



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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.

2. STUDI LITERATUR

Teori dan referensi literatur yang dipakai pada tulisan ini akan berfokus kepada teori shot design dan sinematografi. Dimana teori tersebut akan menjadi acuan dari perancangan shot pada animasi Memory Isle. Selain itu tulisan ini juga akan membahas bagaimana perasaan sedih dibangun pada film dan animasi sehingga pada Memory Isle perasaan sedih akan terbangun. Animasi sangat mengandalkan tata komposisi seni karena merupakan jenis seni visual (Anggraeni, 2017).

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Teori utama yang digunakan adalah teori perancangan shot dan sinematografi. Dimana pada animasi Memory Isle untuk dapat membangun perasaan sedih melalui perancangan *shot*, teori mengenai perancangan shot dan sinematografi merupakan teori utama yang harus dirancang. Perancangan *shot* sendiri merupakan aspek pra produksi yang dimana setiap gambar yang diambil pada animasi atau film dirancang agar dapat menyampaikan pesan tertentu. Lalu pada sinematografi merupakan penggabungan berbagai aspek pada gambar bergerak hingga menjadi rangkaian gambar yang memiliki pesan.
2. Teori Pendukung yang digunakan pada tulisan ini adalah teori tentang perasaan sedih. Kedua teori ini diambil dari buku "*An argument for basic emotions*" Seperti bagaimana manusia dapat merasakan kesedihan, dan seperti bagaimana kesedihan dapat disampaikan melalui suatu pesan visual. Teori pendukung mengenai perasaan sedih ini akan membahas bagaimana perasaan sedih pada umumnya digambarkan pada suatu film. Teori pendukung ini akan menjadi pendukung bagi teori utama agar dapat membangun Memory Isle agar dapat menyampaikan perasaan sedih kepada penonton.

2.2. TEORI UTAMA A

Brown (2016) mengatakan bahwa sinematografi adalah untuk menulis dengan gambar dan bahwa sinematografi sekedar fotografi. Sinematografi merupakan proses mengubah konsep, ide, perkataan, aspek emosi dan bentuk komunikasi nonverbal menjadi visual. Pada sinematografi salah satu aspek penting yang

mempengaruhi hasil pada suatu karya gambar bergerak adalah *shot design* atau perancangan shot. Pada *shot* bukanlah hanya sebuah gambar, shot merupakan komposisi dari berbagai informasi. Seperti komposisi cahaya, warna, perspektif, jarak, dan sebagainya. Lalu dalam perancangan shot hal yang harus diperhatikan dalam merancang adalah fokus dari *shot* tersebut. Dalam membuat shot informasi yang diberikan kepada audiens harus teratur. Sebuah *shot* tidak bisa memberikan semua informasi secara sekaligus, dimana audiens harus tahu kemana mereka melihat sebuah shot. Shot merupakan komponen terkecil kamera yang menyimpan informasi mengenai karakter, situasi, waktu, dan peristiwa (Mersiana, 2019)

Mascelli (1965) shot merupakan suatu gambar yang diambil terus menerus tanpa terputus. Pada Memory Isle shot pertama yang diperlihatkan adalah establishing shot yang memperlihatkan Hennessy seekor burung yang terbang memperlihatkan seluruh pulau pada animasi Memory Isle. Pada perancangan shot ada beberapa jenis shot. Pada Memory Isle shot yang banyak digunakan adalah *establishing shot*, *wide shot*, *close up*, *Shot Medium close up*, serta *over the shoulder*.

Establishing shot merupakan *shot* yang memperlihatkan bagaimana lingkungan dan setting sebuah animasi dan film akan dimuat. Pada *shot* ini pada umumnya memperlihatkan bagaimana

Wide Shot merupakan *shot* yang memperlihatkan karakter dengan lingkungannya secara luas. dengan cakupan yang lebih kecil dibandingkan dengan *establishing shot*.

Close Up merupakan *shot* yang digunakan untuk memperlihatkan wajah karakter dengan dekat. *Close up* pada umumnya digunakan untuk memperlihatkan emosi karakter dan menunjukkan intensitas suatu adegan. *Shot Medium Close Up* merupakan tipe shot yang serupa namun pada *Medium Close Up* juga memperlihatkan bagaimana penonton merasa terikat kepada karakter.

Lalu pada shot *over the shoulder* memperlihatkan bagaimana sudut pandang suatu karakter terlihat. Shot ini digunakan untuk menunjukkan apa yang sedang dilihat karakter tersebut.

Selain shot pada sebuah animasi dan film terdapat juga angle kamera, dimana pada angle kamera memperlihatkan dimana sebuah kamera diletakkan. Pada *Memory Isle* *angle* yang banyak digunakan adalah *eye level*. Dimana *eye level* digunakan untuk dapat memperlihatkan emosi karakter utama.

2.3. TEORI PENDUKUNG A

Eckman (1992) mengatakan bahwa rasa sedih merupakan bentuk perasaan yang menggambarkan rasa kekecewaan, depresi, dan sedang mengalami suasana hati yang sedang tidak baik lainnya. Perasaan sedih sama seperti perasaan lain dimana perasaan ini merupakan perasaan yang dapat dialami semua orang. Perasaan sedih pada film dan animasi akan dibentuk melalui mood yang diciptakan melalui perancangan shot dan warna pada proses pasca produksi.

Eiseman (1998) mengatakan bahwa *mood* merupakan hasil dari penggabungan beberapa warna yang memiliki aspek dalam perasaan dan menyatukan aspek perasaan tersebut dapat menciptakan *mood*. Pada animasi Pixar, *Inside Out* (2015) perasaan sedih digambarkan dengan karakter berwarna biru.

Dengan teori yang sudah di analisa, penulis menggabungkan teori warna mood dan perasaan sedih serta teori mengenai perancangan shot. Penulis juga melakukan observasi pada animasi lain sebagai sumber referensi dalam menyampaikan rasa sedih dalam suatu shot. Serta bagaimana menyampaikan bagaimana merancang mood suatu shot.