

2. *Scene 06 shot 15 dan 17*, menampilkan keterkejutan Lupin saat mobilnya hancur menjadi sedih karena merasa putus asa.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Penulisan ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana pengaruh perancangan *shot* dalam perubahan suasana pada animasi animasi 2D *The Great Prowler Lupin* melalui emosi-emosi yang dirasakan oleh Lupin dengan menggunakan teori komposisi, *angle* kamera, dan jenis *shot* yang diterapkan oleh penulis. Penulis juga berharap bahwa penelitian ini dapat menjadi asset penting di masa depan bagi peneliti selanjutnya.

2. STUDI LITERATUR

Penulis menggunakan beberapa teori sebagai acuan dan pendukung dalam pembuatan karya dan penulisan ini, yaitu animasi, *storyboard*, komposisi, *angle* kamera, jenis *shot*, dan suasana. Teori yang akan digunakan bersumber dari buku, artikel, jurnal, dan media lainnya.

2.1. ANIMASI

Menurut Fernandez (2002), Animasi merupakan sebuah proses merekam sebuah gambar statis dan memulainya kembali untuk mencapai sebuah ilusi yang terus bergerak, yang dimana terlihat hidup. Animasi mulanya dilakukan secara tradisional dengan menggunakan kertas transparan yang digambar dan difoto lalu digabungkan, namun seiring berkembang waktu animasi saat ini banyak yang telah menggunakan komputer.

Animasi banyak sekali ditemui karena animasi dapat menarik perhatian sehingga banyak sekali digunakan dalam multimedia karena animasi dapat dimanfaatkan untuk berbagai kebutuhan seperti untuk media hiburan, media presentasi, dan lainnya.

2.2. STORYBOARD

Menurut Maurice Zuberano (1950), mengatakan bahwa *storyboard* merupakan buku harian film karena berisikan proses visualisasi dan bukti dari pekerjaan seorang sutradara. *Storyboard* juga dapat membantu seorang sutradara yang tidak memiliki kepekaan visual yang kuat karena mereka melihat *storyboard* sebagai desain bagaimana *shot* seharusnya berjalan.

Storyboard merupakan sebuah alat yang memiliki dua tujuan, yaitu pertama untuk menyamakan pandangan dan ide seorang filmmaker dan penulis sebelum proses produksi, lalu kedua sebagai komunikasi utama sebuah tim produksi karena *storyboard* berisikan alur *shot*, struktur penting, *staging*, dan urutan. (Katz, 1991)

2.3. KOMPOSISI

Menurut Bowen (2013), komposisi merupakan cara berkomunikasi secara visual karena bagaimana kita meletakkan objek akan menjadi cara bagaimana kita mengekspresikan cerita kita.

1. *Balance*

Bordwell & Thompson (2024) mengatakan komposisi *balance* digunakan untuk menarik perhatian penonton, karena frame film horizontal membuat sutradara berusaha menyeimbangkan kanan dan kiri. Cara paling mudah untuk menyeimbangkannya adalah meletakkan objek ditengah, selain membuat fokus penonton, dengan adanya objek ditengah membuat penonton tidak terdistraksi dengan sisi lain.

2. *Rule of Thirds*

Menurut Bowen (2013) komposisi *rule of thirds* adalah dengan menempatkan objek pada garis hayalan dengan membaginya menjadi 3 secara vertikal dan horizontal. Hal ini untuk membuat foto lebih menarik dan dapat berfokus pada objek yang ingin dituju, namun komposisi ini juga dapat memberikan kesan seimbang saat memotret pemandangan dengan menyesuaikan dengan garis.

2.4. ANGLE KAMERA

Menurut Baksin (2006) *angle* kamera merupakan posisi dimana kamera menangkap *angle* tertentu yang tentunya memiliki maksud dan makna tertentu. Terdapat berbagai macam *angle* kamera, yaitu :

1. *Low Angle Shot*, posisi kamera ini berada di bawah mata kita sehingga memperlihatkan perbedaan yang besar antara karakter dan menimbulkan perasaan yang mengintimidasi dan takut.
2. *High Angle Shot*, posisi kamera ini ketika kamera berada di atas objek sehingga menimbulkan perasaan ‘kecil’ dan terkadang membuat karakter terlihat lebih rentan dan tidak berdaya.
3. *Eye Level Shot*, posisi kamera ini sejajar dengan mata objek untuk menangkap pandangan mata orang yang sejajar dengan objek.
4. *Knee Level Shot*, posisi kamera ini berada dibawah lutut objek yang berfokus pada karakter yang sedang berjalan, dalam beberapa contoh *angle* ini dapat memberikan kesan menyeramkan.

2.5. JENIS SHOT

Menurut Bowen dan Thompson (2013) *shot* dapat menunjukkan informasi secara kurang ataupun pada penonton yang dapat menjadi sebuah koneksi antara penonton dan *shot* yang dilihat. Berikut beberapa jenis *shot*:

1. *Long Shot / Wide Shot*, penggunaan *shot* ini biasanya dilakukan untuk menunjukkan keadaan sekitar sehingga penonton dapat mengetahui dengan jelas bagaimana karakter dalam lingkungan tersebut.
2. *Medium Shot / Mid-Shot*, *shot* ini hanya menampakkan dari pinggang ke atas, *shot* ini merupakan jenis *shot* paling standar digunakan namun penggunaannya dapat berefek karena *shot* ini dapat dengan mudah berganti ke *shot Long Shot* ataupun *Close Up*.
3. *Medium Close-up / Bust Shot*, *shot* ini memperlihatkan wajah namun tetap menjaga sebuah jarak, *shot* ini biasanya digunakan saat dialog untuk menampilkan ekspresi mereka.

2.6. SUASANA DALAM FILM

Sebuah film dapat memperlihatkan berbagai emosi kepada penonton membuat film sangatlah unik, hal ini tidak terlepas dari peran suasana yang diciptakan dalam film. Perpaduan elemen visual yang dibuat oleh filmmaker dapat membentuk dan menghubungkan penonton pada emosi tertentu sehingga membawa penonton dalam dunia film.

Peran penting suasana dalam film sendiri yaitu sebagai alat untuk meningkatkan ketertarikan penonton secara emosional dengan menciptakan mood dan tone yang sesuai. Suasana juga dapat mempengaruhi bagaimana cerita dibawakan, hal ini membantu penonton dalam memahami cerita, karakter, dan tema film. (Deguzman, 2024)

Saat ingin mencapai suasana tertentu, penggunaan warna sangatlah penting karena warna memiliki reaksi secara psikologi dan setiap warna dapat menarik perhatian yang berbeda. Biasanya warna yang cool tone digunakan sebagai pelambang emosi negatif dan warna warm melambangkan emosi positif. Selain warna, tempat, penempatan objek, dan pencahayaan juga menjadi pengaruh.

Contohnya untuk menggambarkan sebuah ketakutan akan digunakan warna cool tone untuk memberikan kesan suram, didukung oleh tempat yang biasanya dibuat terasa tidak nyaman, dan penggunaan cahaya yang minim juga dapat membuat suasana lebih mencengkram. Dalam film suasana ini dapat didukung oleh pengambilan gambar sehingga menciptakan beberapa kesan berbeda dari perspektif tertentu, seperti *high angle* dengan *medium close-up* akan memberikan kesan sempit tidak bisa kabur.

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

“The Great Prowler Lupin” merupakan karya animasi pendek fiksi 2D yang berdurasi 5 menit, yang merupakan salah satu syarat kelulusan prodi film Universitas Multimedia Nusantara. Karya ini bergenre drama dan komedi yang