

1.1. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah: Bagaimana perancangan *shot* dalam membangun suasana tegang pada adegan dalam film animasi 2D *Triloka Island*?

1.2. BATASAN MASALAH

Penelitian ini akan dibatasi pada *shot-shot* dalam *storyboard* film animasi *Triloka Island* pada *scene 5 shot 3* dan *shot 7*. Penulis memilih *shot-shot* tersebut karena menggambarkan intensitas ketegangan yang semakin meningkat dalam memperkenalkan tokoh antagonis yang bernama Rangda. Penelitian ini akan membahas teori komposisi, seperti tipe *shot* yang meliputi *two-shot*, *medium shot*, dan *close-up shot*, serta *camera angle* yang meliputi *dutch angle*. Penelitian ini juga menggunakan teori ketegangan oleh Lenhe dan Koelsch yang mendukung pemilihan teknik-teknik yang digunakan penulis dalam merancang *shot-shot* tersebut.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan pentingnya merancang *shot* dalam membangun suasana tegang pada sebuah adegan dalam film animasi. Penelitian ini akan menunjukkan proses yang dilakukan penulis untuk merancang *shot-shot* dalam film animasi *Triloka Island* untuk menyampaikan perasaan tegang. Selain itu, penulis berharap penelitian ini dapat menjadi acuan kepada pembaca, terutama *storyboard artist*, dalam merancang *shot* melalui komposisi.

2. STUDI LITERATUR

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Teori utama yang digunakan adalah komposisi, tipe *shot*, dan *camera angle* yang menjelaskan komponen-komponen visual yang dipakai dalam perancangan *shot* untuk menyampaikan pesan pada sebuah adegan dalam film animasi.

2. Penelitian ini menggunakan teori mengenai ketegangan sebagai teori pendukung yang menjelaskan proses perancangan *shot* yang dilakukan dalam film animasi *Triloka Island*.

2.2. KOMPOSISI

Dalam film, komposisi adalah susunan dari beberapa bagian artistik pada sebuah *frame*. *Frame* yang disusun tersebut menjadi visual yang penting dalam membangun komunikasi dengan penonton terhadap cerita yang ingin disampaikan. Oleh karena itu, komposisi mementingkan penempatan objek dan penggunaan teknik-teknik untuk memberikan visual yang estetik dan seimbang (Bowen & Thompson, 2013, hlm 33). Beberapa teknik yang dipakai dalam komposisi adalah tipe *shot* dan *camera angle*. Teknik-teknik tersebut dapat membangun komposisi yang berbeda-beda untuk mempengaruhi psikologi penonton berdasarkan informasi atau pesan yang ingin disampaikan melalui visual tersebut (Jimmy & Aditya, 2021, hlm. 16).

2.3. TIPE SHOT

Dalam film, komunikasi pertama dilakukan dengan memilih tipe *shot* yang akan digunakan dalam sebuah adegan. *Shot* adalah rekaman dari satu jarak dan sudut pandang tertentu yang mencakup informasi mengenai karakter, waktu, atau peristiwa (Lukmanto, 2019, hlm. 2). Jumlah subjek yang diletakkan dalam *shot* dapat memberikan informasi lebih mendalam terhadap sebuah adegan. Salah satu jenis tipe *shot* ini adalah *two-shot*. Selain itu, *shot* juga terbagi menjadi beberapa jenis berdasarkan jarak kamera dengan subjek yang akan mempengaruhi informasi yang disampaikan kepada penonton. Tipe-tipe *shot* dalam film adalah *long shot/wide shot*, *medium shot*, dan *close-up* dengan beberapa variasi dari masing-masing tipe *shot* tersebut (Bowen & Thompson, 2013, hlm. 8).

2.3.1. Two-Shot

Two-shot adalah teknik komposisi yang menempatkan *angle* kamera ke suatu posisi yang menekankan dua subjek. *Two-shot* menggunakan *medium long*, *medium*, dan *medium close-up* berdasarkan bagaimana teknik tersebut ingin

menyampaikan apa yang ada dalam komposisi. Teknik ini seringkali digunakan untuk menyampaikan hubungan dua karakter dalam komposisi tersebut kepada penonton (Mercado, 2011, hlm. 89).

Power Dynamic Two-Shot

Salah satu cara menggunakan *two-shot* adalah dengan menggunakan *Hitchcock's rule* yang menempatkan satu karakter lebih besar dalam komposisi. Hal ini menunjukkan bahwa satu karakter tersebut lebih berkuasa dibanding karakter lainnya (Mercado, 2011, hlm. 89). Penggunaan *two-shot* ini juga dinamakan *the power dynamic two-shot*. Menurut Bowen dan Thompson (2013), *the power dynamic two-shot* adalah salah satu jenis *two-shot* yang menempatkan karakter A di posisi yang lebih tinggi dibanding karakter B dalam satu *frame* (hlm 69). Posisi tiap karakter dalam *two-shot* tersebut menarik perhatian penonton untuk membandingkan peran dan/atau kuasa dari kedua karakter tersebut (hlm 218).



