simbolisme sebagai penerjemah narasi secara optis. Hal ini membuat storyboard menjadi sesuatu yang fleksibel atau *flux,* dimana panel kasar yang sudah dibuat dapat di re-kontekstualisasi atau disusun ulang kronologinya sesuai kebutuhan sutradara.

2.3. MISE EN SCENE

Mise en scene berasal dari bahasa Perancis yang artinya adalah "menempatkan elemen-elemen di dalam adegan". Para ahli perfilman, memperluas pemaknaan istilah tersebut ke arah penyutradaraan film, menggunakan istilah tersebut untuk mengartikan sebagai kendali sutradara atas apa yang muncul di dalam *frame*. (Bordwell et al., 2024) Perancangan adegan pada suatu film dapat diatur sedemikian rupa oleh sutradara untuk mengkomunikasikan suatu makna implisit kepada audiens, dimana *mise en scene* pada umumnya mengutilisasi aspek seperti tata cahaya, pengaturan *setting*, tata kostum, *staging,* dan sebagainya.

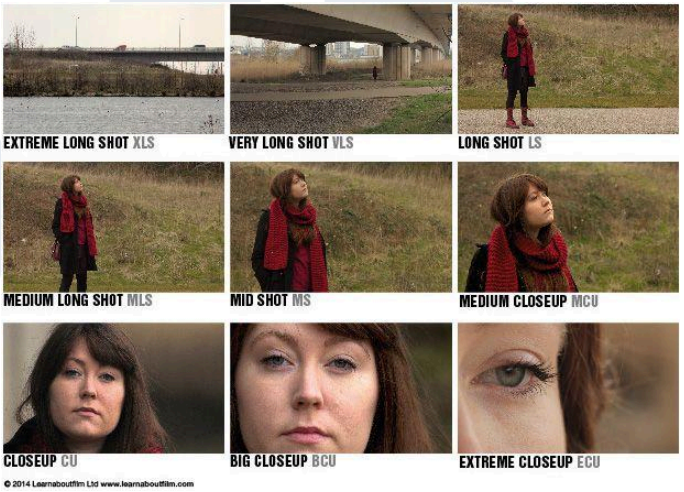
Secara historis, *mise en scene* digunakan dalam film untuk memikat perhatian penonton serta menginspirasi fantasi dan imajinasi mereka. Meskipun berkaitan dengan imajinasi dan fantasi, pengaturan *mise en scene* harus mampu memberikan kesan alami dan realistis kepada penonton. (Pramaggiore & Wallis, 2020)

2.4. SHOT TYPE

Animasi memiliki beberapa komponen visual yang menjadi satu kesatuan. Salah satu komponen yang sangat penting adalah desain *shot*. *Shot* dalam gambar bergerak merupakan komposisi gambar dalam setiap adegan atau aksi untuk menyampaikan makna secara eksplisit maupun implisit. (Jimmy & Aditya, 2021) Dikutip dari Bowen & Thompson (2013), Komunikasi visual suatu film dimulai dari gambar yang paling dasar blok bangunan: jenis *shot*. Dalam pembuatan film, istilah "*shot*", "*shoot*", dan "*shooting*" dapat digunakan dalam beberapa cara, tetapi biasanya mengacu pada tindakan merekam (atau menangkap) aksi dengan

kamera. Dalam konteks tersebut, *shot* adalah rekaman subjek suatu hal dari sudut pandang tertentu pada suatu waktu. *Shot* seolah menjadi jendela bagi audiens ke dunia yang diceritakan oleh sutradara, sehingga jarak dan posisi subjek yang ditangkap oleh kamera menjadi penting untuk mengkomunikasikan narasi suatu film secara visual.

