

sesuatu seperti objek atau tokoh dalam adegan yang *filmmaker* ingin menunjukkan atau mengekspresikan (Hanmakyugh, 2021).

2.5.1 EMOSI POSITIF

Permainan terhadap *angle* pada kamera dapat memberi kesan sebuah emosi pada adegan ataupun tokoh dalam film (Hanmakyugh, 2023). Meletakkan kamera pada tokoh dalam posisi seperti *low angle* dapat memberi kesan positif yang subjektif berdasarkan konteks yang diberikan pada naratif film, contoh dalam konteks film *superhero* di mana peletakan kamera dalam posisi *low angle* setelah mereka menyelamatkan dunia dapat memberi kesan harapan dan resolusi (Sarría, 2015).

2.5.2 EMOSI NEGATIF

Sebaliknya, permainan *shot* pada kamera juga dapat memberi kesan negatif. Walau kadang *low angle* dapat digunakan untuk memberi kesan positif, dalam konteks naratif yang berbeda seperti sebuah penjahat yang tertawa dalam markasnya, dapat memberi kesan kejahatan dan kekejian dalam adegan (Sarría, 2015). Tipe *shot* lain seperti *dutch angle* dapat memberi kesan emosi yang tidak stabil, seperti tokoh yang merasakan bahwa ada darurat atau ketidakpastian (Heiderich, 2012).

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Untuk memulai penelitian mengenai topik perancangan *shots*, penulis akan menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode tersebut dipilih dikarenakan mempunyai keterkaitan dengan pendekatan semiotika, perancangan yang penulis akan teliti melibatkan pendalaman mengenai pesan dan makna dibalik *shots*. Penulis juga akan melakukan observasi film-film animasi yang telah diproduksi sebelumnya sebagai referensi/acuan dalam meneliti *shots* yang memiliki pendalaman dan makna dibaliknya. Peneliti akan mengutamakan film animasi seperti *Primal* (2019) sebagai acuan, dikarenakan kedua proyek dengan *NO-WHO*

memiliki gaya *storytelling* yang tidak menggunakan dialog dan lebih kepada gaya bahasa dan *shots*.

3.2. OBJEK PENCIPTAAN

3.2.1. DESKRIPSI KARYA

NO-WHO merupakan film animasi pendek bergaya 2D yang mempunyai cerita terpusat kepada seorang kakak dalam perjalanan untuk mencari adiknya dalam Neraka. *NO-WHO* sendiri berfokus kepada penggambaran emosi Si Kakak yang terus berubah dari *act 1* sampai *act 3*, di mana setiap *act* memiliki gaya animasi berbeda yang memvisualkan emosi tokoh. Dengan latar Dunia Akhirat, seluruh cerita pada dasarnya adalah perjalanan Si Kakak dalam penceritaan kembali hidupnya dalam Neraka, dari tragedi yang membentuk kepribadian Si Kakak sampai akhir hidupnya. Dengan demikian, *NO-WHO* mempunyai genre *action & thriller* dengan tema Kesedihan dan Kehilangan.

3.2.2. KONSEP KARYA

Film animasi pendek 2D *NO-WHO* berfokus kepada perjalanan emosi tokoh Si Kakak dan bagaimana emosi tersebut di visualkan dalam setiap *act*. Animasi ini memberi penggambaran dengan bagaimana kepedihan dari duka dapat membentuk seseorang yang tidak mempunyai cara baik untuk mengatasi kesedihan. Dengan latar dan tema yang mengitari Neraka, cerita *NO-WHO* mengambil inspirasi longgar dari bagian puisi naratif ciptaan *Dante Alighieri* di abad ke-14 berjudul *Divine Comedy (1321)* pada bagian *Dante's Inferno*.

