

1.1.RUMUSAN MASALAH

Bagaimana perancangan *shot* untuk memvisualisasikan kecemasan dalam film *Play and Pay*?

1.1.BATASAN MASALAH

Pada penulisan ini, penulis membatasi perancangan *shot* melalui *type of shot* dan *camera angle*. Kedua aspek ini akan diterapkan pada:

1. *Scene 9 shot 1* sampai *shot 2* saat Bima mendapat respon pelanggan yang negatif dan Bima menjadi cemas dan banyak pikiran.
2. *Scene 9 shot 3* sampai *shot 4* saat Bima semakin cemas dengan membanting kepalanya ke meja.

1.2 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan perancangan komposisi *camera angle* dan *type of shot* yang sesuai dalam memvisualisasikan perasaan cemas yang di alami oleh tokoh Bima. Tujuan lain yaitu tugas akhir untuk syarat kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara.

2. STUDI LITERATUR

2.1. STORYBOARD

Storyboard adalah alat yang sangat penting dalam tahap pra produksi, karena membantu tim produksi merencanakan dan menggambarkan urutan adegan secara visual sebelum syuting dimulai. Dengan menggunakan *Storyboard*, setiap adegan bisa digambarkan dalam panel panel gambar yang berurutan, sesuai dengan naskah pengambilan gambar. Ini memungkinkan tim produksi untuk memvisualisasikan cerita secara lebih konkret, merencanakan aksi yang kompleks, dan memastikan hasil akhir film sesuai dengan visi kreatif yang diinginkan (Hart, 2008). Ada beberapa prinsip dasar yang perlu diperhatikan oleh seorang *Storyboard artist* saat membuat *Storyboard* sebagai berikut:

1. *Screen reference*

Screen reference, di mana *Storyboard* sebaiknya dirancang dengan mempertimbangkan tampilan akhir dari film atau televisi. Dengan cara ini, setiap gambar dalam *Storyboard* akan lebih mudah dipahami dalam konteks visual yang diinginkan untuk proyek tersebut (Jew & Paez, 2013).

2. *Story point*

Selain itu, fokus pada *story point* juga sangat penting. Setiap panel *Storyboard* harus memiliki tujuan yang jelas dan mendalam, yang menjawab pertanyaan "kenapa" sebuah *shot* perlu ada, untuk memastikan bahwa setiap gambar mendukung perkembangan cerita secara efektif (Jew & Paez, 2013).

3. *Emotional response*

Selain itu, aspek *emotional response* memainkan peranan penting dalam pembuatan *Storyboard*. Sebagai seorang *Storyboard* artist, tugas utama adalah menciptakan gambar yang tidak hanya menggambarkan adegan, tetapi juga membangkitkan emosi pada penonton. Hal ini berperan besar dalam menciptakan pengalaman visual yang menyentuh hati penonton, mulai dari awal hingga akhir cerita (Jew & Paez, 2013).

4. *Composition within picture frame*

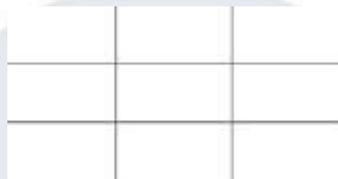
Selain itu, penting juga untuk memperhatikan *composition within the picture frame*, yang berarti bagaimana elemen-elemen visual disusun dalam *frame* agar memiliki daya tarik visual yang maksimal (Jew & Paez, 2013).

5. *Perspective*

Teknik *perspective* juga menjadi hal yang perlu diperhatikan. Perspektif adalah cara untuk menciptakan ilusi kedalaman dalam gambar, yang membantu membuat *Storyboard* lebih hidup dan realistis. Dengan menggunakan grid perspektif, seorang *Storyboard* artist bisa menentukan posisi kamera yang tepat dan memberikan kedalaman visual dalam setiap *shot* (Jew & Paez, 2013).

6. *Rule of third*

Teknik lainnya adalah *rule of third*, di mana bingkai dibagi menjadi tiga bagian secara horizontal dan vertikal. Persimpangan garis ini adalah titik yang ideal untuk menempatkan elemen-elemen visual, agar gambar terlihat lebih seimbang dan menarik (Jew & Paez, 2013).



