

2. STUDI LITERATUR

Dalam perancangan *shot* karya animasi “Line of Memories”, terdapat beberapa teori yang digunakan sebagai landasan penciptaan karya.

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

Teori utama yang digunakan pada perancangan *shot* ini adalah Teori *storyboard* dan Teori simbolisme. Teori pendukung *camera shot*, *composition*, dan *camera movement* juga digunakan untuk mengkomplemen proses perancangan.

2.1.2 STORYBOARD

Pada rentang pembuatan film, animasi atau produk video yang memiliki naratif yang terstruktur, *storyboard* merupakan sebuah alat dan tahapan yang penting dalam menyusun naratif dari bentuk tulisan. Naskah akan dipecah per-kata dan diilustrasikan serta dilakukan penentuan *composition* yang akan digunakan pada tahap *production*. *Storyboard* juga digunakan sebagai bukti bahwa elemen utama pembentuk film tidak hanya melibatkan seorang *director* saja, namun terdapat individu lain yang terlibat sehingga *storyboard* dapat dijadikan sebagai tahap merencanakan sebuah naratif, informasi visual dan membantu memahami dan memecahkan masalahnya.

2.1.3 CAMERA SHOT

Shot merupakan sebuah aspek yang sangat penting dalam *storyboard* karena *shot* adalah tahapan pertama dalam menyampaikan ide dalam fase pra-produksi dengan sekuens dari gabungan beberapa *shot* (Lukmanto, 2019). Menurut (Sklar, 1990), *shot* merupakan sebuah aspek dasar yang membentuk sebuah film atau produk video. Satu *shot* terdiri dari susunan frame dari sebuah kamera yang bergerak tanpa henti dalam rentang waktu tertentu. Shot dirancang dengan mempertimbangkan jenis *shot*, pergerakan kamera, komposisi dan *focal length* agar pesan dapat disampaikan dengan baik dan memberikan efek psikologis untuk penonton (Aditya, et al., 2021). Dalam perancangannya, penulis menggunakan dua teori *Camera shot*,

yakni *Medium Shot* dan *Extreme close-up shot*. Pada teorinya, terdapat beberapa jenis keluarga *shot*:

Wide Shot merupakan sebuah *shot* yang memiliki karakteristik *field of view* yang luas dan lebar. Jenis *shot* ini dapat digunakan pada latar *exterior* seperti perkotaan, pemandangan, lapangan ataupun *interior* yang memiliki ruang luas seperti aula, *hangar* pesawat, gudang dsb. Jenis *shot* ini lazim digunakan untuk sebuah *establishing shot*. Terdapat tiga jenis *Wide shot* yaitu *Extreme Wide Shot*, *Very Wide Shot*, dan *Wide Shot*.

Medium shot merupakan sebuah *shot* yang lazim digunakan pada dunia per televisian dan sinematografi. *Shot* ini memiliki beberapa karakteristik yang memperlihatkan subjek gambar dari bagian kepala hingga bagian pinggang. *Shot* ini lazim digunakan dikarenakan bersifat netral dan dapat memvisualisasikan adegan untuk interaksi dengan 2 subjek atau lebih. Terdapat dua jenis *Medium shot*, yaitu *Medium Long Shot* dan *Medium shot*.

Close-up merupakan *shot* yang memiliki karakteristik dengan jarak yang sangat dekat terhadap subjek. *Shot* ini menampilkan detil spesifik terhadap suatu bagian dari subjek untuk memberikan penekanan terhadap bagian yang terkait. Mata menjadi salah satu bagian yang sangat berdampak karena mata merupakan bagian tubuh yang sangat ekspresif yang dimiliki oleh manusia. Terdapat empat jenis *Close-up*: *Medium close-up*, *Close-up*, *Extreme Close-up* dan *Big Close-up*.

2.1.4. COMPOSITION

Composition merupakan sebuah tahap mengisi sebuah *frame* yang akan menyusun sebuah *shot*. Aspek ini merupakan hal yang penting karena bagaimana mengatur posisi sebuah subjek atau sebuah kamera dalam *shot* akan berpengaruh pada naratif yang akan disampaikan dalam sebuah cerita. *Composition* juga dapat dimanfaatkan sebagai pesan tersirat dalam sebuah naratif. Pada perancangan *shot* dalam karya ini, terdapat beberapa aspek pertimbangan seperti *camera angle* yang tepat. Penulis juga mengeksplorasi penggunaan garis lurus dalam perancangan.

