

2. *Scene 3 shot 16* akan dianalisis dengan visualisasi emosi sedih, muram dan rindu, sementara *scene 5 shot 12* dianalisis dengan visualisasi emosi marah yang meluap-luap.

Dengan pembahasan pada kedua *shot* yang merupakan *shot* penting dalam membangun dan memvisualkan emosi dalam sepanjang cerita pada film. Dimana *scene 3 shot 16* menjadi sebuah awal dimana tokoh merasakan *downfall* dan memendam emosinya. Sehingga pada *scene 5 shot 12* divisualkan tokoh meluapkan seluruh emosi yang dia pendam dan menjadi puncak konflik.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Menganalisis pengaruh elemen-elemen perancangan *shot* seperti tipe *shot*, komposisi, angle kamera dan framing untuk memvisualkan emosi dalam *shot*. *Shot* akan dirancang untuk memvisualkan bentuk emosi sedih dan amarah.

2. STUDI LITERATUR

Membedah unsur penting dalam menciptakan *shot* design dalam suatu *scene* yaitu jenis *shot*, angle kamera, komposisi, dan framing untuk membentuk *shot* yang bercerita.

2.1. LANDASAN TEORI

1. *Type of Shots*

Jenis *shot* merupakan perwakilan dari bentuk dan ukuran *frame* yang dihasilkan. Dalam sinema jenis *shot* menjadi Gambaran visual utama dari *blocking* utama. Sebuah *shot* menangkap subjek dari sudut pandang tertentu pada satu waktu. Ini mewakili segmen visual yang berbeda dalam sebuah film, yang menggambarkan seseorang, tempat, atau peristiwa dari jarak dan sudut tertentu. Berikut jenis *shot* (Bowen, 2018).

a) *Extreme Close Up*

Extreme Close Up atau sering disingkat menjadi *ECU/XCU* merupakan pengambilan gambar yang sangat dekat dengan subjek atau objek utama. *ECU* ini juga sering disebut sebagai “*Italian Shot*” karena sering digunakan di karya filmmaker asal italy Sergio Leone. Dengan pendekatan detail fokus dari satu aspek subjek, seperti mata, mulut, telinga, atau sebuah objek tunggal. *Shot* dengan gambar yang sangat diperbesar ini dapat digunakan dalam karya dokumenter, seperti film medis atau studi ilmiah, video musik, dan film eksperimental. Penggunaannya juga mungkin sesekali muncul dalam narasi fiksi, tergantung pada gaya visual yang telah ditetapkan untuk proyek tersebut.

b) *Close Up*

Bisa disingkat menjadi *CU* dan seringkali disebut “*Head Shot*”. Pemframan dapat memotong bagian atas rambut subjek, tergantung pada kostum dan bentuk rambut, dan bagian bawah *frame* bisa dimulai tepat di bawah dagu, atau lebih konvensional. Sebuah close-up wajah manusia menangkap setiap detail, menyoroti mata, dan mengungkapkan emosi halus yang ditampilkan melalui mata, mulut, dan otot wajah. Ini juga dengan jelas menunjukkan kondisi kesehatan, rambut wajah pada pria, dan riasan pada wanita. Menunjukkan detail dari subjek namun tidak memberikan informasi detail tentang kapan dan di mana. Penonton dapat fokus kepada wajah seseorang dan apa yang disampaikannya.

c) *Medium Shot*

Medium Shot sesuai namanya yaitu mengambil gambar tidak terlalu lebar dan tidak terlalu sempit terhadap subjek. Dapat disebut sebagai “*waist shot*” karena memotong *frame* bagian bawah tubuh figure manusia. Sebuah medium *shot* (*MS*) sangat mirip dengan persepsi alami kita terhadap ruang di sekitar kita. Dalam interaksi sehari-hari, biasanya ada jarak beberapa meter antara kita dan orang lain, yang berarti Anda umumnya melihat satu sama lain dari pinggang ke atas — itulah yang ditangkap oleh *Medium Shot*.

d) *Long Shot*

Long Shot, yang juga disebut sebagai *Wide Shot* (LS atau WS), menangkap pemandangan luas yang mencakup sebagian besar latar film, termasuk lebar, tinggi, dan kedalamannya. *Shot* ini dengan jelas menunjukkan hubungan spasial antara subjek, objek, dan aksi mereka dari perspektif yang tampak jauh. Dalam *shot* seperti ini, lingkungan atau lokasi menjadi fokus utama, sementara orang atau objek terlihat lebih kecil. *Long shot* sering digunakan untuk menetapkan latar, menentukan waktu, dan menyampaikan suasana kepada penonton.

