

memberi kesan emosional terhadap Jaka dan juga bubur pemberian Bambang. Hal ini dapat dilakukan dengan membuat *dolly zoom* pada *shot* 41 yang dimulai dengan *focal length* 35mm, *f*0.7, dan fokus pada 8.7 meter berubah menjadi *focal length* 20mm, *f*0.2, dan fokus 3.8 meter sambil menggerakkan kamera maju ke arah Bambang sehingga menciptakan *dolly zoom* sekaligus fokus yang lebih sempit untuk mengarahkan fokus kepada bubur yang telah teraduk pada tangan Bambang. Hal yang sama juga terjadi pada *shot* 42 yang dimulai dengan *focal length* 35mm, *f*0.7, dan fokus pada 7.5 meter berubah menjadi *focal length* 20mm, *f*0.2, dan fokus pada 3.1 meter sambil menggerakkan kamera maju ke arah Jaka sehingga menciptakan *dolly zoom* sekaligus fokus yang lebih sempit untuk mengarahkan fokus kepada tangan Jaka yang diulurkan ke atas. Semakin kecil *focal length* menciptakan *shot* yang semakin terdistorsi sehingga menciptakan objek yang lebih terlihat kartun sesuai dengan teori Gasek (2011) tentang *stop motion cinematography*.

5. KESIMPULAN

Bubur Fight merupakan film animasi pendek 3D bergenre *action* dengan *style fake stop motion*. *Bubur Fight* menceritakan tentang pertarungan Jaka, seorang yang berpendapat bahwa bubur tidak boleh diaduk sebelum dimakan, dengan Bambang, seorang yang mengaduk buburnya sebelum dimakan. Pertarungan argumen pun berubah menjadi pertandingan panjang untuk menentukan argumen siapa yang paling benar.

Pada proyek animasi pendek 3D *Bubur Fight* ini, penulis bertanggung jawab sebagai *shot designer* yang bertugas untuk perancangan *shot* untuk visualisasi awal atau *storyboard* dan juga untuk pengaturan final *shot* sebelum *render* dan *post-production* dimulai. Pada perancangan *shot*, penulis memilih 4 parameter sebagai batasan masalah, yaitu komposisi *rule of thirds*, *angle* kamera, tipe *shot*, dan *depth*. Kemudian keempat parameter ini akan dijabarkan untuk *shot* pilihan penulis untuk menjelaskan kegunaan pengaturan komposisi *rule of thirds*, *angle* kamera, tipe *shot*, dan *depth* untuk memperjelas pesan yang ingin diberikan pada *shot* sesuai dengan teori dan juga referensi gambar observasi.

Dalam perancangan *shot* pilihan pertama, *scene 2 shot 28*, penulis ingin memberikan pesan keseimbangan pada Jaka dan Bambang karena *shot* ini merupakan titik awal perkelahian antara Jaka dengan Bambang. Setelah mencari referensi dan teori studi pustaka yang sesuai, penulis berlanjut pada tahap konstruksi *scene 2 shot 28* dimana sudah mulai memanfaatkan keseimbangan komposisi *rule of thirds*, *parallel angle*, *medium shot*, dan *depth* yang relatif luas sehingga bisa mencapai apa yang diharapkan penulis ketika merancang *shot* ini. Keseimbangan dapat terlihat dengan jelas apabila menerapkan garis imajiner *rule of thirds* sesuai dengan referensi dan studi pustaka StudioBinder (2022)

Scene 4 shot 38 merupakan *shot* titik terendah tokoh protagonis, Jaka, setelah bubar tidak sengaja teraduk dan terkena pukulan telak oleh Bambang. Pada tahap perancangan, penulis menginginkan *shot* ini untuk memperlihatkan dominasi dari tokoh antagonis, Bambang, sekaligus memperlihatkan kejatuhan dari Jaka. Oleh karena itu penulis mengambil referensi berupa *low angle shot* dengan harapan dapat menggunakan teknis yang sama untuk menampilkan dominasi Bambang sesuai dengan teori StudioBinder (2022). Selain itu penulis juga memanfaatkan penggunaan teori komposisi *rule of thirds*, *full shot*, dan *depth* yang sempit sehingga berhasil menciptakan *shot* yang berfokus pada dominasi tokoh Bambang.

Adegan pilihan terakhir, *scene 4 shot 41-42*, merupakan adegan pertarungan dalam diri Jaka dimana Jaka harus memilih untuk menyerah dan memakan bubur yang diaduk atau tetap dengan argumen awalnya. Pada perancangan *shots* ini, penulis menggunakan *dolly zoom* untuk memberi persepsi yang lebih internal dan emosional terhadap tokoh yang dituju kepada penonton. Melalui referensi dari *Spongebob Squarepants* (2010) yang dipakai, *dolly zoom* yang dilakukan pada kedua *shots* yang berurutan ini menimbulkan koneksi pada kedua objek yang menjadi titik fokus *dolly zoom*. Pada kasus ini, *dolly zoom* terfokus pada tangan kanan Jaka dan juga bubur yang sudah teraduk. Selain karena *dolly zoom*, pesan yang ingin disampaikan ini akhirnya bisa terselesaikan dengan adanya fokus natural sesuai dengan teori komposisi *rule of thirds*

StudioBinder (2022), *diagonal angles (low and high), medium-full shot*, dan *depth* yang berubah seiring perubahan *focal length*.

Melalui hasil tahapan kerja dan analisa yang sudah dijabarkan, teori studi pustaka yang dibantu dengan referensi memberi hasil yang berbanding lurus dengan keinginan penulis dalam menyampaikan pesan melalui *shot* yang diberikan sebagai bentuk perancangan *shot* dalam produksi animasi pendek 3D *Bubur Fight*. Penulis berharap bagi peneliti kedepannya untuk bisa mengambil referensi yang lebih variatif dan juga unsur parameter lainnya dalam proses analisa. Hal ini disarankan agar dapat mempengaruhi dan memberikan makna yang juga lebih variatif dari sebuah *shot* yang diberikan.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, C. (2021). *Capturing Intimacy and Loneliness: Designing Shot to Visualize Character's Emotional Changes In "Blue" Music Video*.
<https://drive.google.com/file/d/1hbBwH9HCptMNo09kbzQf9RzE9ZGSjxi/5/view>
- Bordwell, D. & Thompson, K. (2008). *Film art an introduction* (8th ed.). McGraw-Hill
- Katz, S. D. (1990). *Film directing shot by shot: visualizing from concept to screen* (1st ed.). Michael Wiese Productions.
- Kurniawan, R. F., & Putri, D. L. (2022). Tim Bubur Diaduk Vs Tak Diaduk, Penelitian Ungkap Beda Kecerdasan Emosional Keduanya Halaman all - Kompas.com. *KOMPAS.com*.
<https://www.kompas.com/tren/read/2022/09/19/183000865/tim-bubur-diaduk-vs-tak-diaduk-penelitian-ungkap-beda-kecerdasan-emosional?page=all>
- Lukmanto, C. M. (2019). *Shot Visualization Illustrating The Behavior Characteristic Of Low Visually Impaired Person In A Hybrid*