

2. STUDI LITERATUR

2.1. SHOT DESIGN

Shot design merupakan perancangan pengambilan kamera yang akan diletakan pada suatu frame, sehingga memberikan visual tertentu. Dengan tujuan visual yang diberikan akan menjadi alat komunikasi antara adegan yang ada dengan penonton. Setiap ukuran atau posisi bidikan kamera pada *shot design* tentu memiliki makna atau tujuannya masing-masing. Ukuran dan posisi kamera membantu untuk menunjukkan lebih banyak atau lebih sedikit informasi kepada audiens (Christopher J, 2013).

2.2. CAMERA ANGLE

Camera angle merupakan peletakan kamera dengan *angle* tertentu. Sehingga sudut kamera tertentu dapat menghasilkan efek tertentu pada visual yang diberikan. Untuk mengetahui *camera angle* pada *storyboard* terdapat sebuah *horizon line* yang berguna untuk menentukan ketinggian dan *angle camera* pada *shot* tersebut. Sehingga ketinggian dan *angle* pada kamera memberikan efek emosional tertentu kepada subyek di dalamnya. Dengan menyesuaikan ketinggian pada garis *horizon line* akan menciptakan perbandingan antara *high angle* dengan *low angle* (Sergio & Anson, 2013).

2.2.1. FRONTAL ANGLE SHOT

Frontal angle shot merupakan pengambilan kamera yang ditempatkan di depan tokoh atau sejajar dengan *eye line*. Tujuan dari pengambilan *frontal angle shot* adalah untuk membuat penonton semakin terlibat atau terhubung dengan tokoh. Tokoh yang melihat langsung ke arah kamera akan seolah-olah melihat langsung ke arah penonton. Hal ini juga dapat menegaskan kondisi apa yang sedang dialami oleh tokoh utama (Sergio & Anson, 2013).

2.2.2. HIGH ANGLE SHOT

High angle shot didefinisikan sebagai bidikan di mana kamera ditempatkan di atas ketinggian mata subyek. Bidikan sudut tinggi cenderung memfokuskan perhatian penonton pada lingkungan atau situasi yang terjadi pada adegan tersebut. Selain itu dengan pengambilan *high angle* dapat memfokuskan keadaan tokoh di dalam *shot* tersebut. Pengambilan *high angle shot* sering kali digunakan untuk membuat tokoh tampak kurang bisa mengendalikan situasinya (Sergio & Anson, 2013). Penggunaan *high angle shot* biasanya dilakukan dengan tujuan motif emosional dan naratif yang jelas untuk memengaruhi penonton dalam memahami kekuatan, posisi, atau perasaan tokoh.

2.2.3. LOW ANGLE SHOT

Low angle shot adalah jenis pengambilan gambar dengan meletakkan camera di bawah subyek *eye level*. *Shot* ini bertujuan untuk membuat subyek terlihat lebih mempunyai kekuatan atau kendali. Karena kita sebagai penonton melihat subyek tersebut dari bawah ke atas (Sergio & Anson, 2013). *Low angle shot* juga sering digunakan untuk memperkuat tokoh atau objek dalam narasi film, baik secara fisik maupun psikologis. Penggunaan *low angle shot* sangat efektif untuk mempermainkan persepsi penonton mengenai ukuran, kekuatan, dan dominasi dari sebuah tokoh atau objek pada suatu adegan.

2.3. CAMERA SHOT

Mengutip dari seorang pembuat *Film Language* yaitu Christian Mertz mengatakan bahwa sebuah *shot* adalah bagian unit dasar pada pengertian film (Hart, 2008). Sehingga pembuatan *camera shot* merujuk pada jenis-jenis pengambilan gambar atau sudut pandang yang digunakan oleh kamera untuk merekam adegan dalam sebuah film. Hal ini lebih berfokus pada kerangka visual yang diambil dalam satu waktu.

2.3.1. CLOSE UP SHOT

Close up shot merupakan pengambilan gambar yang intim. Biasanya pengambilan gambar diambil dari bagian kepala atas hingga berakhir pada pangkal leher. Pengambilan *close up shot* bertujuan untuk memberi informasi pribadi yang sangat penting pada tokoh (Sergio & Anson, 2013). Selain itu *close up shot* dapat memberikan perasaan intimasi atau kedekatan, sehingga dapat mengidiasikan kekuatan atau pengaruh dari suatu obyek.

2.3.2. EXTREME CLOSE UP SHOT

Extreme close up shot adalah pengambilan gambar dari bawah bibir ke bagian atas alis atau lebih dekat. Pengambilan gambar ini bertujuan untuk mengobjektifikasi subyek secara lebih detail. Seperti adanya perubahan detail ekspresi pada suatu obyek (Sergio & Anson, 2013).