2. *Camera Angle*

Dalam pembuatan film naratif, ada banyak alasan untuk mengubah sudut kamera, seperti mengikuti subjek, mengungkap detail cerita, atau menciptakan suasana. Banyak pembuat film mengutamakan mengikuti subjek, tetapi sering mengabaikan ruang sekitar yang memberi konteks pada subjek (Katz, 1991).

Dalam beberapa studi *camera angle* memiliki beberapa jenis dan memiliki banyak arti dalam mengungkapkan suasana. Berikut jenis *camera angle* secara umum.

a) *Eye-Level View*

Kamera angle dengan panduan yang baik untuk sudut kamera adalah menempatkan kamera sejajar dengan mata subjek. Ini menciptakan sudut pandang netral, memungkinkan penonton merasakan kedekatan setara dengan karakter (Bowen, 1998). Apapun posisi subjek berdiri, duduk, atau berbaring, penempatan kamera pada ketinggian serupa membantu menjaga perspektif netral.

b) *High-Angle View*

High-Angle shot mengambil gambar seseorang atau aksi dari posisi yang lebih tinggi dengan kamera mengarah ke bawah. Perspektif ini bisa memberi kesan karakter terlihat lemah atau kecil. Jika digunakan sebagai POV karakter lain, ini menunjukkan dinamika kekuasaan, seolah karakter yang lebih tinggi memiliki kendali atau dominasi (Bowen, 1998). Untuk pengambilan gambar lebar, *High-*

angle dapat menampilkan keseluruhan pemandangan, seperti parade atau medan pertempuran, memberikan pandangan menyeluruh yang menghubungkan penonton dengan adegan tersebut.

c) *Low-Angel View*

Low-Angle shot membuat subjek terlihat lebih besar, kuat, atau berwibawa, sering kali menunjukkan bahwa mereka memegang kendali. Sebagai POV, ini bisa menunjukkan bahwa pengamat merasa kecil, lemah, atau kagum. Dalam pengambilan gambar lingkungan, sudut rendah menekankan keagungan ruang besar seperti pegunungan atau cakrawala kota, dengan karakter di dalam *frame* memperkuat kesan skala (Bowen, 1998).

3. *Composition*

a) *The Rule of Thirds*

Rule of Thirds adalah konsep utama dalam komposisi sinematik dengan banyak penerapan. Dalam konsep ini, *frame* dibagi menjadi sepertiga baik secara horizontal maupun vertikal, menciptakan "*sweet spots*" di persimpangan garis-garis tersebut. Memosisikan elemen visual penting di titik-titik ini adalah teknik umum untuk menghasilkan komposisi yang menarik secara visual. Garis horizontal sering digunakan untuk menempatkan horizon dalam pengambilan gambar *wide-angle* dan *establishing shots*, sementara garis vertikal membantu menempatkan subjek dalam *two-shots* dan *over-the-shoulder shots*. *Rule of Thirds* paling sering digunakan untuk memframing subjek manusia, memastikan adanya "*looking room*" dan "*headroom*" yang cukup untuk komposisi yang seimbang (Mercado, 2010).

b) *Depth Cues*

Depth Cues membantu filmmaker menciptakan ilusi kedalaman pada *frame* dua dimensi. Dua teknik umum untuk meningkatkan sumbu z adalah ukuran relatif dan tumpang tindih pada subjek. Ukuran relatif menempatkan objek serupa pada jarak berbeda, membuat yang lebih kecil terlihat lebih jauh. Tumpang tindih subjek menutupi sebagian objek, sehingga yang tersembunyi tampak lebih jauh, dan menambah kesan tiga dimensi (Mercado, 2010).