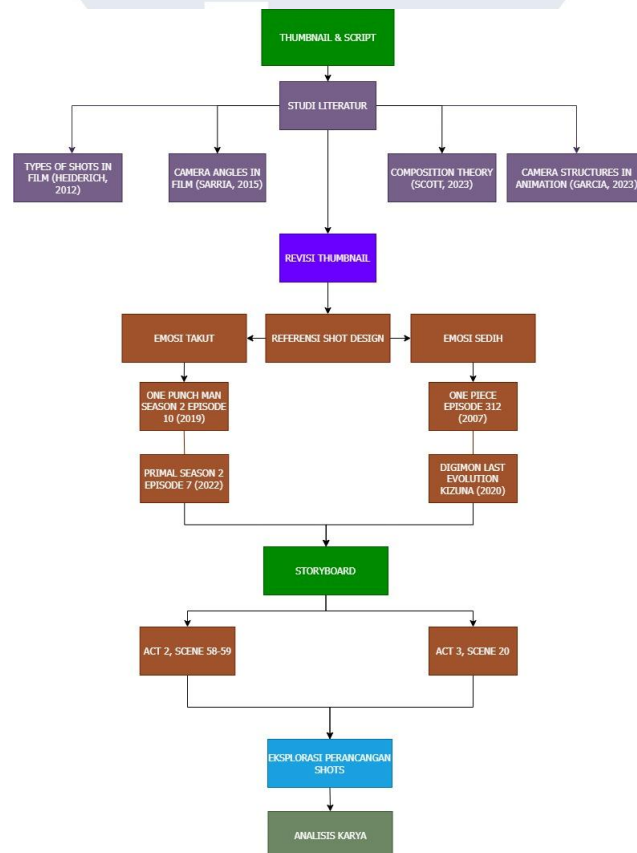
Bentuk gaya visual dan penceritaan naratif *NO-WHO* sendiri memiliki inspirasi besar dari film animasi 2D karya *Genndy Tartakov* berjudul *Primal (2019)*. Film tersebut seperti *NO-WHO*, juga menceritakan perjalanan tokoh hanya dengan gaya tubuh dan *environmental storytelling*. Film animasi *NO-WHO* sendiri

memiliki durasi yang memakan 2 menit dan mayoritas menggunakan *software* Krita sebagai basis animasi 2D serta pembuatan *storyboard*. Dan di finalisasi pada *software* Adobe After Effect.



Gambar 3.1. Inspirasi dalam film Primal.
(sumber : Primal (Gendy Tartakov, 2019))

3.2.3. PROSES KARYA



Gambar 3.2. Bagan skematika penciptaan.

1. *THUMBNAIL & SCRIPT*

NO-WHO menceritakan sebuah perjalanan duka seorang kakak yang sedang mencari adiknya dalam dunia akhirat Neraka, sementara juga berkonflik dengan kehidupan sebelumnya dan Si Setan, penguasa Neraka yang mencoba untuk menghukum dan serentak membuat Si Kakak membuka matanya dan melepaskan kedukaannya.

Naskah dibuat sebagai panduan untuk bagaimana *thumbnail* dan visualisasi nantinya akan dibuat, dan setiap penulisan emosi tokoh dalam naskah dijelaskan secara rinci untuk menekankan dampak emosi pada tokoh.

EXT. AFTERLIFE - FRACTURED MIND

As the screen turns black before the impact hits, the fate of the brother remains a mystery until it is shown that he was pummelled to the floor, beaten and utterly defeated. As the mangled body convulses to life, he could only look up in horror to see a giant gazing eye peering down to him, alongside multitudes of malevolent gazes staring down as if they were telling him that it is a futile struggle.

The brother could only sit in horror as the world surrounding him consumed by the lidless void, encompassing the grounds around him as if it was being devoured. No matter how many attempts, without limbs to support his movements, he is only but a sitting duck waiting to be ambushed by the unknown dangers ahead. Before the void could get to him, the screen once again fades to black, leaving the fate of the brother in mystery.