2.3.3. MEDIUM SHOT

Medium shot adalah pengambilan gambar dari atas kepala hingga pinggul. *Shot* ini memungkinkan untuk lebih banyak menunjukkan ekspresi dari wajah, namun dapat juga menunjukkan pergerakan pada bagian yang lebih luas seperti tangan dan tubuh bagian atas (Sergio & Anson, 2013).

2.3.4 FULL SHOT

Full shot adalah pengambilan gambar yang rapat, namun memungkinkan penonton untuk melihat objek dari kepala sampai kaki secara keseluruhan. Tujuan dari pengambilan gambar ini adalah untuk menunjukkan adanya bahasa tubuh atau pergerakan tubuh yang luas sehingga dapat melihat aksi pada suatu obyek dalam adegan (Sergio & Anson, 2013). Selain itu penggunaan dari *full shot* dapat memberikan perasaan terpinggirkan sehingga menciptakan kesan lemah.

2.4. STORYBOARD

Storyboard merupakan suatu alat produksi yang berguna untuk memberikan gambaran besar suatu adegan di dalamnya (Sergio & Anson, 2013). Setiap gambaran pada *storyboard* menjadi suatu rangkaian yang tersusun dari skenario yang dibuat. *Storyboard* meliputi sebuah sketsa di mana di dalamnya terdapat berbagai *scene* dan terdapat pergerakan kamera yang diilustrasikan ke dalam sebuah gambar.

Untuk bisa memakai bahasa visual atau gambar, seorang *storyboard artist* harus memiliki pemahaman mengenai jenis *shot* dengan fungsinya masing-masing (Riyanto et al., 2018). *Storyboard* sendiri merupakan kumpulan urutan gambar yang dibuat dengan cara menggerakkan dan memberikan transisi ke dalam *storyboard* sehingga terciptanya gambar yang bergerak secara sederhana (Aditya C, 2018). Sebuah *storyboard* yang telah dirancang dapat menjadi patokan untuk melakukan pengambilan gambar yang baik sebelum proses *shooting* dimulai. Intinya *storyboard* merupakan alat untuk membuat pergerakan *frame* dan *shot*, yang tertata dengan tujuan membatu proses *shooting*.

2.5. SUPERIORITAS & INFERIORITAS

Inferioritas adalah kondisi atau keadaan individu yang merasakan bahwa dirinya dalam keadaan yang kekurangan, tertinggal, dan merasa di bawah serta membandingkan dirinya sendiri dengan orang lain. Perasaan inferioritas muncul dari diri sendiri yang menganggap dirinya kurang mampu atau kurang berharga dalam menyelesaikan bidang kehidupan. Seperti contohnya ketika seseorang dihadapkan dengan suatu masalah yang begitu besar dan diluar kendalinya, maka orang tersebut secara tidak langsung akan merasakan inferioritas di dalam individu tersebut.

Perasaan Inferioritas dapat memberikan tekanan yang kuat kepada suatu individu, serta dapat membuat manusia berpikir bahwa dia tidak akan bisa mencapai keinginan atau hasratnya. Hal ini disebabkan perasaan tidak berdaya atau lemah ketika dihadapkan sebuah permasalahan yang harus diselesaikan. Dalam hal ini bukan berarti adanya rasa rendah diri terhadap orang lain, namun lebih mengarah kepada membandingkan kemampuan diri sendiri dengan kemampuan yang orang lain miliki bahkan lebih berpengalaman dari pada dirinya. Perasaan inferioritas tentu ada pada setiap orang, Hal ini disebabkan karena kita sebagai manusia merupakan makhluk yang memulai hidup dari kecil dan tidak berdaya.

Untuk mengatasi perasaan inferioritas dibutuhkan perasaan superioritas di dalam diri manusia. Superioritas merupakan perasaan untuk berjuang menuju kesuksesan yang diperkuat dengan adanya perasaan rendah diri. Dengan ada perasaan tersebutlah manusia dapat mengubah dirinya menjadi lebih baik dengan tujuan untuk meraih kesuksesan atau menggapai hasrat keinginannya. Perasaan superioritas ini muncul dari dalam diri seseorang ketika dirinya memiliki perasaan

yaitu kuat untuk mau berubah dan mau mencapai keinginan atau hasrat yang ingin ia gapai. Sehingga superioritas juga dapat diartikan bahwa manusia memiliki kekuatan atau kekuasaan atas kendali akan dirinya sendiri dan lingkungan disekitarnya. Lalu perasaan superioritas akan membuat individu merasa dirinya lebih percaya diri dengan kemampuannya (Lakoro et al., 2021).

