



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

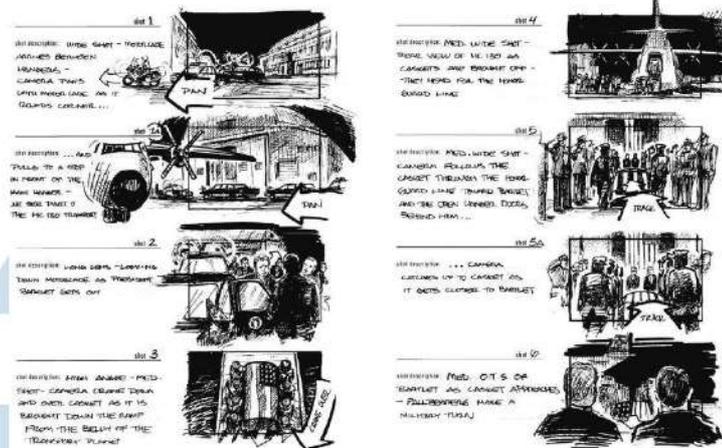
kamera dimatikan. Apabila terjadi perubahan posisi kamera, *angle* atau hendak mengganti *focal length* maka akan dihitung menjadi shot yang berbeda.

Dalam melakukan *directing* terdapat tiga hal penting yang perlu diperhatikan *director* (Williams, 2009). Tiga hal tersebut adalah membuat dengan *simple*, jelas, dan menggunakan segala hal yang terlihat terutama dalam *shot* tersebut. Dalam setiap *shot* film animasi, perlu untuk membuat animasi yang *simple* namun tetap jelas dalam menyampaikan maknanya.

2.1 Storyboard

Storyboard sendiri merupakan kumpulan *frame* berisikan ilustrasi yang bertujuan untuk memperlihatkan visual dari *script* yang telah dibuat dan akan digunakan *director* sebagai acuan dalam memproduksi film (Cristiano, 2012). *Storyboard* menjadi media komunikasi yang penting untuk mempresentasikan ide film secara visual kepada keseluruhan *crew* yang terlibat dalam produksi film (Begleiter, 2010). *Storyboard* juga dapat digunakan sebagai acuan untuk *budgeting tool*. Melalui *storyboard*, tim produksi dapat mengetahui apa saja yang dibutuhkan dalam film termasuk dalam *production cost* dan lama waktu pembuatan (Cristiano, 2012).

Dalam pembuatan *storyboard*, penting untuk menentukan perspektif yang akan digunakan dalam sketsa *shot* tersebut. Dalam menentukan perspektif ini tentu akan disesuaikan dengan *angle* kamera yang digunakan pada *shot* tersebut (Simon, 2007). Dalam proses pembuatan *storyboard* dilakukan perancangan visual secara kasar dari *script* yang telah dibuat dan menentukan unsur komposisi yang digunakan pada *shot* tersebut.



Gambar 2.1. Contoh storyboard Josh Hayes dari “The West Wing”

(Sumber: Warner Bros)

2.2 Shot

Shot merupakan sebuah rekaman dari sebuah aksi pada suatu waktu yang diambil dari sudut pandang tertentu (Thompson & Bowen, 2009). Apabila sebuah aksi dilakukan dan terlihat dari satu jenis *shot* atau *angle* kamera, maka masih terhitung sebagai satu *shot*. Jika terjadi perpindahan *angle*, perubahan *focal length* atau perbedaan posisi kamera maka akan terhitung sebagai *shot* yang berbeda. *Shot* mempunyai banyak variasi terutama berdasarkan posisi kamera.

Berikut merupakan beberapa jenis *shot* menurut Thompson dan Bowen (2009):

1. *Extreme long shot*, pada *shot* ini akan difokuskan pada *environment* sehingga individu tidak akan terlihat detailnya karena kamera berada pada posisi yang sangat jauh dengan individu. *Shot* ini biasanya digunakan pada *scene exterior* yang memperlihatkan keseluruhan *environment*.
2. *Long shot*, pada *shot* ini memperlihatkan keseluruhan bagian tubuh dari atas kepala hingga ujung kaki. *Shot* ini lebih difokuskan untuk menunjukkan *environment* dan akan diambil dari jarak yang jauh.
3. *Medium shot*, pada jenis *shot* ini menggunakan jarak yang pada umumnya kita gunakan untuk melihat sekitar kita. Pada *shot* ini hanya akan terlihat bagian kepala hingga pinggang manusia.