Gambar 3.3. Naskah *act 2, shot 58-59 NO-WHO*.
(sumber : dokumentasi karya)

Dari cerita dan konsep yang telah dibuat, penulis langsung memvisualkan adegan-adegan inti melalui *concept artwork* untuk mendapat gambaran untuk bagaimana setiap *act* dan *storyboard* nantinya akan terlihat. Pembuatan *thumbnail* berfungsi sebagai panduan untuk bagaimana cerita *NO-WHO* akan terlihat, khususnya sebagai acuan pada saat pembuatan *storyboard*.



Gambar 3.4. *Thumbnail act 2, scene 58/59 sebelum revisi.*
(sumber : dokumentasi karya)

2. STUDI LITERATUR

Setelah *script* dan *thumbnail* telah selesai dirancang sebagai panduan *storyboard* nantinya, penulis mengalihkan perhatian ke teori-teori terdahulu mengenai perancangan shot dengan tujuan untuk menghasilkan shot pada NO-WHO yang memberi kesan emosi, khususnya pada emosi sedih dan ketakutan.

Table 3.1. Keterkaitan Teori

PENULIS	TEORI	PENGGUNAAN TEORI
Timothy Heiderich	Tipe/Jenis <i>Shot</i>	Jenis-jenis <i>shot</i> yang nanti digunakan untuk memvisualkan emosi-emosi tokoh Si Kakak

		dan memberi pesan dibalik <i>shots</i> tersebut.
Lucia Cores Sarria	Jenis <i>Angle</i> Kamera	Jenis-jenis <i>angle</i> yang digunakan untuk mendampingi jenis <i>shot</i> pada emosi tokoh.
Elizabeth Scott	Teori Komposisi <i>Shot</i>	Komposisi pada sebuah <i>frame</i> dan makna dibaliknya untuk menggambarkan sebuah emosi.
Teddy Thaddeus Hanmakyugh	Psikologis <i>Shot</i>	Bagaimana <i>shots</i> dapat memberi kesan mood & emosi kepada penonton.
Diego Martinez Garcia	Fungsi <i>Shot</i> dalam Animasi	Fungsi-fungsi struktur kamera dalam animasi dalam penggambaran naratif dalam cerita film animasi.

Setelah melakukan studi literatur dan memahami teori-teori terdahulu, penulis langsung merevisi thumbnail yang telah dibuat agar pembuatan *storyboard* lebih mudah dan hasil akhir *shot* nantinya memuaskan.

3. OBSERVASI REFERENSI

Sebelum penulis bisa melanjutkan ke tahap pembuatan *storyboard*, observasi referensi terhadap animasi yang telah dibuat sebagai acuan untuk bagaimana perancangan shot untuk memvisualkan emosi takut dan sedih pada animasi *NO-WHO*.

1. *Act 2, shot 58-59* (Emosi Takut)

Untuk adegan berikut, penulis menggunakan referensi dari film animasi 2D *Primal* (2019) karya Genddy Tartakov. Adegan di mana salah satu *viking* yang baru saja terbunuh berada di Dunia Akhirat bawah atau Neraka. Di adegan tersebut, tokoh Viking berhadapan dengan makhluk raksasa dengan tanduk besar sementara juga duduk disebuah takhta dan menyolok tokoh Viking tersebut dari atas yang terlihat lemah kecil.

Dalam *frame* tersebut, tipe shot kamera yang digunakan adalah *Extreme Long Shot* serta menggunakan posisi *low angle*. Tipe *shot* dan *angle* tersebut digunakan untuk memberi visual kepada tokoh Viking perbedaan skala antara ia dan Si Mahkluk, memberi kesan seberapa kecil dan lemah Si Viking dibanding Mahkluk dan bagaimana Si *Viking* hanya dapat merasa ketakutan dan tidak berdaya. Penggunaan *camera angle* pada *scene* tersebut digunakan serupa dengan *Shot 58* pada animasi *NO-WHO* untuk menggambarkan ketegangan dan takut pada tokoh.



Gambar 3.5. Referensi untuk shot act 2, shot 58
(sumber : *Primal* Season 2 Episode 7 (Genddy Tartakov, 2019))

Di shot selanjutnya setelah *shot 58*, penulis menggunakan referensi dari film *anime* 2D berjudul *One Punch Man* (2019), karya ONE. Dalam adegan di film tersebut, kita berada di perspektif tokoh Garou yang sedang beristirahat tiba-tiba merasakan

firasafat buruk dan perasaan bahwa ia dikepung. Pada momen tersebut, Garou tidak hanya merasa takut dan gelisah, tetapi kesadaran bahwa ia dalam posisi kewalahan dan di mana ia tidak terjamin keluar hidup-hidup.

Dalam adegan tersebut, kamera diletakan tepat diatas Garou dengan posisi kamera *High Dutch Angle*, agar memberi kesan sesuatu yang tidak beres dan emosi tokoh sedang tidak seimbang. Selain itu, frame tersebut menggunakan komposisi *leading lines* dalam konteks adegan ini, *lines* tersebut memvisualisasi bahaya yang akan menerkam tokoh Garou, menekankan bahwa pada saat itu, ialah target atau objek utama. Komposisi pada *scene* tersebut hendak menjadi tonjolan pada shot 59 untuk menggambarkan keputusan pada tokoh dalam *NO-WHO*.



Gambar 3.6. Referensi untuk shot act 2, shot 59
(sumber : One Punch Man Season 2 Episode 10 (JC STAFF, 2019))

2. Act 3, Shot 20 (Emosi Sedih)

Adegan berikut pada *act* terakhir, penulis menggunakan referensi dari film *anime* 2D berjudul *One Piece* (1999) karya Eiichiro Oda. Di adegan tersebut, kita berada di perspektif awak *Straw Hat* yang sedang memberi pemakaman kepada kapal tersayang mereka bernama *Going Merry*. Dalam adegan, semua awak *Straw Hat*

melihat dari kejauhan kepada kapal mereka yang telah dibakar sebagai tanda perpisahan.

Penyusunan kamera dalam adegan tersebut menggunakan tipe *Long Shot*. Walau kadang *shot* ini digunakan untuk memberi penonton rasa ingin tahu pada adegan tersebut penonton sudah tahu apa yang sedang dilakukan tetapi masih tidak sadar dengan apa yang dirasakan oleh tokoh-tokoh, tetapi dengan kejauhan posisi kamera memberi penonton kesan bahwa ini kejadian yang tragis dan menyedihkan (Heiderich, 2012). Gambar referensi juga menggunakan posisi *angle ground level*, yang kadang juga digunakan untuk menekankan emosi tokoh dengan lingkunan atau kejadian yang mereka alami pada saat itu (Studiobinder, 2025).

Penulis juga mengambil referensi lain dari film animasi Panjang 2D berjudul *Digimon Last Evolution Kizuna (2020)*. Di ending film tersebut, diperlihatkan tokoh Taichi dan Agumon berduduk samping bersama sebelum mereka pada akhirnya berpisah selamanya.

Dalam adegan tersebut kamera juga menggunakan tipe *Long Shot*, dan di shot tersebut terasa keheningan diantara Taichi dan Agumon, memberi kesan kepada penonton bahwa ini adalah momen-momen terakhir mereka. Kesan tersebut didukung juga dengan penggunaan komposisi *center framing* di mana pada momen tersebut, kedua tokoh merupakan fokus utama dalam adegan, menambahkan kesan seberapa emosional momen tersebut. Emosi yang dibawa pada penggunaan *shot* pada kedua *scene* tersebut menjadi pilihan yang tepat untuk menghasilkan akhir shot pada klimaks *NO-WHO*.



Gambar 3.7. Referensi untuk shot act 3, shot 20
(sumber : One Piece Episode 312 (Toei Animation, 2007))



Gambar 3.8. Referensi ke-2 untuk shot act 3, shot 20
(sumber : Digimon Last Evolution Kizuna (Toei Animation, 2020))

4. STORYBOARD & EKSPLORASI PERANCANGAN *SHOT* FINAL

Setelah penulis mengumpulkan semua teori-teori terdahulu dan referensi dari film-film animasi yang telah diproduksi, tahap *storyboarding* dan eksplorasi perancangan *shot* final dapat dimulai. Menggunakan teori dan referensi yang telah ditunjukkan terhadap *storyboard* dan adegan yang nanti memfokus kepada emosi takut dan sedih. Penulis mencoba beberapa kali agar adegan tersebut memiliki pesan mengenai emosi tersampaikan kepada penonton nantinya.

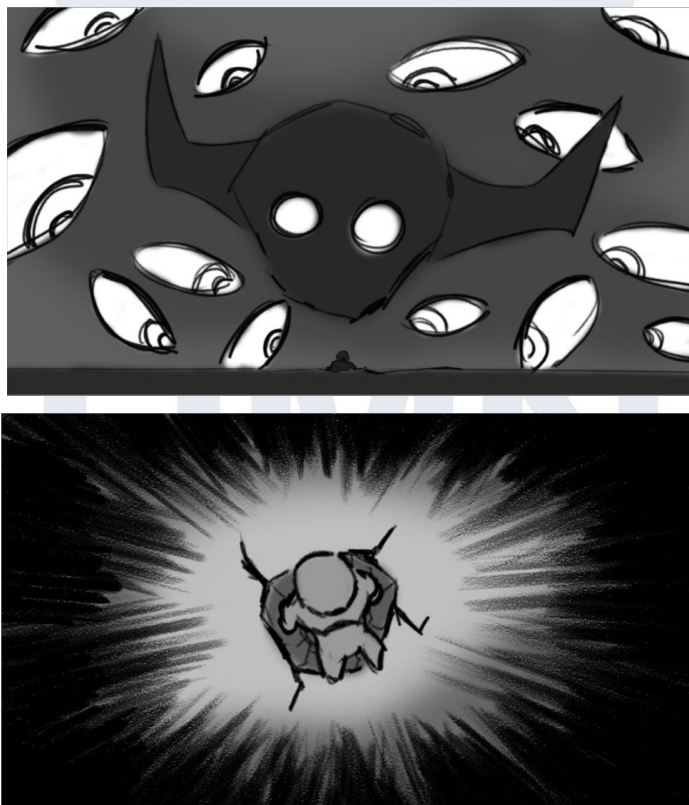
a. Emosi Takut (*Act 2*)



Gambar 3.9. *Storyboard* act 1, shot 32 sebagai pilihan awal.
(sumber : dokumentasi karya)

Pada awalnya, penulis berencana untuk menggunakan adegan dari *act 1* sebagai visualisasi emosi takut pada tokoh Si Kakak, dan pada dasarnya memiliki komposisi yang cocok untuk memberi kesan emosi takut. *Thumbnail* tersebut menggunakan *low angle* dengan *medium shot*, dengan tangan kiri tokoh diberi nada gelap agar tidak tercampur dengan badan utama si Kakak. Penulis juga menggunakan referensi dari adegan *Primal* (gambar 3.1) tetapi dengan sedikit perbedaan di mana tokohnya sendiri yang berada di posisi atas melihat kebawah tangannya sendiri.

Namun pada akhirnya, penulis memutuskan bahwa adegan tersebut tidak terasa memuaskan dan lanjut merancang *storyboard* sampai *act 2* di mana penulis memutuskan untuk menggunakan *act 2*, *shot 58* sampai 59.



Gambar 3.10. & 3.11. *Storyboard act 2, shot 58 & 59* sebagai pilihan akhir.
(sumber : dokumentasi karya)

Penulis menggunakan referensi dan *angle* yang sama dari *act 1*, *shot 32* (gambar 3.9) pada *act 2*, *shot 58* (gambar 3.10) di mana sekarang tokoh Si Kakak yang

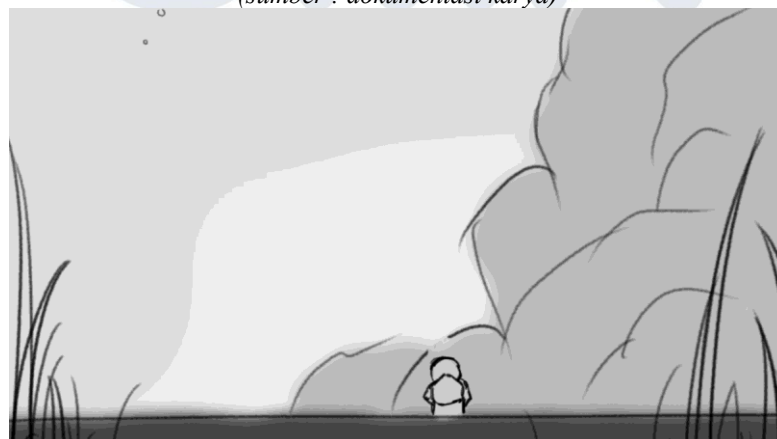
berada pada posisi bawah dengan tokoh Si Setan di posisi atas. Dalam *thumbnail*, tokoh Si Kakak dan Si Setan diberi nada gelap agar dapat dibedakan dari *background* dan *foreground* dalam adegan. Penulis juga mengganti dari *medium shot* ke *extreme long shot* agar menekankan perbedaan skala pada kedua tokoh tersebut.

b. Emosi Sedih (*act 3*)

Dalam *shot* terakhir, penulis menentukan bahwa pada *act* ke-3, bagian cerita akan menekankan pada emosi sedih tokoh Si Kakak. Awalnya, penulis berencana untuk menggunakan emosi bahagia agar cerita berakhir pahit manis. Tetapi sehabis merevisi skrip, penulis menyadari bahwa hal tersebut akan cukup sulit dengan tema dan naratif cerita animasi.



Gambar 3.12. Storyboard *act 3*, *shot 20* sebelum revisi.
(sumber : dokumentasi karya)



Gambar 3.13. Storyboard *act 3*, *shot 20* setelah revisi.
(sumber : dokumentasi karya)

Thumbnail pada *shot* ke 20 awalnya menggunakan kamera *low angle* dengan *close up* tetapi penulis juga ingin memvisualkan kesedihan dan kesepian tokoh Si Kakak. Jadi keputusan terakhir terbuat dan setuju menggunakan *long shot* dan *centered framing* seperti referensi yang diambil dari *One Piece* dan *Digimon* (gambar 3.7 & 3.8).

Dengan semua *thumbnail* dalam *storyboard* telah diselesaikan dengan *angle*, *shot* dan komposisi mana yang ingin digunakan untuk memvisualkan emosi tokoh Si Kakak, penulis dapat lanjut pada tahapan analisis *shot* dan bagaimana referensi dan teori yang digunakan dapat memperlihatkan emosi tokoh melalui perancangan *shot*.

4. HASIL & PEMBAHASAN

4.1 HASIL KARYA



Gambar 4.1. NO-WHO
(sumber : NO-WHO Production House)

Film animasi NO-WHO pada keseluruhan mempunyai 3 *act*, di mana setiap *act* berfungsi sebagai naratif pada emosi tokoh Si Kakak. *Act 1* menceritakan kebingungan, *act 2* menceritakan ketakutan dan *act 3* menceritakan kesedihan, setiap bagian *act* menjadi tahapn karakter dari tokoh Si Kakak dan bagaimana ia menangani kematian tokoh Si Adik, yang awalnya mencoba untuk mengatasi