

1.1. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, penelitian ini akan mengangkat rumusan masalah sebagai berikut. Bagaimana rasa kegelisahan karakter Dio pada film animasi *State of The Art* ditunjang melalui perancangan shot?

1.2. BATASAN MASALAH

Agar penelitian ini tidak terlalu luas, kajian ini hanya akan membahas beberapa shot pada film animasi *State of The Art* menggunakan aspek perancangan shot seperti *shot type*, *angle* kamera, dan komposisi shot. Shot yang dipilih untuk kajian ini adalah sebagai berikut.

1. Scene 3 shot 20: Adegan Dio di bawah bayangan Gunawan
2. Scene 3 shot 26: Adegan Dio ditinggalkan oleh Gunawan dan armada robot pembersih kaca lainnya.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini memiliki tujuan untuk membantu melakukan perancangan shot film pendek animasi berjudul *State of The Art*. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana rancangan shot dapat menunjang perasaan kegelisahan tokoh Dio. Penelitian ini diharap bisa membantu memperluas wawasan penulis dalam hal perancangan shot, khususnya dengan *shot type*, *angle* kamera, dan komposisi shot.

2. STUDI LITERATUR

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Teori Utama yang digunakan sebagai acuan pada kajian ini adalah teori mengenai perancangan shot yang mencakup *shot type*, *angle* kamera dan komposisi shot.
2. Teori Pendukung yang digunakan sebagai acuan pada kajian ini adalah teori mengenai aspek psikologis pada shot serta perasaan kegelisahan.

2.2. SHOT TYPE

Bowen dan Thompson (2013) menyatakan bahwa sebuah shot diukur dari ukuran subjek pada sebuah *frame*. *Shot type* juga bisa membantu memaparkan informasi yang ingin dipaparkan, sedikit ataupun banyak. *Shot type* yang paling umum digunakan adalah *wide shot/long shot/full shot*, *medium shot*, dan *close-up*. Meskipun begitu, terdapat *shot type* yang merupakan perluasan dari ketiga shot tersebut antara lain: *extreme wide shot*, *medium wide shot*, *medium close-up*, dan *extreme close-up* (Bowen dan Thompson, 2013).

Wide shot/long shot/full shot adalah shot yang menunjukkan sebuah subjek secara utuh dan lingkungan sekitarnya. Pada tipe shot ini, subjek tetap menjadi fokus utama shot, tetapi lingkungan sekitarnya juga memiliki peran penting dalam shot. Pada instansi lain, tipe shot ini juga bisa membuat lingkungannya yang menjadi fokus utama. *Medium shot* adalah shot yang mencakup daerah pinggang ke atas pada subjek manusia. *Medium shot* memiliki jarak kamera lebih dekat dengan subjek tanpa memasuki ruang personalnya (Bowen dan Thompson, 2013). Menurut Katz (2019) jenis shot ini mampu menangkap gestur bahasa tubuh sekaligus ekspresi wajah. *Close-up* menunjukkan ukuran subjek yang besar dan dekat pada sebuah *frame* (Bowen dan Thompson, 2013).

Extreme wide shot adalah shot yang menunjukkan subjek dari jauh dan terlihat kecil. Biasanya digunakan untuk menunjukkan lokasi dan keadaan di mana subjek berada. *Shot type* ini juga bisa membuat subjek terasa jauh, tersesat dan terisolasi (Bordwell et al., 2024). *Medium wide shot* adalah shot yang memperlihatkan subjek manusia dari lutut ke atas. *Medium close-up* adalah shot yang memperlihatkan dari kepala hingga dada pada subjek manusia. *Extreme close-up* adalah shot yang memperlihatkan detail dari subjek, biasanya salah satu dari anggota tubuh (Bowen dan Thompson, 2013).

2.3. KOMPOSISI

Menurut Bowen dan Thompson (2013), komposisi adalah bagaimana elemen-elemen visual diletakkan pada sebuah *frame* film. Peletakkan elemen-elemen visual

pada sebuah *frame* bisa membantu merancang keindahan shot serta memaparkan sebuah informasi kepada penonton. Komposisi juga dipakai untuk meningkatkan hubungan antar elemen visual pada *frame* tersebut. Jenis komposisi yang seringkali digunakan adalah *rule of thirds* dan penggunaan garis.

