

1.2. BATASAN MASALAH

Penulisan ini akan dibatasi pada pembahasan *shot* pada *scene 6 shot 1* dan *4* yaitu adegan Fel yang berhadapan dengan monster Pengadil dan *scene 6 shot 10* dan *11* adegan Fel yang menangis karena berpikir tujuannya telah gagal dengan teori *shot* meliputi tipe *shot*, *angle*, dan pergerakan kamera serta teori emosi meliputi marah dan sedih yang diterapkan pada karya. Perasaannya ketika memberanikan diri untuk melakukan sesuatu dan kecewa ketika mengira dirinya telah gagal melakukannya adalah emosi yang akan penulis bahas dalam penulisan ini.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini untuk membuat rancangan *shot* yang dapat memvisualisasikan emosi atau perasaan karakter melalui tipe *shot*, *angle*, dan pergerakan kamera.

2. STUDI LITERATUR

Dalam pembuatan karya, terdapat beberapa teori yang digunakan. Di antaranya sebagai berikut:

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Teori utama yang digunakan adalah teori *shot*. Dalam penulisan ini, teori *shot* diambil dari buku “Grammar of The Shot 4th Edition” yang ditulis oleh Christoper J. Bowen.
2. Teori Pendukung yang digunakan adalah teori emosi, khususnya emosi marah dan sedih. Teori emosi ini diambil dari jurnal “Sadness, the Architect of Cognitive Change” yang ditulis oleh Karnaze dan Levine pada 2018, serta hasil penelitian yang dilakukan oleh Zuhdi dan Nuqul pada tahun 2022.

2.2. SHOT

Menurut Bowen (2018), *shot* adalah aturan dasar mengenai bagaimana visual elemen dibentuk dan diperlihatkan ke dalam sebuah gambar bergerak atau film. Adegan yang direkam dan masuk di dalam bingkai kamera dapat disebut sebagai

shot. *Shot* menjadi alat bagi pembuat film untuk berkomunikasi kepada penontonnya. Misalnya semakin jauh dan kecil sebuah objek di dalam sebuah *shot*, maka keberadaan objek itu dianggap lebih tidak penting daripada objek yang berada lebih dekat dengan kamera atau lebih besar dalam *shot* tersebut.

Menurut Bowen (2018), tiga tipe *shot* yang paling utama adalah *long shot*, *medium shot*, dan *close up*. Namun dari tiga tipe ini, terdapat tipe-tipe *shot* turunan lainnya;

1. *Long shot*

Dapat disebut juga sebagai *wide shot* atau *full shot*, merupakan *shot* yang memperlihatkan subjek secara keseluruhan (dari kepala hingga kaki). *Shot* ini lebih sering digunakan untuk memperlihatkan lingkungan, waktu, dan tempat. Oleh karena itu, *long shot* tidak dapat memperlihatkan detail ekspresi dan perasaan tokoh yang diterima oleh penonton (Sintowoko, 2022) Bagian-bagian lain dari *long shot* adalah *very long shot* dan *extreme long shot*, di mana peletakan subjek akan semakin jauh dari kamera. *Extreme long shot* membuat subjek terlihat sangat kecil dan lebih tidak detail, namun memperlihatkan lingkungan dan tempat secara lebih baik. *Very long shot* dapat memperlihatkan detail subjek lebih baik dibanding *extreme long shot*.

2. *Medium Shot*

Medium shot mengambil gambar dari pinggang hingga kepala. *Shot* ini dapat memperlihatkan ekspresi lebih baik daripada *long shot*, dan detail yang lebih dekat dengan subjek. *Medium shot* dapat dipakai untuk memperlihatkan subjek, objek, dan lingkungan sekaligus, namun lingkungan yang diperlihatkan akan lebih sempit dibandingkan dengan *long shot*. Bagian-bagian lain dari *medium shot* adalah *medium long shot* dan *medium close up*. *Medium long shot* memperlihatkan dari lutut hingga kepala subjek, sehingga dapat juga disebut sebagai *knee shot*. *Medium long shot* digunakan untuk menunjukkan detail kostum dan masih dapat

menunjukkan ekspresi dengan jelas. *Medium close up* diambil dari dada hingga kepala.

3. *Close up*

Dapat juga disebut sebagai *head shot*, karena mengambil gambar dari bahu hingga atas kepala. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Bálint et al (2020), *close up* berpotensi sebagai faktor penting bagi penonton untuk memahami kondisi mental sebuah karakter. Hal ini dikarenakan *close up* dapat memperlihatkan ekspresi subjek dengan jelas dan memungkinkan penonton untuk ikut merasakan emosi yang dirasakan oleh subjek. Selain itu, *close up* juga bisa digunakan untuk mengambil gambar objek benda untuk memperlihatkan detail objek tersebut. Bagian-bagian dari *close up* adalah *big close up* dan *extreme close up*. *Big close up* membuat bingkai kamera menjadi sangat penuh dengan wajah subjek, sehingga penonton dapat fokus kepada subjek dan merasakan apa yang dirasakan oleh subjek lewat ekspresinya. *Extreme close up* hanya mengambil bagian-bagian tertentu saja seperti mata atau mulut dan memenuhi bingkai kamera dengan itu.

2.3. ANGLE

Angle atau sudut kamera adalah peletakan kamera dalam posisi yang diinginkan agar pesan dapat tersampaikan dengan maksimal kepada penonton. Posisi kamera dapat mempengaruhi informasi yang didapatkan oleh penonton. Sudut kamera menurut Hanmakyugh (2020) meliputi;

a. *Eye to eye level*

Peletakkan kamera sejajar dengan mata subjek. Dengan *angle* ini, penonton dapat mengobservasi pergerakan atau kegiatan yang dilakukan oleh subjek.

b. *High angle*

Kamera akan menyorot subjek dari atas, sehingga memberi kesan subjek tampak kecil, lemah, dan tak berdaya. Namun *high angle* juga dapat digunakan untuk menunjukkan *point of view (POV)* dari orang yang berkuasa seperti raksasa, raja, atau orang yang derajatnya lebih tinggi.

Selain itu, *high angle* bisa digunakan untuk memperlihatkan lingkungan seperti perkotaan, yang mana *high angle* ini akan disebut sebagai *bird eye level*.

c. *Low angle*

Kamera menyorot subjek dari bawah, hal ini memberi kesan yang berbanding terbalik dengan *high angle*. *Low angle* membuat subjek terlihat lebih berkuasa dan gagah. *Low angle* dapat menjadi *point of view (POV)* bagi seseorang yang membutuhkan bantuan, merasa kecil, atau lemah. *Low angle* juga dapat digunakan untuk memberikan kesan megah atau dramatis jika diletakkan lebih rendah lagi, yang disebut juga sebagai *frog eye angle*.

2.4. PERGERAKAN KAMERA

Pergerakan kamera diperlukan untuk mengikuti subjek agar tidak keluar dari bingkai serta memberi tambahan dinamis yang dapat membuat penonton merasa lebih emosional dan tertarik (Bowen, 2018). Menurut Tirtanegara (2021), pergerakan kamera harus dirancang dengan baik karena merupakan bagian dari penggambaran tokoh serta *mood* pada sebuah shot. Beberapa pergerakan kamera yang ada adalah;

1. *Pan*

Gerakan kamera ke arah kanan dan kiri namun masih dalam sumbuanya seperti kepala yang sedang menoleh ke kanan dan ke kiri.

2. *Tilt*

Gerakan kamera ke arah atas dan bawah namun masih dalam sumbuanya seperti kepala yang sedang mendongak ke atas dan ke bawah.

3. *Zoom & Dolly*

Zoom menggerakkan lensa kamera sehingga dapat memperbesar atau memperkecil tangkapan gambar dalam bingkai kamera, sedangkan *dolly* menggerakkan kamera maju untuk memperbesar tangkapan gambar dan mundur untuk memperkecil tangkapan gambar. Fungsi keduanya sama namun hasil yang ditampilkan sedikit berbeda.

2.5. EMOSI

Emosi merupakan bentuk respon tubuh secara psikologis terhadap seseorang atau suatu hal yang terjadi. Emosi dapat terlihat dari perubahan ekspresi atau perilaku seseorang. Emosi yang akan dibahas dalam penulisan ini adalah emosi marah dan sedih.

Menurut Kanaze dan Levine (2018), emosi dapat muncul ketika terdapat halangan saat ingin mencapai suatu tujuan. Seseorang merasa marah ketika halangan itu belum dihilangkan dan seseorang dapat merasa sedih karena gagal mencapai tujuannya.



Gambar 2.1 Contoh ekspresi marah

(Turning Red, 2022)

Emosi marah dapat terlihat dari ekspresi wajah yang cemberut, alis mengerut, dan mata memerah. Intonasi bicara juga menjadi lebih tinggi dan keras. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Zuher dan Nuqul (2022), cara seseorang mengekspresikan perasaan marah cukup beragam, di mana mayoritas mengekspresikan secara pasif (diam, menghindari, tidak peduli, menangis), dan ada pula dengan verbal seperti mencemooh atau mengumpat, dengan ekspresi wajah seperti cemberut atau menatap tajam, hingga secara fisik atau memukul.



Gambar 2.2 Contoh ekspresi sedih

(*Inside Out 2*, 2024)

Emosi sedih dapat diidentifikasi dari ekspresi wajah dengan sudut mulut yang melengkung ke bawah dan bagian dalam alis yang terangkat. Ciri khas yang paling terlihat dari emosi sedih adalah bagian mata yang mengeluarkan air atau menangis. Seseorang yang sedang merasakan sedih cenderung merasa tak berdaya dalam situasi yang sedang dialami (Kanaze et al, 2018).

Emosi juga dapat terlihat dari pergerakan tubuh. Menurut Sowden et al (2021), Pergerakan tubuh yang cepat dapat diasosiasikan sebagai emosi marah dan bahagia, sedangkan pergerakan tubuh yang lambat dapat diasosiasikan sebagai emosi sedih.

2.6. STAGING

Staging atau penempatan merupakan salah satu dari 12 prinsip animasi. Menurut Panjaitan et al (2022), *staging* adalah prinsip animasi dalam menempatkan tokoh atau objek dalam suatu adegan yang harus diperlihatkan secara jelas dan detail agar dapat dimengerti oleh penonton. Dengan penempatan yang sesuai, *staging* dapat menambahkan intensitas dari suasana atau emosi dalam suatu adegan.

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Karya yang penulis buat merupakan animasi pendek fiksi 2D berjudul “Tree of Life” dengan resolusi 1920x1080p MP4 24FPS. Animasi pendek ini berdurasi