4. *Medium close up, shot* ini juga dikenal dengan 'two button' karena hanya memperlihatkan dari atas kepala hingga dua kancing pertama pada baju tokoh. Selain dari kancing juga dapat dilihat *shot* ini memotong *frame* sampai sikut tokoh.
5. *Close up*, pada *shot* ini memperlihatkan hanya bagian kepala sampai pundak. *Shot* ini digunakan untuk memperlihatkan informasi yang mendetail terutama pada ekspresi mata dan mulut,



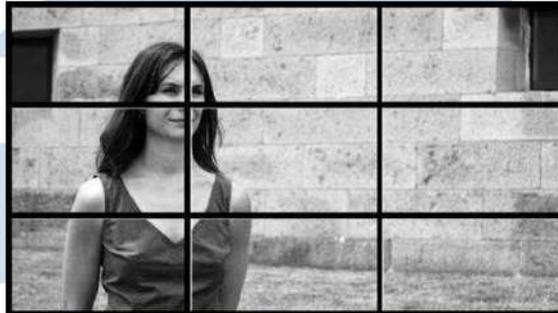
Gambar 2.2. Jenis *shot*

(Sumber: umontanamediaarts.com)

2.3 Komposisi

Komposisi sendiri merupakan gabungan dari berbagai elemen seni yang digunakan pada praktik pembuatan film (Thompson & Bowen, 2009). Berikut merupakan beberapa unsur komposisi yang digunakan dalam membuat sebuah *frame*. *The rule of thirds* adalah salah satu unsur komposisi dimana keseluruhan *frame* dibagi menjadi tiga bagian secara vertikal dan horizontal, kemudian objek akan diletakkan di antara perpotongan garis pembagi itu ataupun sepanjang garis itu sendiri

(Thompson & Bowen, 2009). Hal ini dijadikan panduan dalam menempatkan posisi tokoh maupun objek lain dalam suatu *frame*.



Gambar 2.3. *The rule of thirds*

(Sumber: Grammar of The Shot, 2009)

Headroom merupakan *space* kosong yang ada di antara kepala aktor dan pojok atas *frame* yang direkam. Penempatan kepala di setiap *frame* ini berperan penting. Tujuan dari *headroom* adalah mengatur estetika *framing* pada shot. Penggunaan *headroom* juga dapat mencegah agar kepala tokoh tidak terpotong oleh ujung atas *frame* yang digunakan. Penggunaan *headroom* juga didasarkan pada informasi apa yang mau disampaikan pada *shot* tersebut.



Gambar 2.4. *Headroom*

(Sumber: Grammar of The Shot, 2009)

Look room merupakan *space* kosong yang terdapat dalam sebuah *frame*, biasanya berada di antara mata aktor dan ujung *frame* yang berada di seberang wajah. Pada penggunaan *look room* misalnya memenuhi sisi kiri *frame* dengan objek dan sisi kanan dibiarkan kosong. Posisi kepala aktor yang menghadap ke arah kanan akan memberi informasi ke penonton bahwa aktor sedang melihat sesuatu di arah tersebut.



Gambar 2.5. *Lookroom*

(Sumber: *Grammar of The Shot*, 2009)

Di dalam suatu *shot* juga akan terbagi menjadi tiga *depth of film* yaitu *foreground* (FG), *middle ground* (MG), dan *background* (BG) (Thompson & Bowen, 2009). Pertama, *foreground* merupakan bagian latar paling depan yang paling dekat dengan kamera. Kedua, pada *middle ground* yang berada di tengah akan dipenuhi oleh aksi maupun informasi penting pada adegan tersebut. Ketiga, pada *background* akan berisi segala objek yang berada di belakang *middle ground* dan *foreground*. *Background* akan terletak paling jauh dari posisi kamera.

Camera angle adalah bagaimana penempatan posisi kamera ketika merekam sebuah *frame* yang berisikan aktor, *event*, atau aksi (Thompson & Bowen, 2009). Posisi kamera dapat menentukan bagaimana penonton melihat sudut pandang dari sebuah objek sesuai yang diinginkan *filmmaker*. Selain itu juga mempengaruhi pemberian informasi dan makna yang ingin disampaikan ke penonton.

Pada *horizontal camera angles*, kamera akan ditempatkan sejajar dengan tanda nol derajat atau dengan kata lain berada frontal tepat di depan aktor. *Angle* dapat diposisikan sesuai kebutuhan seperti dari depan, samping, 3/4, maupun belakang. Kemudian ada *vertical camera angles* yang diposisikan untuk melakukan observasi terhadap orang-orang, kejadian, maupun suatu aksi. Pada *angle* ini juga dapat diposisikan di atas atau dibawah dari aktor atau suatu aksi sehingga menimbulkan sudut pandang baru.