Berikut adalah beberapa bentuk *shot* menurut Bowen & Thompson (2013):



Gambar 2.1. Jenis-Jenis Shot

(learnaboutitfilm.com , 2014)

1. ***Medium Shot***

   Medium Shot (MS) adalah *shot* yang hampir mendekati bagaimana manusia melihat lingkungan paling segera di sekitar kita. Bidikan *medium shot* biasanya mencakup dari pinggang subjek ke atas kepala.

2. ***Long Shot***

   Long shot atau Wide Shot (sering disingkat LS atau WS) adalah *shot* yang luas dan menunjukkan subjek area secara menyeluruh. Shot ini memperjelas hubungan dan interaksi antara subjek dan objek sekitar, baik secara spasial maupun secara fisik.

3. ***Close Up Shot***

Close-up (CU) adalah pengambilan gambar yang sangat diperbesar kepada subjek, objek, atau suatu tindakan. Hasilnya adalah informasi visual yang diberikan kepada penonton berkesan lebih spesifik dan rinci. Ini juga membawa subjek ke dalam *personal space* audiens, sehingga memperdekat proksimitas emosional subjek dan penonton.

4. ***Extreme Long Shot / Extreme Wide Shot***

Umumnya dipakai sebagai *establishing shot,* dimana *extreme long shot* menggunakan pembidikan gambar yang menunjukan lingkungan dan dunia yang dicakup dalam suatu film. XLS biasa digunakan sebagai awalan dari suatu film, ataupun pembukaan adegan baru.

2.5. CAMERA ANGLE

Menurut Bowen & Thompson (2013), *camera angle* mengacu kepada sudut dari mana kamera memotret orang, benda, atau suatu peristiwa. Posisi kamera dan pandangan subjek akan mempengaruhi seberapa banyak informasi visual yang disampaikan. Hal tersebut juga dapat memungkinkan audiens untuk memperoleh makna tertentu dari bidikan gambar tersebut. *Angles on action* dapat digunakan sebagai patokan sudut kamera, yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan shot dan komposisi visual. Dalam teorinya, *camera angle* dibagi menjadi dua bagian utama dalam metode penggunaannya, yaitu *horizontal camera angles* dan *vertical camera angles.* (Vinencia, 2024)

Profile View pada umumnya memperlihatkan subjek langsung dari sudut samping. Ini kadang digunakan untuk menunjukkan fitur wajah, dan juga seringkali digunakan untuk menunjukan dialog antara dua sampai tiga subjek pada komposisi tertentu. Teknik *profile view* juga dapat digunakan untuk menunjukan

karakter secara parsial, dimana kepribadian tokoh secara simbolis hanya diperlihatkan setengah. (Bowen, 2018)

The Neutral Angle adalah sudut yang diposisikan sejajar dengan tinggi rata-rata mata manusia, dimana hal ini menciptakan pandangan yang setara antara subjek dalam narasi dan penonton. Pedoman umum yang biasa diikuti adalah lensa kamera harus menghadap ke arah subjek dari bidang horizontal yang sama dengan mata subjek. Hal ini menghasilkan sudut aksi yang netral. Kamera sengaja diposisikan untuk mengamati orang, benda, atau peristiwa dari ketinggian yang sama dengan tempat subjek berada atau tempat terjadinya pergerakan. (Bowen, 2018)

2.6. COMPOSITION

Komposisi adalah cara elemen-elemen visual suatu shot disusun sedemikian rupa dalam bingkai kamera. Hal ini mencakup penekanan elemen seperti ukuran, bentuk, keteraturan, dominasi, hierarki, pola, resonansi, dan ketidaksesuaian dengan teknik dan susunan yang dapat memberi makna pada subjek yang difoto**.** (Brown. 2016) Komposisi yang baik dapat memandu mata penonton kepada makna dan simbolisme yang penting dalam shot, dan dapat menjadi alat narasi yang penting dalam penggunaan bahasa visual. Frame yang disusun tersebut menjadi visual yang penting dalam membangun komunikasi dengan penonton terhadap cerita yang ingin disampaikan. (Putri, 2024)