Gambar 2. 1 *Rule of third*

(Sumber: Professional Storyboarding, 2013)

2.2. TYPE OF SHOT

Terdapat Pemilihan jenis *shot* dalam pembuatan film atau animasi sangat berpengaruh dalam cara cerita disampaikan kepada penonton. Setiap jenis *shot* berfungsi untuk memfokuskan perhatian penonton pada aspek aspek tertentu dari cerita, baik itu tokoh, suasana, atau dinamika yang sedang berkembang. Dengan memilih jenis *shot* yang tepat, sutradara dapat memperjelas pesan yang ingin disampaikan melalui gambar, mendukung alur cerita secara visual, dan menyoroti elemen-elemen penting dalam narasi (Mascelli, 2001). Ada berbagai jenis *shot* yang sering digunakan sebagai berikut:

1. *Close up shot*

Close up shot adalah *shot* yang terlihat dari kepala hingga bahu. *Shot* ini biasa digunakan untuk memberikan komunikasi sesuatu informasi penting tentang tokoh tersebut (Jew & Paez, 2013).



Gambar 2. 2 contoh close up shot

(Sumber: Jew & Paez, 2013)

2. *Medium shot*

Medium shot adalah *shots* memperlihatkan setengah badan dari subjek dan *shot* ini menunjukkan emosi tokoh dan dapat menunjukkan gestur dan tindakan tokoh dari gerakan tangan dan badan (Jew & Paez, 2013).



Gambar 2. 3 Contoh *medium shot*

(Sumber: Jew & Paez, 2013)

3. *Wide shot*

Wide shot merupakan jenis pengambilan gambar yang menampilkan subjek dengan cukup jelas untuk memperlihatkan aksi yang dilakukan, namun tetap menjaga jarak yang memungkinkan lingkungan sekitar tetap menjadi elemen visual yang dominan dalam bingkai. Bidikan ini kerap digunakan untuk menunjukkan hubungan atau interaksi karakter dengan ruang di sekitarnya. Dalam praktiknya, *wide shot* juga dikenal sebagai *long shot* (Jew & Paez, 2013).



Gambar 2. 4 contoh *wide shot*

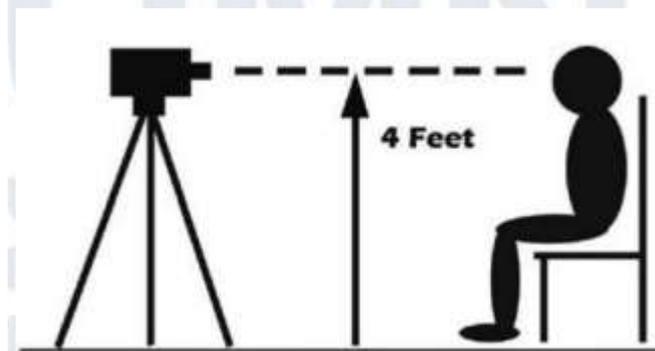
(Sumber: Jew & Paez, 2013)

2.3. CAMERA ANGLE

Camera angle atau sering disebut dengan sudut pengambilan gambar dengan menggunakan kamera, merupakan salah satu cara yang dilakukan untuk menyampaikan pesan melalui penempatan kamera pada sudut dan ketinggian tertentu. (Sitorus & Simbolon, 2020). Tujuan kamera bisa diletakkan di mana saja dalam sebuah adegan, tergantung pada posisi karakter yang menjadi fokus. Penempatan kamera yang berbeda terhadap subjek bisa memunculkan efek psikologis yang berbeda pula bagi penonton. Bahkan perbedaan kecil dalam ketinggian kamera bisa memberikan dampak besar (Paez, et al, 2016). Ini membuktikan *shots* dalam animasi yang digunakan untuk memperkuat elemen visual dan emosional yang ada dalam cerita. Ada 3 *camera angle* yang sering digunakan yaitu:

1. *Eye view shot*

Eye view atau sudut pengambilan normal adalah teknik pengambilan gambar atau video yang sejajar dengan mata objek. Objek yang sering digunakan dalam teknik pengambilan gambar ini yaitu manusia. Penggunaan *eye view angle* juga sering digunakan seperti gambaran sebuah kota dan juga interaksi objek dengan lingkungan sekitarnya (Bowen,2018).

