontras adalah perbedaan warna tercerah dan tergelap suatu area dalam 1 *frame*. Hal ini bisa dilihat dalam banyak hal tapi yang termudah adalah dengan melihat ratio atau perbandingan antara area tergelap dan tercerah. Kontras diukur dengan membandingkan pencahayaan atau kecerahan dari kedua area dalam 1 *frame*. Area yang lebih gelap biasanya diukur dari hitam ke putih, sedangkan area yang lebih terang diukur dari putih ke hitam. Ratio kontras yang rendah atau *low contrast* mengartikan kedua sisi diukur tidak terlalu berbeda satu sama lain atau keduanya mendekati pertengahan antara putih dan hitam (abu - abu). Berbeda dengan *high contrast* yang ratio gelap dan terang sangat jelas sehingga keduanya sepenuhnya berbeda dalam warna.

Salah satu penggunaan teknik *contrast* dalam suatu film adalah dengan mengandalkan cahaya dan kegelapan. Menurut DeGuzman (2022), salah satu cara paling fundamental dalam memasukan komposisi kontras adalah dengan menggunakan kontras cahaya dan gelap. Penggunaan teknik ini sangat bervariasi tergantung dengan titik fokus dalam *frame* tersebut.

Namun untuk menciptakan *contrast* cahaya dan kegelapan yang baik, perlu dipahami juga teknik yang diperlukan untuk menciptakan komposisi tersebut. Menurut davis (2011), tanpa adanya *lighting*, maka tidak ada fotografi. Dengan adanya *lighting*, peran *photographer* sangat diperlukan untuk membuat, memanipulasi, dan merancang *lighting* yang diperlukan dalam membuat 1 foto. Hal ini juga bisa diaplikasikan ke dalam pembuatan *shot* film atau animasi, filmmaker dan animator harus dapat merancang, membuat, dan memanipulasi *lighting* dalam *shot* yang dibuat untuk dapat sepenuhnya menyampaikan maksud dan kesan yang ingin dicapai dalam *scene* atau *shot* tersebut.

