

4.2.2.3. KOMPOSISI



Gambar 18 Komposisi *rule of third* pada *scene 3 shot 26*

Sumber: Dokumentasi pribadi

Menurut Brown (2012), komposisi *rule of third* bisa digunakan sebagai panduan penempatan subjek pada shot. *Scene 3 shot 26* memiliki beberapa titik fokus, yaitu Dio, Gunawan, dan para robot pembersih lainnya. Maka, shot ini menggunakan *rule of third* sebagai komposisinya. *Rule of third* terutama digunakan untuk merancang penempatan beberapa titik fokus tersebut. Garis vertikal sisi kiri digunakan sebagai titik fokus truk pengangkut robot, sekaligus menempatkan Gunawan pada bagian tengah frame. Dio ditempatkan pada titik kanan atas komposisi. Pada bagian awal shot (X, gambar 18), komposisi *rule of third* menghasilkan penempatan yang seimbang. Sedangkan pada bagian akhir shot (Y, gambar 18), setelah truk pengangkut robot pergi, komposisi penempatan subjek menjadi asimetris dan tidak seimbang karena frame dipenuhi ruang kosong. Hal ini dilakukan untuk menekankan rasa kegelisahan yang dihasilkan dari isolasi Dio.

5. KESIMPULAN

Shot pada film bisa menggambarkan berbagai suasana dan perasaan, terutama perasaan yang dirasakan oleh tokoh utamanya. Untuk itu, diperlukan perancangan shot supaya suasana dan perasaan dapat tersampaikan dengan baik. Perancangan shot meliputi aspek-aspeknya, seperti *shot types*, *angle* kamera, dan komposisi shot.

Pada laporan ini, penulis telah merancang shot untuk penggambaran kegelisahan di film pendek animasi *State of The Art*. Khususnya pada *scene 3 shot 20* dan *scene 3 shot 26*. Perancangan shot ini memanfaatkan aspek-aspek shot, yaitu *shot types*, *angle* kamera, dan komposisi shot. *Scene 3 shot 20* memanfaatkan tipe

shot *wide shot* untuk menegaskan kewenangan Gunawan akan Dio. *Angle* kamera yang digunakan pada shot tersebut adalah *high angle* untuk membuat Dio menjadi kecil dan terjebak. Shot tersebut menggunakan garis diagonal sebagai komposisi untuk mempertegas arah dan memberikan efek tidak nyaman pada shot.

Scene 3 shot 26 menggunakan tipe shot *extreme wide shot* untuk memberikan rasa jauh, tersesat, dan terisolasi. Shot ini menggunakan *high angle* untuk membuat Dio menjadi tidak signifikan. Komposisi yang digunakan pada shot ini adalah *rule of third* untuk penempatan subjek dan memberikan rasa seimbang dan tak seimbang seiring berjalannya naratif.

Perancangan kedua shot di atas cenderung lebih menekankan hubungan antara tokoh Dio dan tokoh lain serta lingkungannya. Hal ini menghasilkan perasaan-perasaan seperti isolasi, kesendirian, dan ketegangan. Perasaan-perasaan tersebut merupakan dasar perasaan kegelisahan yang dialami oleh tokoh Dio. Maka, perancangan shot pada penelitian ini mampu menunjang kegelisahan tokoh Dio pada film animasi *State of The Art*.

Karena keterbatasan waktu dan teknis produksi, perancangan shot untuk film pendek animasi *State of The Art* masih memiliki banyak ruang untuk peningkatan dan perbaikan. Sebagai penelitian selanjutnya, dapat menganalisis topik tentang penggambaran kegelisahan pada shot dengan teori yang lebih kuat, sampel shot yang lebih banyak, serta aspek-aspek perancangan shot lainnya seperti *camera movement* dan *focal length* kamera.