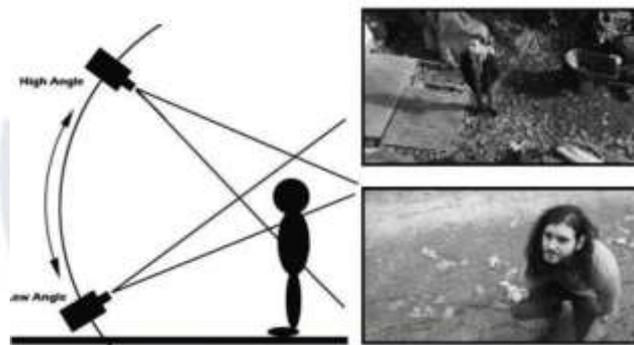


Gambar 2. 5 contoh *eye view*

(Sumber: Bowen,2018)

2. *The High angle shot*

Teknik pengambilan gambar sudut tinggi atau disebut dengan *High angle*. *High angle* bertujuan untuk memperlihatkan elemen pendukung objek dalam sebuah frame. *Camera angle* ini memberikan kesan seperti kecilnya objek, lemah, atau kondisi sebuah objek yang tidak berkuasa dan terjebak. Aturan pengambilan sudut kamera ini adalah kamera mengambil sudut kebawah secara 45 derajat (Bowen,2018)

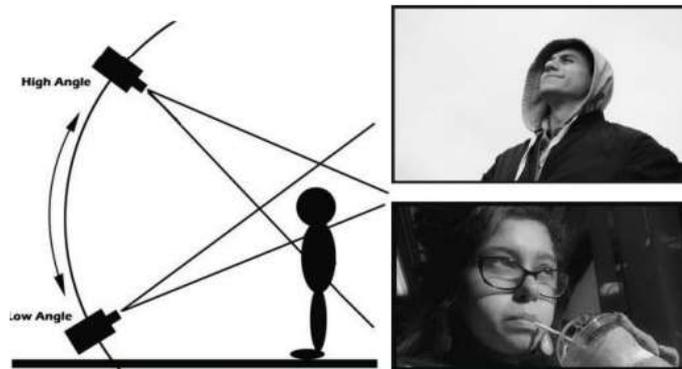


Gambar 2. 6 Contoh High angle shot

(Sumber: Bowen,2018)

3. *The low angle shot*

Teknik pengambilan gambar sudut rendah atau disebut dengan *low angle shot*. Teknik pengambilan gambar ini yang meposisikan kamera-nya lebih rendah secara horizontal dari subjek atau objek (Sitorus & Simbolon, 2019). Teknik pengambilan gambar ini mampu menghadirkan kesan dominan dan unggul terhadap objek baik berupa manusia maupun bangunan, sehingga menciptakan impresi yang megah, kokoh, dan berwibawa (Bowen,2018).



Gambar 2. 7 Contoh low angle

(Sumber: Bowen,2018)

2.4. KECEMASAN

Kecemasan merupakan kondisi psikologis yang wajar dialami oleh setiap individu, baik pada orang dewasa, remaja, maupun anak-anak, termasuk di lingkungan sekolah. Bentuk kecemasan sangat beragam, antara lain kecemasan yang muncul akibat merasa bersalah atau berdosa, kecemasan karena menyadari adanya ancaman atau bahaya, serta kecemasan yang tidak memiliki penyebab yang jelas.

Gejala kecemasan dapat terlihat secara fisik, seperti perasaan gelisah, ekspresi wajah yang menegang, tubuh berkeringat, sulit berkonsentrasi, telapak tangan berkeringat, jantung berdebar, hingga ketegangan pada otot. Sementara itu, gejala psikologis dari kecemasan meliputi munculnya rasa takut yang berlebihan, kekacauan dalam berpikir, serta perasaan tertekan atau tidak berdaya (Wijaya & Kalifia, 2025)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA