

### 1.3. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang ditentukan, tujuan penelitian yang ingin dicapai penulis adalah memaparkan penjelasan perancangan *shot* dalam produksi film animasi 3D *Bubur Fight* melalui penjabaran *shot* yang ditentukan dari *angle* kamera, komposisi *rule of thirds*, *focal length* dan tipe *shot*.

## 2. STUDI LITERATUR

Dalam penelitian penulis, ada beberapa teori yang akan digunakan sebagai landasan penciptaan.

### 2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Teori Utama yang akan digunakan oleh penulis merupakan teori mengenai *storyboard*, *camera angle*, komposisi, dan tipe *shot*.
2. Teori Pendukung yang akan digunakan berupa penjelasan genre aksi dan *stop motion cinematography*.

### 2.2. STORYBOARD

Menurut Katz (1991), *Storyboard* merupakan bahasa komunikasi visualisasi film yang paling mudah dimengerti oleh unit produksi sebuah film untuk memperjelas mood visual dan mengembangkan ide melalui *draft* yang sesuai sebelum produksi film dimulai. Beliau juga mengatakan bahwa *Storyboard artist* harus memiliki kesadaran visual yang baik karena penting untuk menampilkan kontinuitas dan koneksi antar*shot*, struktur dari sebuah cerita, serta komposisi dari *shot* atau *sequence*. Untuk mempertahankan kerapian dan kemudahan komunikasi anggota pembuat film, *storyboard* memiliki sistem pembagian yang memiliki fungsi tersendiri. Menurut Rousseau (2013), pembagian *storyboard* terdiri dari 4 yaitu *scene*, *sequence*, *shot*, dan *panel*. Berikut adalah penjelasannya:

1. *Scene*: Merupakan serial dari *shot* yang menggambarkan kesinambungan aksi yang dibatasi oleh pergantian ruang (*setting*).

2. *Sequence*: Merupakan sebuah set yang berisi sebuah adegan aksi yang berkesinambungan yang terjadi dalam sebuah *scene*, tetapi tidak mengharuskan untuk menjadi sebuah *scene*. Dalam animasi, konsep *sequence* sama dengan konsep *scene* dalam film *live action*.
3. *Shot*: Merupakan bagian atau potongan dari *scene* yang ditangkap oleh kamera (masuk ke dalam *frame* kamera).
4. *Panel*: Merupakan sebuah ilustrasi spesifik untuk shot tertentu.

### 2.3. KOMPOSISI

Komposisi merupakan pengaturan elemen-elemen dalam sebuah gambar untuk menyampaikan pesan, emosi, cerita, atau arti tertentu (StudioBinder, 2022). Hal terpenting dalam pengaturan sebuah komposisi adalah pengaturan *focal points* atau titik fokus yang mengarahkan pandangan penonton kepada objek yang ingin pembuat film perlihatkan. Dalam mengarahkan titik fokus ini, salah satu cara yang cukup sering dipakai dalam pembuatan film adalah *rule of thirds* yang merupakan sebuah cara untuk memberi titik fokus dengan cara menggunakan 2 garis imajiner vertikal dan 2 garis horizontal yang membagi shot menjadi 9 segmen dan 4 titik pemotongan. 4 titik pemotongan ini menjadi acuan untuk tempat elemen penting atau yang paling ditonjolkan untuk memberi gambar yang lebih natural.

### 2.4. ANGLE KAMERA

Menurut Katz (1991), *angle* kamera merupakan sebuah sarana untuk menunjukkan sebuah informasi cerita, mengganti *point of view*, memberi variasi visualisasi, memperkenalkan sebuah lokasi atau objek, dan mengembangkan *mood*. Hal ini membuat seorang pembuat film menyadari pentingnya sebuah ruang dimana aksi tokoh dilakukan sekaligus memberi konteks tertentu yang menggambarkan tokoh atau subjek tersebut. *Angle* kamera juga secara langsung merujuk pada *point of view* atau persepsi penonton melalui *shot* yang diberikan oleh pembuat film (StudioBinder, 2022). Melalui pembahasan StudioBinder (2022) dalam bukunya, *angle* kamera dibagi menjadi 3 macam yaitu *parallel*

*angles*, *perpendicular angles*, dan, *diagonal angles*, namun dalam penelitian ini, *angle* kamera yang akan digunakan adalah *parallel angles* dan *diagonal angle* yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1. *Parallel angles*: Merupakan sebuah *angle* yang paralel dengan dasar lokasi dimana perspektif selalu selaras dengan permukaan tanah. Tipe ini menjadi *angle* kamera yang menggambarkan sisi netral dari perspektif penonton terhadap suatu subjek atau objek yang merepresentasikan sesuatu seperti apa adanya. Salah satu contohnya adalah *eye-level shot*.
2. *Diagonal angles*: Merupakan sebuah *angle* yang memberikan bias melalui perspektif yang diberikan. Salah satunya adalah *low angle shot* dan *high angle shot*. *Low angle shot* membuat kamera melihat ke atas menuju subjek memberi kesan kekuatan dan kekuasaan sedangkan *high angle shot* membuat kamera melihat ke bawah menuju subjek memberi kesan lemah terhadap subjek melalui perspektif penonton.

## 2.5. TIPE SHOT

Tipe *shot* merupakan pembagian cara pengambilan *shot* melalui urutan seberapa banyak porsi sebuah objek (manusia) yang masuk ke dalam *frame*. Menurut Katz (1991), unit pembagian tipe *shot* yang paling umum adalah *long shot*, *medium shot*, dan *close-up shot*.

1. *Close-up shot*: Merupakan sebuah *shot* yang lebih terfokus pada bagian kepala subjek untuk menunjukkan fitur manusia yang lebih ekspresif dibandingkan tipe *shot* lainnya. Selain menunjukkan ekspresi, *close-up shot* banyak dipakai pada adegan dialog.
2. *Medium shot*: Merupakan sebuah *shot* yang lebih terfokus pada setengah badan atas subjek untuk menunjukkan gestur dan bahasa tubuh tokoh. *Medium shot* banyak dipakai untuk memperlihatkan aksi tokoh.
3. *Full shot*: Merupakan sebuah *shot* yang memperlihatkan seluruh badan subjek untuk memperlihatkan ekspresi fisik sekaligus menunjukkan kesinambungan subjek dengan latar tempatnya.

## 2.6. GENRE AKSI

Genre merupakan kategorisasi film berdasarkan kesamaan *style*, gaya bercerita, visualisasi, tema, elemen-elemen naratif, dan pendekatan estetika, serta *mood* atau pesan yang dirasakan penonton ketika menonton sebuah film (Studio Antelope, 2023). Salah satu kategori film adalah genre *action* atau film laga yang biasanya memiliki koreografi pertarungan antara tokoh protagonis dan antagonis. Selain ditandai dengan pertarungan, film laga juga ditandai dengan seorang tokoh mempertahankan nyawanya, menyelamatkan orang lain, bahkan menjadi pahlawan untuk menyelamatkan dunia. Dalam memproyeksikan koreografi pertarungan, selain menggunakan banyak variasi *angle* kamera dan juga *cut* yang cepat, dari segi kamera hal yang perlu diperhatikan adalah penggunaan *shutter* yang tinggi agar bisa meminimalisir blur yang ada dalam pergerakan aksi tokoh (Valentina Vee [Aputure], 2019).

## 2.7. STOP MOTION CINEMATOGRAPHY

Menurut Gasek (2011), dalam pengaturan sinematografi *stop motion* diperlukan beberapa pengaturan kamera, salah satunya adalah *focal length* dan *focus*. Dalam pembuatan *stop motion*, lensa utama dapat menggunakan *focal length* pada 18mm hingga 135mm untuk mengatur seberapa lebar tangkapan kamera yang dibutuhkan dan juga mengatur distorsi tangkapan kamera. *Focal length* bernilai lebih kecil dapat mempengaruhi tampilan shot menjadi lebih kartun karena distorsi yang diciptakan. Selain *focal length*, salah satu teknik animasi *stop motion* biasanya menggunakan fokus yang sempit untuk menonjolkan kesan miniature. Pengaturan fokus ini dilakukan dengan cara mengatur bukaan kamera (*aperture*). Semakin rendah angka bukaan (*f-stop*) maka semakin sempit jarak fokus yang dihasilkan.