Gambar 2.2 Format Grid Rule of Thirds

(Bowen & Thompson, 2018)

Rule of Thirds adalah teknik komposisi yang menggunakan pembagian *frame* menjadi tiga bagian. *Rule of Thirds* mengusulkan bahwa pembagian titik awal berguna untuk mengelompokan penempatan subjek utama dalam salah satu dari empat persimpangan garis interior. (Brown. 2016) Penggunaan *Rule of Thirds* mempermudah aproksimasi untuk posisi subjek utama dalam bingkai adegan, dan dengan mudah menciptakan visual yang seimbang dengan penekanan yang tepat. Penempatan subjek tersebut biasa dilakukan sepanjang sepertiga garis horizontal, di sepanjang sepertiga garis vertikal, atau di titik persimpangan tempat dua garis berpotongan. (Bowen, 2018)

2.7. STAGES OF GRIEF

Menurut Kubler-Ross (2014), *Stages of grief* merupakan bagian dari kerangka kinerja yang membentuk kehidupan bersama orang yang hilang dari kehidupan sehari-hari subjek. Kelima tahap tersebut merupakan alat untuk membingkai dan mengidentifikasi apa yang mungkin akan rasakan selama proses duka. Namun, tahap-tahap tersebut bukanlah garis waktu linier yang menjadi panduan pasti dalam kesedihan. Tahap duka adalah hal yang subjektif yang berbeda-beda pada tiap kasus. Tidak semua orang mengalami setiap tahap, maupun mengalaminya dalam urutan yang mutlak.

Anger datau Amarah adalah tahap penting dari proses penyembuhan. Perasaan marah merupakan emosi yang paling sering manusia kelola, dimana otak manusia biasa menyimpan berbagai macam emosi lain dibalik rasa amarah tersebut. Rasa amarah muncul saat subjek sudah merasa aman untuk mengekspresikan emosi tersebut, dan juga dengan keyakinan bahwa ia dapat terus bertahan hidup walau telah menghadapi kehilangan yang besar. (Kubler-Ross, 2014)

Dalam proses berduka, Tahap *Anger* memiliki berbagai macam bentuk. Rasa amarah tersebut dapat diproyeksikan kepada banyak hal, umumnya terhadap diri sendiri, orang disekitar, maupun kepada orang yang sudah hilang dari kehidupan subjek. Rasa marah adalah emosi yang dikarakterisasikan dengan

letupan emosi yang kuat, sehingga perasaan tersebut biasanya tidak memiliki substansi yang rasional maupun logis. Hal ini yang mengakibatkan *Anger* menjadi emosi yang dilampiaskan secara fisik maupun verbal. Hasil dari kemarahan ini dapat mengarah kepada orang yang tidak terlibat dengan kejadian berduka seperti; orang sekitar, tim medis, dan Tuhan. (Senjaya, 2024)

Tahap *Acceptance* adalah fase penerimaan, dimana orang yang di cintai telah tiada secara fisik. Dalam tahap ini, subjek menyadari bahwa kenyataan baru tanpa orang tersebut adalah kenyataan yang permanen. (Kubler-Ross, 2014) Tahap penerimaan adalah tahap dimana subjek sudah berdamai dengan tragedi dan kenyataan yang telah terjadi, walau rasa rindu dan sedih mungkin masih akan muncul. Inilah poin dimana subjek yang mengalami duka mulai mencoba membangun kembali kehidupan seperti semula, walau realita yang dijalankan mungkin tidak akan sama dengan apa yang mereka hadapi bersama orang yang dulu mereka kasihi. *Acceptance* seringkali dianggap sebagai fase di mana subjek merasa baik-baik saja terhadap tragedi yang telah dialami. Pada kenyataannya, kebanyakan manusia tidak akan pernah merasa baik-baik saja saat orang terdekatnya meninggal. (Sjahputra, 2023)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA