1.2. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perancangan *shot* yang tercipta dapat mewakili emosi dari karakter dalam film Penyalin Cahaya (2021).

2. TINJAUAN PUSTAKA

Dalam menonton film, *shot* menjadi salah satu elemen penting dalam menciptakan sebuah perspektif dari subjek yang ditampilkan seperti orang, tindakan, dan persitiwa. Pemilihan bentuk visual yang akan ditampilkan dalam *frame* menjadi pertimbangan penting sebelum melakukan produksi. Bagaimana sebagai *filmmaker* menceritakan (*storytelling*) apa saja melalui *shot* yang dibangun dalam penyampaian melalaui visual.

2.1 SHOT

Dalam memikirkan bahasa sinema, *shot* merupakan kosa kata dalam membangun adegan untuk dijadikan satu kesatuan yang menjadi film (Brown, 2016). Ada 3 jenis *shot* yang menjadi dasar dalam pembuatan film, yaitu *medium shot*, *long shot*, dan *close up shot.*

2.1.1 *Medium Shot*

Medium shot mewakili pengelihatan mata manusia yang normal saat melihat objek di sekitarnya. Bowen dan Thompson (2009) mengatakan bahwa *medium shot* adalah jenis *shot* yang hampir mendekati cara kita melihat sebagai manusia, melihat lingkungan sekitar kira. *Shot* ini mengambil karakter dari bagian atas kepala hingga pinggang, sehingga masih menyisakan sedikit ruang untuk memperlihatkan lingkungan di sekitar dan ekspresi dari karakter masih bisa terlihat dengan jelas dalam *medium shot.*

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.1.2 *Long Shot*

Long shot memperlihatkan secara keseluruhan di mana karakter dan lingkungan sekitarnya terlihat. Informasi mengenai latar tempat dan waktu dapat terlihat jelas menggunakan *long shot.* Bowen dan Thompson (2009) mengatakan bahwa hubungan fisik (atau spasial) antara atau di antara subjek, objek, dan tindakan mereka terlihat jelas dari sudut pandang yang tampaknya jauh ini.

2.1.3 *Close up Shot*

Dalam *close up shot* objek atau karakter akang terlihat sangat dekat. Penggunaan *shot* ini memberikan rasa yang intim kepada penonton, di mana dapat memperlihatkan ekspresi yang dirasakan oleh karakter dapat tersampaikan oleh penonton melalui *shot* yang sangat dekat Bowen (2018).

2.1.4 *Two Shot*

Two shot merupakan *shot* yang menampilkan dua karakter dalam satu *frame.* Menurut Brown (2016) *two shot* adalah Interaksi antara dua karakter dalam sebuah adegan yaitu salah satu bagian paling mendasar dari penceritaan; jadi, *two shot* adalah salah satu yang akan sering digunakan dalam membuat visual pada film.

2.1.5 *Point of View*

POV menjadi yang utama dalam perancangan visual dalam film. Menurut Brown (2016) *point of view* adalah membuat kamera melihat sesuatu dengan cara yang sama seperti salah satu karakter melihatnya: untuk melihat adegan dari sudut pandang karakter tersebut. Hal ini menjadi dasar pada sinema ketika kamera adalah sebagai mata penonton. Pengambilan *shot* POV (*point of view*) cenderung membuat penonton lebih terlibat dalam cerita karena alasan sederhana bahwa apa yang mereka lihat dan apa yang dilihat oleh karakter adalah hal yang sama untuk sesaat, dalam artian,

penonton mendiami otak karakter dan mengalami dunia seperti yang dialami karakter pada film tersebut.

2.2 CAMERA ANGLE

Menentukan *angle* untuk kamera menjadi salah satu komponen yang perlu dipikirkan dalam merancang *shot.* Ketinggian kamera relatif terhadap subjek dapat digunakan untuk memanipulasi hubungan penonton dengan subjek tersebut (Mercado, 2010). Dalam hal ini, penting bagi sinematografer dalam menentukan *angle* kamera yang menjadi salah satu komponen dalam membuat *shot*, pada akhirnya menjadi komposisi yang sesuai. Menurut Mascelli (1998) ada tiga jenis camera angle, yaitu *low angle, high angle, neutral angle / eye level.*

2.2.1 *Low angle*

Dalam posisi *low angle*, letak kamera berada di bawah dan menyorot ke atas subjek, sehingga memperlihatkan subjek seakan-akan terlihat lebih tinggi. Seperti yang dikutip oleh Mascelli (1998), penggunaan *low angle* memberikan kesan kekaguman atau kegembiraan terhadap subjek yang ditampilkan dalam *frame* dan mendistorsi komposisi sehingga menghasilkan perspektif yang lebih kuat. Penggunaan *low angle* juga berfungsi ketika menggambarkan subjek karakter dalam mencari karakter yang lebih mendominasi dalam adegan.

2.2.2 *High angle*

Peletakan kamera di posisi *high angle* yaitu berada di atas subjek, sehinga dalam *angle* ini menghasilkan gambar yang membuat subjek terlihat menjadi kecil. Penggunaan *high angle* biasanya digunakan untuk memberi gambaran *point of view* subjek yang lebih berkuasa dalam melihat karakter lain dalam sebuah *frame* (Mascelli, 1998). Kemudian dalam pemilihan *high angle* bisa memiliki makna lain yang membuat subjek merasa tertindas atau lemah dalam kondisi di penceritaan sebuah film.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

2.2.3 *Eye level / Neutral angle*

Dalam menghasilkan *eye level*, posisi kamera berada sejajar dengan mata dari subjek yang diambil. Penggunaan *eye level* dalam menggambarkan subjek yang diambil untuk memberikan realita kedekatan kepada penonton. Subjek difilmkan dari tingkat mata subjek, apakah berdiri atau duduk, sehingga penonton melihat orang tersebut secara mata ke mata Mascelli (1998).

2.3 KOMPOSISI

Komposisi merupakan salah satu elemen sinematografi yang penting dalam menciptakan *shot* yang akan dibuat. Bagaimana mengatur subjek ke dalam *frame* sehingga penyampaian pesan yang dilakukan oleh karakter dapat tersampaikan dengan baik oleh penonton. Menurut Hall (2015) Komposisi dapat didefinisikan sebagai cara kita mengatur elemen gambar dalam gambar untuk memberikan gambar lengkap yang harmonis, yang memusatkan perhatian pemirsa pada bagian bingkai yang paling penting bagi cerita yang diceritakan pada waktu tertentu. Ada beberapa elemen dalam komposisi yaitu seperti *rule of third,* dan *center of interest.*

2.3.1 *Rule of Thirds*

Rule of third menjadi komposisi dasar dalam menangkap objek ke dalam *frame* karena aturan ini menjadi yang tertua dalam perkembangan visual melalui elemen komposisi. *Rule of thirds* dimulai dengan membagi *frame* menjadi per tiga sepanjang lebar dan tingginya *frame,* spot dibuat di titik silang pertemuan garis bantu, dan memberikan panduan untuk penempatan objek penting untuk menghasilkan komposisi yang dinamis (Mercado, 2010). Salah satu hal terpenting dalam penggunaan *rule of thirds* adalah tidak boleh menempatkan objek di tengah *frame*.

2.3.2 *Center of interest*

Dalam komposisi *center of interest*, subjek berada di tengah *frame* dan biasanya memilliki makna bahwa subjek tersebut menjadi perhatian penting dalam

penceritaan di suatu adegan tertentu. Menurut Brine (2020) komposisi *center of interest* memberikan dominasi bagi karakter tersebut kepada penonton, dan mata karakter menjadi pusat utama yang diperhatikan oleh penonton di dalam salah satu adegan. Dalam komposisi ini, perasaan yang dirasakan oleh karakter dapat dengan mudah tersampaikan oleh penonton karena tersampaikan secara personal. Kemudian menurut Mascelli (1998) *center of interest* merupakan sebuah gambar dalam satu *frame* yang menjadi pusat perhatian, di mana dua atau lebih karakter, objek atau sama-sama dominan melakukan tindakan dalam satu adegan.

2.4 EMOSI

Emosi merupakan respon perasaan yang alami dalam diri manusia ketika mengalami suatu peristiwa. Istilah emosi, dalam pengertian proses, mengacu pada keseluruhan tubuh peristiwa psikologis, mulai dari penilaian hingga perubahan kesiapan tindakan, dan tidak selalu mungkin untuk memisahkan berbagai tahapan proses tersebut. (Tan, 2011). Lalu, menurut Klinman (2012) Ada tiga kategori utama yang teori emosi dapat diklasifikasikan ke dalam:

a) Neurologis, yang didasarkan pada anggapan bahwa aktivitas otak akan menimbulkan respons emosional.
b) Fisiologis, yang didasarkan pada anggapan bahwa respons dari tubuhlah yang menciptakan emosi.
c) Kognitif, yang didasarkan pada anggapan bahwa pemikiran dan aktivitas mental bertanggung jawab atas emosi.

Menurut Goleman (2009) secara garis besar ada beberapa perasaan emosi, yaitu seperti kemarahan, kesedihan, ketakutan, kenikmatan, cinta, kejutan, kebencian, dan rasa malu.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA