

2. STUDI LITERATUR

Berikut merupakan beberapa karya literatur yang menjadi acuan dalam pembuatan storyboard dari animasi pendek *Heart of Gear*

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Teori utama yang akan digunakan dalam penciptaan karya ini adalah *Camera Shot, Camera Movement dan Staging dan Camera Angles*.
2. Teori pendukung yang akan digunakan dalam penciptaan karya ini adalah Relasi Interpersonal.

2.2. CAMERA SHOT

Camera Shot merupakan suatu kegiatan berupa merekam atau menangkap gambar dalam sebuah kamera, dalam pembahasan ini *shot* kamera digunakan untuk merekam sebuah gambar pada sudut tertentu dalam satu waktu (Bowen, 2023). Rabiger (2020) dalam bukunya mengatakan *shot* kamera tidak hanya tentang subjek yang ada dalam tangkapan layar, tetap juga apa yang ada di dalamnya, bagaimana kamera itu diposisikan serta mengapa kita melihat apa yang ada di dalam layar tersebut. Secara umum, *shot* memiliki tiga sudut yang sering digunakan, yaitu *Long Shot, Medium Shot* dan *Close Up*. Ketiga jenis *shot* ini dapat menciptakan jenis *shot* baru yang merupakan ekspansi dari jenis-jenis *shot* yang telah ada, Bowen dalam bukunya menyebutkan beberapa *shot* tersebut seperti:

1. *Long Shot (LS)* atau bisa disebut dengan *full body* dikarenakan pengambilan gambarnya memfokuskan pada tokoh secara keseluruhan tetapi juga masih menampakkan latar belakang secara keseluruhan.
2. *Medium Long Shot (MLS)*, bentuk *shot* ini lebih berfokus kepada siapa yang menjadi subjek dibandingkan dengan latar belakangnya. Penonton dapat dengan jelas melihat siapa yang berdiri di depan layar tetapi juga masih dapat mengetahui dimana latar belakang adegan diambil.

3. *Medium Close-Up* (MCU), pengambilan *shot* ini dilakukan dari dada hingga atas kepala, biasanya pengambilan gambar ini digunakan ketika tidak banyak pergerakan yang dilakukan oleh tokoh dan latar belakangnya tidak terlalu penting.

2.3. CAMERA MOVEMENT

Camera Movement atau pergerakan kamera harus dapat mengantarkan penonton mengikuti subjek yang berada dalam layar (Bowen, 2023). *Camera Movement* dapat mempengaruhi psikologi penonton ketika sedang menyaksikan suatu adegan pada sebuah film. Kamera yang berada di posisi tetap dan bergerak dengan stabil dapat memberikan rasa ketenangan, sedangkan pengambilan gambar yang bergoyang dapat membuat penonton tidak nyaman dan tidak tenang (Jimmy & Aditya, 2021). Dalam bukunya, Bowen menuliskan beberapa jenis pergerakan kamera yang dapat dieksplorasi ketika akan membuat film:

1. *Handheld* merupakan pergerakan kamera yang dipegang hanya dengan menggunakan tangan tanpa bantuan alat apapun. Cara ini biasa digunakan untuk memberikan efek goyang pada suatu adegan. Biasanya gerakan kamera ini digunakan untuk mereplika kejadian semi-realistis seperti dokumenter, bencana alam, dan peperangan.

2. *Pan* dan *Tilt* adalah bentuk pergerakan kamera yang stabil dan biasanya mengikuti garis horizontal atau vertikal. *Pan* dan *Tilt* digunakan untuk mereplika pergerakan leher penonton dan membawa penonton untuk fokus pada pergerakan subjeknya, misalkan kamera bergerak secara vertikal ketika tokoh utama beranjak berdiri dari duduknya, atau ketika kamera bergerak secara horizontal mengikuti jalan tokoh pada suatu adegan. Cara ini biasanya digunakan untuk menyorot subjek dari awal aksi hingga selesai tanpa perlu memotong *shot*.