Brown (2012) mengatakan bahwa komposisi *rule of thirds* dilakukan dengan cara membagi *frame* menjadi tiga bagian yang sama rata. *Rule of thirds* bisa digunakan sebagai panduan penempatan fokus pada subjek. Biasanya subjek ditempatkan pada titik-titik dalam komposisi. Bowen dan Thompson (2013) mengatakan bahwa penggunaan garis pada suatu gambar bisa membantu membentuk pola dan bentuk, mengarahkan perhatian, serta membagi-bagi bagian *frame*. Komposisi ini dapat dibagi menjadi tiga jenis yakni garis horizontal, vertikal, dan diagonal. Ketiga garis tersebut juga bisa digunakan secara bersamaan. Garis diagonal pada komposisi bisa menciptakan ketidaknyamanan pada adegan. Penggunaan garis diagonal juga memberikan ilusi arah dan pergerakan (Bowen dan Thompson, 2013).

2.4. ANGLE KAMERA

Bowen dan Thompson (2013) menyatakan bahwa *angle* kamera merujuk pada sudut dari mana kamera menangkap subjek. Metode menentukan *angle* kamera dapat dilakukan dengan dua lingkaran dengan arah yang berbeda, yaitu horizontal dan vertikal. *Angle* kamera horizontal adalah bagaimana kamera diposisikan relatif terhadap subjek dari depan, samping, belakang, atau 3/4. *Angle* kamera vertikal adalah bagaimana kamera diposisikan di atas (*high angle*), bawah (*low angle*), atau pada *eye-level* subjek. Penggunaan *angle* kamera secara spesifik bisa mengimplikasikan perasaan dan konteks adegan (Bowen dan Thompson, 2013).

Penggunaan *high angle* pada suatu shot bisa membuat subjek shot menjadi kecil, lemah, dan tidak berdaya. *High angle* juga menghasilkan *foreshortening* pada subjek yang membuat subjek tersebut terlihat semakin kecil dan seakan-akan terjebak. Shot menggunakan *low angle* membuat subjek pada shot terlihat lebih besar, lebih signifikan, dan lebih kuat. (Bowen dan Thompson, 2013)

2.5. PSIKOLOGI SHOT

Menurut Bordwell et al. (2024), sebuah shot bisa memberikan kedalaman psikologis terhadap cerita film. Penggunaan shot juga bisa menaruh penonton ke dalam perspektif tokoh cerita. Menggunakan komposisi yang berbeda bisa menghasilkan arti dan interpretasi psikologis yang berbeda pula (Jimmy dan Aditya, 2021).

Suasana sebuah adegan sangat bergantung pada bagaimana sebuah kamera diletakkan. *Angle* kamera adalah salah satu cara pembuat film mengekspresikan emosi dan keadaan psikologis adegannya. *Angle* kamera menentukan sudut pandang penonton dan apa yang dilihat pada *frame* sekaligus meningkatkan kesan dramatis dari sebuah adegan. (Hanmakyugh, 2020). Paez dan Jew (2013) mengatakan bahwa garis pada komposisi mampu memberikan emosi yang berbeda tergantung garis yang digunakan. Garis horizontal dan vertikal akan terasa lebih statis dan tenang dibandingkan garis diagonal yang menciptakan kesan asimetris dan kekacauan.

2.6. KEGELISAHAN

Khasanah (2020) mengatakan bahwa kegelisahan atau kecemasan adalah perasaan tidak tenang yang terjadi ketika seseorang merasa terancam secara fisik maupun psikologis. Ancaman psikologis tersebut antara lain harga diri dan identitas diri.

Menurut Emanuel (2000), kegelisahan berhubungan dengan perasaan terancam dan takut, misalnya takut dihakimi atau mempertanyakan nilai diri sendiri. Kegelisahan muncul sebagai respon dari berbagai pemicu. Bion (dalam Emanuel, 2000) mengatakan bahwa kegelisahan merupakan sebuah firasat akan sebuah perasaan yang belum terjadi. Bion juga mengatakan kegelisahan lebih dekat kepada perasaan takut dibandingkan perasaan lainnya. Penderita kegelisahan biasanya mengalami gejala-gejala yang hanya dirasakan pada tubuhnya sendiri. Gejala tersebut antara lain jantung berdebar, sensasi tidak enak pada perut, dan perasaan tidak tenang yang konsisten.