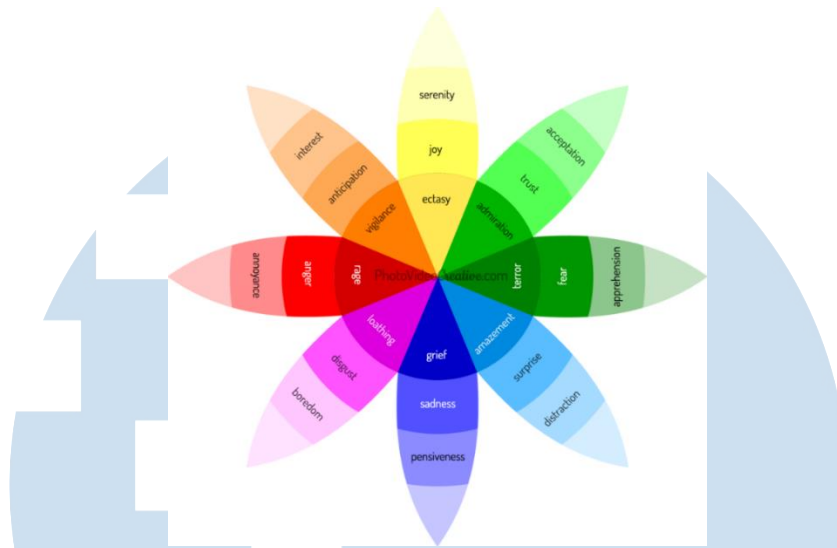
2.2.7. *Low-key Lighting*

Untuk memanipulasi dan merancang *lighting*, pembuat *shot* merancang banyak teknik yang diperlukan dalam menyampaikan pesan yang ingin disampaikan dalam karyanya. Beberapa teknik tersebut adalah *teknik low-key lighting* dan *high-key lighting*, namun untuk pembahasan ini penulis akan menggunakan teknik *low-key lighting* untuk menghasilkan *high contrast* yang baik. Menurut Davis (2011), penggunaan *low-key lighting* adalah dimana sebagian besar *shot* atau gambar sangat gelap, atau bahkan hitam. *shot high-key* sering kali sengaja diberi pencahayaan berlebih untuk alasan artistik dan *shot low-key* sering kali secara sengaja kurang cahaya. Penggunaan *low key lighting* sering digunakan untuk meningkatkan rasa misterius pada subjek atau objek utama dalam *shot* tersebut, namun penggunaan *low-key* juga bisa untuk maksud lain. Menurut Hara dan Waltz (n.d.), penggunaan *low-key* menghasilkan *high contrast* yang baik yang membantu memfokuskan pandangan penonton terhadap 1 titik yang terdapat di komposisi tersebut. Selain meningkatkan rasa misterius, *low key* juga digunakan untuk meningkatkan kesan serius dan dramatis.

2.3. **THE EMOTION WHEEL (Teori pendukung)**

Perasaan dan emosi manusia adalah suatu hal yang sangat sulit untuk di jelaskan menggunakan sains, namun menurut Campbell (2022), seorang psikolog bernama Robert Plutchik membuat “*the emotion wheel*” yang menjelaskan secara rinci mengenai emosi yang dirasakan oleh manusia seperti yang tertera dibawah ini.

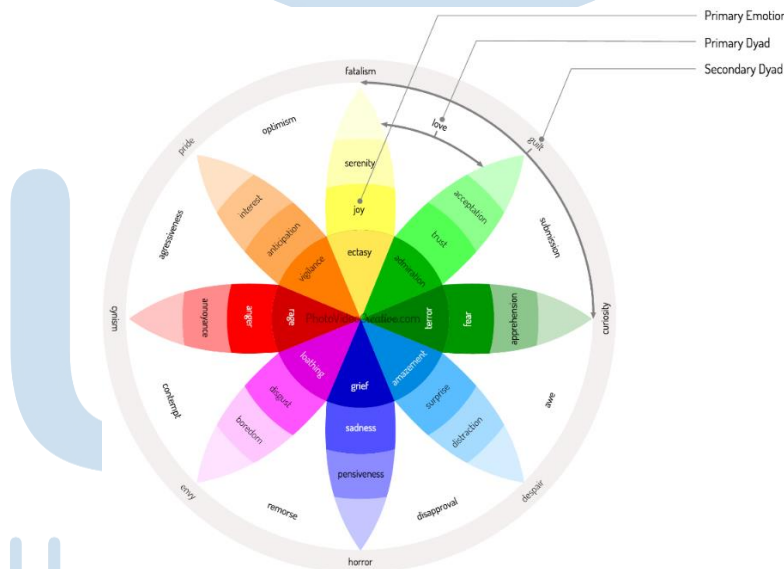
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.2. *The Emotion Wheel*

(Sumber : OtoVideoCreative.com)

Menurut Descours (2017), emosi primer seperti senang, marah, jijik, dan sebagainya pada roda emosi Plutchik dapat digabungkan dari dua emosi primer yang berdekatan yang terpisah dari satu emosi diantaranya, hal tersebut disebut sebagai pasangan sekunder.



Gambar 2.3. *The Emotion Wheel – secondary dyads*

(Sumber : OtoVideoCreative.com)

Pasangan sekunder itu meliputi :

1. Kegembiraan + Ketakutan = Rasa Bersalah
2. Keyakinan + Kejutan = Keingintahuan

3. Ketakutan + Kesedihan = Putus asa
4. Kejutan + Rasa Jijik = Kengerian
5. Kesedihan + Kemarahan = Iri hati
6. Jijik + Antisipasi = Sinisme
7. Kemarahan + Kegembiraan = Kebanggaan
8. Antisipasi + Kepercayaan = Fatalisme

2.3.1. EMOSI PUTUS ASA

Dari semua gabungan emosi yang disebutkan sebelumnya, penulis akan membahas perasaan yang dijadikan bahan penelitian ini yaitu emosi putus asa. Menurut Savitri (2021), emosi putus asa adalah emosi yang ditandai dengan kurangnya harapan, gairah, dan optimisme. Jika seseorang mengalami putus asa, seseorang tersebut enggan untuk berbuat apapun yang bisa keluar dari kondisinya tersebut dan percaya bahwa tidak ada hal yang bisa membantunya. Seseorang tersebut juga kehilangan minat pada objek, aktivitas, peristiwa, atau orang penting di sekitarnya.