Gambar 2.1. Penggunaan *power dynamic two-shot*
(Bowen & Thompson, 2013)

2.3.2. Medium Shot

Medium shot adalah tipe *shot* yang menempatkan karakter dari sekitar pinggang ke atas. *Shot* ini digunakan untuk memberikan informasi lebih detail mengenai subjek dengan lingkungannya melalui ekspresi dan *body language* subjek yang lebih terlihat dibanding pada *long shot* (Mercado, 2011, hlm. 47).



Gambar 2.2. Perbandingan *medium shot* dan *medium long shot*

(Bowen & Thompson, 2013)

Medium Long Shot

Medium shot memiliki variasi lain yang dinamakan *medium long shot* atau *American shots*. *Shot* ini memiliki tujuan yang sama untuk menunjukkan ekspresi dan *body language* dari subjek, namun menempatkan satu karakter atau lebih sampai lutut dalam komposisi sehingga dapat juga memberikan informasi lebih detail melalui lingkungan sekitar subjek seperti *long shot*. Penempatan subjek dalam *medium long shot* memungkinkan komposisi seperti *group shots*, *two shots*, dan *emblematic shots* dengan ruang yang lebih luas dibandingkan *medium shot* atau *close-up shot* (Mercado, 2011, hlm. 53).

2.3.3. *Close-Up Shot*

Close-up adalah tipe *shot* yang menampilkan subjek dengan dekat dan intim. Tipe *shot* ini digunakan untuk memberikan informasi yang lebih spesifik dan terperinci kepada penonton (Bowen & Thompson, 2013, hlm. 10). Selain itu, *close-up* dapat membangun hubungan penonton dengan karakter atau subjek utama dalam *shot*. penonton dapat bersimpati dengan perasaan atau situasi yang ditunjukkan melalui tampilan subjek yang diperbesar. *Close-up* dapat juga digunakan untuk memberikan rasa takut atau jijik kepada penonton ketika subjek merupakan antagonis (Sijll, 2005, hlm. 148).

2.4. CAMERA ANGLE

Camera Angle adalah salah satu teknik dalam komposisi yang menggerakkan kamera di sekitar subjek adegan dan mengubah sudut kamera berdasarkan makna yang diperlukan dalam adegan tersebut. *Camera angle* menggunakan *angles on action* melalui beberapa lingkaran yang mengelilingi subjek adegan. Perubahan

atau pergerakan kamera dan sudut kamera pada subjek mempengaruhi informasi yang diberikan kepada penonton pada visual tersebut. Salah satu penggunaan *angle* yang populer adalah *dutch angle* (Bowen & Thompson, 2013, hlm. 45).

2.4.1. Dutch Angle

Menurut Mercado (2011), *dutch angle* atau *canted shot* adalah salah satu teknik komposisi yang menempatkan kamera dalam posisi miring. Hal ini menyebabkan komposisi membentuk garis horizontal atau vertikal yang melintang secara diagonal. Garis diagonal tersebut mengakibatkan ketidakseimbangan dan disorientasi yang dapat menimbulkan perasaan tegang, bingung, atau psikosis dari ketidakseimbangan atau disorientasi tersebut. *Dutch angle* hanya digunakan satu atau beberapa kali dalam satu karya untuk menetapkan kegunaannya sebagai kontras dengan *shot* biasa (hlm. 101).

2.5. KETEGANGAN

Menurut Lenhe dan Koelsch (2015), ketegangan muncul berdasarkan konteks yang diberikan atau dialami penonton yang mempengaruhi emosi manusia. Pengalaman afektif tersebut berkontribusi pada emosi negatif manusia seperti ketakutan, kekhawatiran, kesusahan. Ketegangan seringkali dihubungkan dengan konflik, disonansi, dan/atau ketidakstabilan yang dapat memunculkan rasa rindu kepada keadaan yang lebih stabil atau mudah dimengerti. Penulis dan sutradara menggunakan ketegangan melalui menempatkan protagonis ke dalam konflik. Ketegangan tersebut mendorong penonton untuk melihat konflik, disonansi, dan/atau ketidakstabilan dalam naratif untuk terselesaikan (hlm. 1-4).

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Triloka Island adalah film animasi pendek yang diproduksi oleh Quarted yang menggunakan teknik animasi dua dimensi. Film ini berdurasi sekitar enam menit dan bergenre *magical realism* dan *thriller* dengan tema mitologi supernatural budaya Bali. *Triloka Island* menceritakan tentang David yang mengikuti ibunya