Gambar 2.6. *Horizontal camera angle*

(Sumber: Grammar of The Shot, 2009)

Pada *high angle shot*, kamera akan diposisikan di atas kepala aktor dan dapat memberikan kesan sudut pandang bahwa aktor tersebut di posisi lebih kecil dan lebih lemah. *Shot* ini menunjukkan sudut pandang dari karakter lain. Sedangkan pada *low angle shot*, kamera ditempatkan di bawah kepala aktor. *Shot* ini memberikan kesan bahwa aktor lebih tinggi, lebih besar dan lebih kuat dari sudut pandang karakter lain.



Gambar 2.7. *High angle*

(Sumber: Grammar of The Shot, 2009)



Gambar 2.8. *Low angle*

(Sumber: Grammar of The Shot, 2009)

Penempatan posisi kamera juga mempunyai variasi lain seperti *pan*. Pada teknik *pan* atau juga disebut *camera panning*, posisi kamera diletakkan di tengah *frame* kemudian akan digerakkan ke arah kanan dan kiri secara *horizontal*. Pada teknik *pan*, posisi kamera bergerak secara *horizontal* dan dapat mencakup keseluruhan *landscape* bahkan yang berada di luar dari *frame* yang terekam pada *shot* tersebut (Thompson & Bowen, 2009). Penggunaan *pan* ini bertujuan untuk memperlihatkan pada penonton apa yang sedang dilihat dari sudut pandang mata tokoh tersebut. Pada umumnya digunakan untuk melihat jelas keseluruhan *environment* atau *setting* yang gambarnya tidak terekam kamera pada satu *frame* tersebut.

2.4 Lighting

Pada pembuatan setiap *shot* tentu tidak akan terlepas dari *mise en scene*. Setiap desain *shot* memerlukan penggunaan *mise en scene* yang baik. Di dalam setiap *shot* terdapat berbagai elemen dalam *mise en scene* antara lain adalah *setting, costume and makeup, lighting, color, dan staging* (Bordwell et al., 2017). Pada penelitian ini, unsur *mise en scene* yang dipilih untuk dibahas adalah *lighting*. *Lighting* pada film dapat memberikan kesan dramatis terutama pada permainan *highlight* dan *shadow*. *Lighting* juga dapat mengarahkan penonton untuk melihat ke suatu sudut pandang tertentu.

Pengaturan *value* terang dan gelap dalam *lighting* dapat memberikan adanya kesan kedalaman dalam *frame* 2D dan juga dapat menciptakan kesan *mood* seperti senang, bahagia, takut dan lainnya (Thompson & Bowen, 2009). Selain itu juga

dapat memfokuskan pada tokoh atau bagian penting yang ingin diperlihatkan kepada penonton. Penggunaan *lighting* dalam film berpengaruh dalam menciptakan sebuah suasana dan kesan yang ingin diperlihatkan pada setiap *shot*-nya.

Terdapat dua *light quality* yaitu *hard light* dan *soft light*. *Hard light* sendiri diciptakan dari area sumber cahaya yang lebih kecil dari objek, kemudian diarahkan secara langsung dengan kuat ke arah objek (Millerson, 2013). Jenis *lighting* ini dapat menyebabkan munculnya bayangan yang sangat jelas. *Lighting* ini biasa digunakan untuk menunjukkan tekstur pada objek dengan lebih jelas. Selain itu juga dapat menunjukkan fokus utama pada bagian objek yang ingin ditunjukkan pada *shot* tersebut. *Hard light* dapat digunakan untuk menunjukkan suasana yang mencekam atau suram.

Lowkey lighting merupakan teknik *lighting* yang bertujuan untuk menciptakan *shot* yang didominasi oleh bayangan. Pada teknik ini hanya akan digunakan satu sumber cahaya *key light* saja. Teknik *lighting* ini dapat membangun suasana dan *mood* yang dramatis dengan menunjukkan adanya kontras dan bayangan dalam *shot* tersebut (Betekeneng, 2019). Selain itu, posisi penempatan *lighting* juga mempengaruhi hasil yang ingin didapatkan pada objek. Seperti *top light* dimana posisi *lighting* ditempatkan di atas kepala tokoh. Posisi *lighting* ini dapat menimbulkan efek kilauan pada rambut atau kepala tokoh sehingga terlihat lebih menarik.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1 Deskripsi Karya

Film “The Rhythm of Angklung” ini merupakan film animasi 2 dimensi yang diproduksi oleh Spark Pictures. Film ini bertemakan kekeluargaan dengan genre *slice of life* dan drama. Film ini menceritakan tentang anak-anak sekolah yang hendak merencanakan pertunjukkan pentas seni.

Format film

Jenis Film: Film pendek fiksi