1. Camera angle

Pada sebuah adegan yang tersusun dari beberapa *shot*, *camera angle* merupakan sebuah alat dalam menentukan tahapan narasi dari suatu adegan. *Camera angle* dapat menyampaikan emosi dari sebuah tokoh dari adegan tersebut. Menentukan *camera angle* memerlukan analisis cerita yang cermat. Terdapat dua jenis *camera angle* yaitu *Horizontal camera angle* dan *Vertical camera angle*.

a. *The profile view/Two Profile shot*

The profile view merupakan sebuah *Horizontal camera angle* yang menampilkan profil sisi kanan/kiri sebuah subjek. Tipe *shot* ini dapat menampilkan bagian-bagian unik sebuah subjek seperti hidung, rambut dan fitur wajah lainnya. *Profile view* menjadi pilihan yang efisien dalam menampilkan *two-shot*.

b. *The Frontal view*

The Frontal view merupakan sebuah *Horizontal camera angle* yang diposisikan di depan tokoh. *Shot* ini memiliki karakteristik yaitu menampilkan keseluruhan fitur wajah dan bola mata pada seorang tokoh.

c. *The 3/4 View*

3/4 View merupakan *camera angle* yang lazim digunakan pada praktik produksi film (Bowen, 2018). *Camera angle* ini menampilkan banyak aspek pada seorang tokoh seperti emosi, gestur tangan dan juga menampilkan dimensi yang lebih serta kontur wajah seorang tokoh.

d. *The 3/4 Backview*

3/4 Back view atau lebih dikenal dengan *Over the shoulder* merupakan sebuah *camera angle* yang memposisikan penonton pada perspektif pandangan seorang tokoh yang disorot dalam suatu frame dengan menampilkan apa yang dilihat oleh seorang tokoh pada *background* sebuah *shot*.

e. *The Full Back View*

Full back view merupakan sebuah *camera angle* yang memposisikan kamera di belakang seorang tokoh. Pada *shot* ini, emosi serta perasaan seorang tokoh akan tersembunyi dan digunakan pada adegan yang dimana sebuah suspensi naratif perlu ditonjolkan.

f. *High angle shot*

High angle shot, merupakan sebuah *Vertical camera angle* yang menampilkan sebuah subjek dengan posisi kamera yang lebih tinggi. Pada praktiknya, *high angle* digunakan bila *filmmaker* ingin menunjukkan sebuah subjek memiliki sifat lemah, dan submisif. Namun *high angle* juga dapat digunakan sebagai POV sebuah tokoh yang kuat dan *establishing shot* bila menggunakan *Wide shot* pada sebuah *environment*.

g. *Eye level view/Neutral angle shot*

Neutral angle merupakan sebuah *Vertical camera angle* yang mensejajarkan posisi kamera dengan mata subjek. *Angle* ini memberikan kesan netral dalam sebuah *shot* atau adegan. Kesan ini juga menyampaikan pesan bahwa subjek setara dengan audiens.

h. *Low Angle shot*

Low angle shot merupakan sebuah *camera angle* yang menampilkan sebuah subjek dengan posisi kamera yang lebih rendah. Pada praktiknya *Low angle* dapat digunakan sebagai visualisasi subjek bahwa subjek tersebut memiliki kekuatan, kekuasaan atau ditakuti oleh POV kamera tersebut.

2. *Vertical lines* dan *Horizontal Lines*

Vertical lines atau garis vertikal digunakan oleh banyak *filmmaker* untuk memberikan kesan kuat, keras dan tegas. Pada segi naratif film, garis vertikal dapat digunakan sebagai pemisah antara dua tokoh yang berinteraksi baik secara literal ataupun tersirat. Garis vertikal yang memanjang di *frame* memberikan kesan

membelah dari suatu *frame* tersebut. *Horizontal lines* atau garis horizontal merupakan sebuah aspek komposisi dimana sebuah garis horizontal dari sebuah *environment* digunakan sebagai informasi spasial dalam sebuah *environment*.

2.1.5 CAMERA MOVEMENT

Pergerakan kamera merupakan salah satu alat naratif dalam sebuah produksi film. Dengan pergerakan kamera, *filmmaker* dapat mengeksplorasi emosi serta pesan yang akan disampaikan pada suatu film.

a. *Zoom*

Zoom merupakan sebuah teknik manipulasi *focal length* pada suatu lensa kamera yang di mana akan mempengaruhi perspektif dan distorsi. Teknik ini dapat digunakan untuk keperluan *developing shot* yang di mana menggabungkan jenis pergerakan kamera lain seperti *dolly*.

b. *Pan*

Panning atau disebut juga sebagai *swivel* merupakan sebuah pergerakan melingkar horizontal kanan atau kiri pada kamera dengan y-axis sebagai *pivotnya*. *Pan* berasal dari kata *Panorama* digunakan sebagai *shot* yang menampilkan sebuah pemandangan dengan gerakan y-axis.

i. *Tilt*

Tilt merupakan sebuah pergerakan kamera yang dilakukan secara vertikal dengan x-axis sebagai pivot dari sebuah kamera. Pergerakan ini dilakukan dengan mengayunkan moncong kamera ke atas atau ke bawah. Pergerakan ini dapat digunakan sebagai *establishing shot*.

j. *Dolly*

Dolly merupakan sebuah teknik pergerakan kamera maju atau mundur kamera secara fisik. Pada teknik ini, lazim digunakan sebuah alat beroda dalam mengeksekusi pergerakannya. Bila teknik ini digunakan bersama dengan zoom maka akan menghasilkan efek *Dolly zoom* atau *Dolly shot*.

k. *Truck*

Truk merupakan sebuah teknik pergerakan kamera geser ke kanan atau ke kiri secara horizontal. Teknik ini dapat digunakan untuk mengikuti seorang karakter pada suatu adegan.