c) *Leading Lines*

Leading Lines merupakan komposisi yang menempatkan garis bantu imajiner atau memang garis sungguhan yang membantu mengarahkan pandangan mata menuju elemen terpenting dalam sebuah *scene*. Filmmaker menggunakan Teknik ini untuk menunjukkan konektifitas karakter terhadap objek, situasi, dan subjek lainnya. Berbagai bentuk garis dapat dimanfaatkan dalam *shot* untuk penyampaian tersirat dalam bercerita (Mercado, 2010).

4. **Framing**

a) *Frame within a frame*

Dalam penggunaan beberapa komposisi dapat menciptakan *shot* dengan visual yang indah dan beberapa ada yang sangat efektif dalam menyampaikan cerita (Brown, 2012). Teknik *Frame within a frame* dapat menciptakan dua aspek yaitu, keindahan visual dan penyampaian cerita (DeGuzman, 2022). Dalam penggunaan *Frame within a frame* ini bisa dilakukan dengan memanfaatkan *shape* yang ada pada set untuk mendukung penceritaan dan keindahan visual. Teknik ini sangat efektif dan bisa digunakan berbagai macam cara. Teknik ini sudah menjadi *iconic* dalam film-film di Holywood karena kualitas estetika dan penceritaan di dalamnya.

b) *The Three shot*

Three-shot merupakan jenis *shot* dengan menempatkan tiga subjek pada satu *frame* bersamaan. *Shot* ini biasanya menggunakan tipe *shot* long-shot hingga *medium close-up* untuk bisa menciptakan framing *three-shot*. Pada *shot* ini terdapat segitiga konektifitas dalam menciptakan sebuah persepsi untuk mengalihkan perhatian penonton dari satu yang lainnya dalam *shot*. Seringkali dalam *three-shot* filmmaker menempatkan subjek dengan bentuk geometri yang tersirat untuk menciptakan bentuk komunikasi visual dalam *shot* (Bowen, 1998).

c) *Positive and Negatif Space*

Positive Space mengacu pada area dalam *frame* yang berisi informasi visual penting, seperti subjek, karakter, atau objek utama. Elemen-elemen ini biasanya mengarahkan fokus penonton dan membawa bobot narasi. *Negative Space*

mengacu pada area kosong atau kurang detail dalam *frame*, yang seringkali mengelilingi subjek. *Space* ini dapat menciptakan kesan isolasi, ketegangan, atau keseimbangan, tergantung pada cara penggunaannya. Brown (2012) mengatakan untuk kedua Framing ini dapat menghasilkan sebuah komposisi yang kuat dalam penceritaan visual.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

RaRuuRien merupakan film animasi pendek dengan genre drama dan bertemakan kekeluargaan. Film animasi pendek ini menggunakan metode hybrid antara animasi 2D sebagai animasi utama dalam bercerita dan 3D sebagai *environment*. Ratio menggunakan 16:9 dengan 15 fps dan berdurasi kurang lebih 3 menit. Film animasi pendek ini merupakan adaptasi potongan pendek dari kisah komik orisinal RaRuuRien karya Ann Maulina. Film animasi pendek ini akan menceritakan kisah tentang seorang ibu yang merawat dua orang anaknya sebagai *single parent* pasca kematian suaminya. Ia harus mengurus rumah tangga dan merawat dua anak yang perlu kasih sayang dan dukungan moral karena ditinggal oleh sosok ayah.

3.2. Konsep Karya

Konsep penciptaan *short animation* “RaRuuRien” menceritakan tentang kehidupan seorang ibu dan kedua anaknya pasca mengalami trauma berat yang mereka alami. Seorang *single parent* yang harus melanjutkan hidup bersama kedua anaknya setelah sepeninggalan seorang suaminya dan menghadapi konflik yang terjadi diantara hubungan ia dan kedua anaknya.