2.4. STAGING

Staging merupakan salah satu bagian dari 12 prinsip animasi. Lassester (1998) mengatakan staging merupakan penyajian gagasan atau ide dalam bentuk visual untuk membuat aksi yang dilakukan tokoh terlihat jelas. Suatu aksi diatur sedemikian rupa agar terlihat jelas, kepribadian di-staging agar dikenali, sebuah

ekspresi agar dapat terlihat, dan suasana untuk mempengaruhi audiens. Agar dapat menyampaikan suatu gagasan dengan baik, mata audiens harus dapat dipandu untuk dapat melihat di saat bersamaan agar mereka tidak ketinggalan pesan yang ingin disampaikan. Penting untuk diingat bahwa ketika melakukan staging pada suatu adegan, cukup satu aksi saja yang dilihat oleh audiens. Jika terdapat berbagai aksi dalam satu waktu, mata audiens tidak akan tahu harus kemana melihat dan pesan utama yang ingin disampaikan dapat terlewatkan. Dalam adegan yang tenang, mata akan terfokus pada sesuatu yang bergerak. Sementara dalam adegan yang banyak pergerakan, mata audiens akan terfokus pada sesuatu yang diam.

2.5. CAMERA ANGLES

Penempatan kamera ditentukan oleh kepentingan dalam sebuah narasi (Redwine, 2009). *Camera Angles* merupakan hal yang sangat penting dalam dunia sinematografi. Apa alasan penonton melihat sesuatu yang sedang mereka lihat dalam sebuah *frame*? Apakah karena terlihat bagus atau untuk mengantar ceritanya berjalan? Penempatan kamera harus selalu dilakukan untuk melanjutkan cerita dan membawa mata audiens melihat apa yang seharusnya menjadi fokus pada suatu adegan, bukan hanya karena *angle*-nya terlihat bagus.

2.6. RELASI INTERPERSONAL

Wulandari dan Rahmi (2018) mengatakan, relasi interpersonal adalah suatu bentuk hubungan pribadi yang berlangsung melalui tahapan interaksi dari awal hingga keputusan hubungan. Relasi interpersonal adalah relasi yang dapat terbangun akibat interaksi sosial antara dua atau lebih individu. Terdapat beberapa tahapan dalam pembentukan relasi interpersonal sebagai proses sosial, tahapan-tahapan tersebut berupa:

- 1) Kontak: merupakan tahapan awal dalam relasi interpersonal, dilakukan dengan menggunakan Indera mempersepsi orang lain dan membuat keputusan untuk melanjutkan hubungan atau tidak.

- 2) Keterlibatan: adalah tahap selanjutnya setelah terbangun kontak dengan individu lain. Seseorang menjadi lebih mengenal dengan adanya keterlibatan dalam relasi yang terjadi antar keduanya.
- 3) Keakraban: merupakan tahapan yang dapat mengikat dalam bentuk positif. Seseorang akan dengan mudah membantu dan terbuka pada individu lain.
- 4) Perusakan: tahapan ini terjadi karena adanya penurunan hubungan antar dua individu.
- 5) Pemutusan: adalah kondisi yang menunjukkan terputusnya hubungan.

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Film pendek fiksi berjudul *Heart of Gear* memiliki durasi sepanjang 6-7 menit dengan genre *family, drama, dan slice of life*. Film pendek ini mengusung tema keluarga dan menceritakan troupe *found-family* dalam bentuk animasi 2d.

Heart of Gear bercerita tentang seorang anak manusia bernama Ily yang diadopsi oleh Robot Medis bernama M3D1 dalam perjalanannya mengumpulkan kartu memori. Ily dibesarkan sebagaimana anak manusia pada umumnya oleh M3D1 hingga tumbuh menjadi remaja yang baik. Dalam perjalanan mereka mencari umat manusia yang tersisa, Ily mengetahui fakta bahwa umat manusia ternyata pernah diserang oleh robot-robot jahat pada perang dunia ketiga yang terjadi di Indonesia. Ily yang ketakutan pun kabur dari M3D1, namun naas ia malah bertemu dengan salah satu robot jahat dalam upayanya melarikan diri. M3D1 yang mengejar Ily menahan robot jahat agar tidak menyerang Ily. Ia mengorbankan dirinya untuk melindungi Ily, sang anak merasa sangat menyesal karena sikapnya yang meragukan M3D1.

Konsep Karya

Film pendek *Heart of Gear* menceritakan tentang bagaimana jika sebuah robot merawat anak manusia di dunia post-apocalypse selepas perang dunia ketiga. Film