

2. STUDI LITERATUR

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Teori Shot Design

Rumusan penciptaan penelitian tersebut berupa tentang bagaimana cara merancang adegan unstick menggambarkan keresahan pada tokoh utama Airin dalam film animasi *Lament*.

2. Teori *The Psychology of Uneasiness*

Rumusan penciptaan penelitian tersebut berupa tentang bagaimana cara merancang adegan untuk menggambarkan keresahan pada tokoh utama Airin dalam film animasi *Lament*. Teori pendukung akan mengenai penjelasan psikologis mengenai keresahan.

2.2 Shot Design

Composition atau komposisi merupakan salah satu elemen yang penting dalam proses pembuatan *storyboard*. Komposisi dalam animasi diartikan sebagai perancangan elemen visual dalam sebuah *frame* untuk menyampaikan sebuah cerita secara efektif, serta menguatkan narasi dan menetapkan emosi. Komposisi menggunakan beberapa prinsip visual seperti keseimbangan, kontras, *depth*, *rule of thirds* untuk merancang sebuah adegan. Menurut Bruce Block (2020) dalam *The Visual Story*, komposisi mempunyai peran yang penting dalam membentuk persepsi para penonton, hal tersebut secara langsung mempengaruhi cara para penonton dalam menangkap informasi dan menafsirkan narasi cerita. Selain dari itu, Francis Glebas (2013) menjelaskan dalam buku yang berjudul *Directing the Story*, ia menjelaskan kalau komposisi digunakan dalam animasi untuk merangkai adegan yang mendukung alur narasi dengan mengendalikan persepsi para penonton baik dalam segi pengertian informasi dan emosi. Aspek lain yang penting untuk diperhatikan dalam *storyboard* adalah gerakan, penempatan, dan posisi penempatan kamera.

Penempatan, gerakan dan posisi kamera dalam *storyboard* mengacu kepada *shot design*. *Shot Design* merupakan salah satu bagian yang penting dalam komposisi di dalam animasi dikarenakan penyusunan elemen visual di dalam suatu *frame* digunakan untuk menggambarkan atau memvisualisasikan suatu adegan. *Shot Design* mencakup jenis *shot*, *camera movement*, dan *camera angle* yang dapat meningkatkan keefektifan komposisi. Dalam *The Visual Story*, Bruce Block (2020) menjelaskan bahwa *shot design* memengaruhi bagaimana elemen seperti keseimbangan, kontras, dan *depth* dirangkai untuk menciptakan suatu struktur visual dan mendukung narasi.

2.2.1 Types of Shots/Shot Size

Jenis pengambilan shot yang beragam mempunyai tujuan naratif yang berbeda. Contohnya adalah close-up shot sering digunakan untuk menekan lebih dalam perasaan tokoh. Dibandingkan dengan jenis wide shot yang digunakan untuk menjelaskan informasi setting pada narasi. Menurut Francis Glebas (2013), ia menjelaskan kalau pilihan jenis pengambilan *shot* sangat penting untuk mengutarakan motivasi dan emosi tokoh, serta membangun dan menguatkan narasi cerita. Contoh jenis-jenis *shot size* di animasi, adalah dalam berikut:

A. Close – Up (CU)

Jenis *shot* yang fokus kepada wajah tokoh agar para penonton dapat melihat dan menafsirkan emosi tokoh. Tipe tersebut ini efektif untuk adegan dialog untuk memperlihatkan emosi dan ekspresi secara jelas sehingga memperkuat dampak narasi.

B. Medium Shot (MS)

Jenis *shot* yang mengambil gambar dari posisi pinggang tokoh sampai ke atas. Hal tersebut adalah untuk menyeimbangkan tokoh dan latar. Tipe tersebut sering dipakai dalam adegan dialog untuk menangkap gerakan tubuh dan ekspresi wajah tokoh sekaligus.

C. Wide Shot (WS)

Jenis *shot* yang digunakan untuk menunjukkan tokoh di dalam latar yang diambil dari jarak jauh. Tipe tersebut digunakan untuk memberikan kesan ruang dan ukuran. Hal tersebut dapat digunakan untuk menunjukkan hubungan antara tokoh dan latar untuk kasih fokus kepada detail penting.

2.2.2 Camera angle

Sudut dan gerakan kamera dalam pengambilan gambar mempunyai dampak dalam pengutaraan informasi kepada penonton. Menurut cores - sarria et al (2021), penggunaan *low - angle shots* dapat membuat tokoh terlihat kuat dan atau mengancamkan sehingga para penonton dapat merasakan suasana tegang. Dibanding dengan *high - angle shots* yang dapat mengutarakan perasaan lengah dan atau ketidakpentingan.

2.2.3 Camera movement

Pergerakan kamera juga mempunyai peran yang penting dalam mengutarakan emosi dan informasi tertentu kepada penonton. Menurut keating (2021), *camera movement* mempunyai dampak pada alur narasi dengan menggunakan *camera movement* yang dinamik. Contohnya adalah *dolly in* atau *vertigo shot* yang dapat menciptakan kesan yang dinamis dan memikat perhatian penonton

2.2.4 Frame Within a Frame

Frame merupakan area kotak persegi panjang dimana elemen visual sebuah film terlihat (Bowen, 2018). *Frame within a frame* merupakan Teknik komposisi yang menggunakan objek yang berada di area *frame* untuk membentuk sebuah *frame* baru dan posisi subjek yang berada di *frame* tersebut. Brown (2016) menjelaskan bahwa Teknik *frame within a frame* mempunyai tujuan untuk mengalihkan fokus terhadap elemen penting di dalam cerita. Menurut Ward (2003), *frame within a frame* menggunakan objek-objek yang berada di dalam set seperti jendela, pintu, dan lain-lain. Penggunaan objek tersebut membuat sebuah *frame* di dalam *frame* dengan sebuah komposisi yang dinamis. Selain dari itu, penggunaan Teknik *frame*

within a frame memberikan *depth* atau kedalam sebuah *scene* dan memiliki hubungan naratif dengan subjek.

2.3 The Psychology of Uneasiness

Psikologi keresahan mencakup serangkaian proses emosional dan kognitif yang berkontribusi dalam perasaan tidak nyaman atau kecemasan. Menurut Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (1980) Keresahan dapat diartikan sebagai ketakutan, kegelisahan, dan atau ketegangan yang berasal dari faktor - faktor yang bersifat eksternal ataupun internal. Menurut Morris et al (2022) perasaan keresahan sering kali terjadi dikarenakan ketika seorang individu mengalami ketidakpastian dan atau ketidaktahuan terhadap suatu kondisi. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa ada hubungan psikologis dengan ketidakpastian dengan emosi individu. Selain dari itu, penelitian tersebut menjelaskan bahwa ada hubungan antara ketidakpastian dengan emosi atau perasaan yang negatif seperti keresahan dan frustrasi serta cara untuk menanggapi keadaan emosi tersebut ketika sedang mengalami ketidakpastian. Petersen et al., (2015) menjelaskan bahwa persepsi fisik mempunyai dampak pada perasaan keresahan. Penelitian tersebut menyelidiki hubungan antara persepsi fisik dengan keadaan emosi merupakan salah satu faktor dalam membentuk pengalaman mengenai keresahan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA