

Gambar 2.5. Informasi mengenai *shot* untuk tahap pemulihan (Diambil dari Tsuruta, L. H. Y. K. N., Mikami, R. M. K., & Kondo, K. (2016). *Analysis of Camera Work in Horror Movies.*)

Pada diagram atas memperlihatkan tahap pemulihan dengan informasi *shot size* yang sering digunakan diantaranya *close-up* (CU) dan *medium close-up* (MCU). *Camera angle* dengan tahap pemulihan paling banyak digunakan berupa *low angle* dan *medium angle*. Lalu *camera movement* paling banyak menggunakan *fixed camera* dan *smooth movement*.

3. METODE PENCiptaan

3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode kualitatif. Menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi lapangan, wawancara, dan studi karya. Observasi lapangan dilakukan secara langsung pada tanggal 20 Februari 2025 di Gua Sunyaragi untuk mendokumentasikan kondisi visual, suasana, serta tempat-tempat yang dapat dijadikan referensi dalam perancangan *shot*. Wawancara dilaksanakan dengan seorang pemandu wisata dalam memperoleh informasi mengenai sejarah, fungsi, mitos, serta kejadian horor dalam Gua Sunyaragi.

Pengumpulan data diperkuat dengan observasi melalui karya film animasi seperti Paranorman, kyokou Suiri, Mieruko-chan dalam menciptakan horor untuk kepentingan membangun shot pada karya animasi yang diciptakan.

3.2. OBJEK PENCIPTAAN

“Sunyaragi” merupakan film animasi 2D pendek yang dibuat oleh *production house* penulis bernama Blitzkrieg dengan beranggotakan empat orang. Film ini memiliki genre horor dan misteri dengan perkiraan durasi sekitar tiga sampai empat menit. Film animasi akan dibuat menggunakan dua dimensi dengan proses produksi memakai *software* ToonBoom Harmony. Dalam mendukung shot yang terpilih, penulis melakukan observasi pada karya sejenis.

3.2.1. Observasi shot pada acuan film

1. Observasi *shot* untuk tahap teror

a. Paranorman

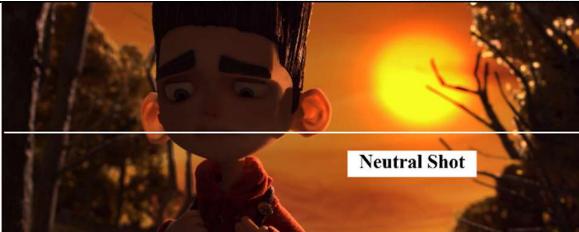
Film animasi “Paranorman” (2012) karya Laika Entertainment merupakan *stop motion* bergenre *comedy* dan *horror*, memberikan cerita tentang seorang laki-laki bernama Norman Babcock memiliki kemampuan melihat hantu dan menjadi satu-satunya yang dapat menghilangkan kutukan di kota nya. Pada film ini, mendapatkan *shot* referensi yang akan dianalisis adalah perancangan untuk memberikan suasana ketakutan ringan pada sekitaran karakter yang hanya bisa memilih berjalan kedepan.



Gambar 3.1. Foto contoh shot yang digunakan dalam film Paranorman. (Diambil dari [ParaNorman \(2011\) Full Movie HD - video Dailymotion](#))

Pada *shot* yang ditampilkan menunjukkan karakter sedang melihat kedepan dengan menunjukkan ketakutan didepan ataupun bagian sekitarnya, membuat suasana tidak nyaman.

Tabel 3.1 Hasil analisis shot film animasi Paranorman.

 Medium shot	SHOT SIZE: Menggunakan <i>close-up</i> memperlihatkan gestur dan ekspresi wajah dengan jelas serta sorotan mata untuk menyampaikan sesuatu tanpa menggunakan mulut.
 Neutral Shot	CAMERA ANGLE: Menggunakan <i>neutral shot</i> untuk memperlihatkan karakter sebagai tanda dalam mendekatkan penonton kepada perasaan yang dialami oleh karakter.
 Positive and Negative	KOMPOSISI: Menggunakan <i>positive and negative space</i> untuk memakai <i>lead room</i> . Memperlihatkan karakter sebagai <i>positive space</i> sedang melihat ke arah depan dan <i>negative space</i> untuk sekitarannya.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

b. Uma Musume: Pretty Derby – Beginning of a New Era

Film animasi “Uma Musume: Pretty Derby – Beginning of a New Era” (2024) karya CygamesPictures merupakan 2D bergenre *sport*, memberikan cerita mengenai perempuan bernama Jungle Pocket yang berusaha untuk menjadi pelari terkuat dengan menantang Agnes Tachyon sebagai rintangan pertamanya. Pada film ini akan menganalisis referensi *shot* yang diambil untuk memperkuat referensi pertama dan akan dimasukkan dalam perancangan.



Gambar 3.2. Foto contoh shot yang digunakan dalam film *Uma Musume: Pretty Derby – Beginning of a New Era* (Diambil dari [Uma Musume: Pretty Derby - Shin Jidai no Tobira \[Sub Indo\] - Bstation](#))

Pada *shot* yang ditampilkan memperlihatkan karakter dengan pandangan kedepan seakan-akan telah bersiap terhadap tantangan yang akan dihadapi.

Tabel 3.2 Hasil analisis shot film animasi *Uma Musume: Pretty Derby – Beginning of a New Era*.

	SHOT SIZE: Menggunakan <i>close-up</i> memperlihatkan gestur dan ekspresi wajah dengan jelas serta sorotan mata untuk menyampaikan sesuatu tanpa menggunakan mulut.
	CAMERA ANGLE: Menggunakan <i>neutral shot</i> untuk memperlihatkan karakter sebagai tanda dalam mendekatkan penonton kepada perasaan sama yang dialami oleh karakter.
	KOMPOSISI: Menggunakan <i>positive and negative space</i> untuk memakai <i>lead room</i> . Memperlihatkan karakter sebagai <i>positive space</i> sedang melihat ke arah depan dan <i>negative space</i> untuk sekitarannya.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

2. Observasi *shot* untuk tahap horor

a. Mieruko-chan

Serial animasi “Mieruko-chan” (2021) karya Passione merupakan animasi dua dimensi bergenre *comedy* dan *horror*, memberikan cerita mengenai perempuan bernama Miko Yotsuya yang dapat melihat makhluk kasat mata. Dengan berusaha mengabaikan dan menghindari setiap gangguan walaupun membuat dirinya takut sampai menangis. Pada serial animasi ini, yang akan dianalisis adalah perancangan *shot* untuk memberikan suasana ketakutan intensif dan ketidakberdayaan karakter terhadap situasi yang dialaminya.



Gambar 3.3. Foto contoh *shot* yang digunakan dalam serial animasi Mieruko-chan. (Diambil dari [Mieruko: Gadis yang Bisa Melihat Hantu - Episode 06 \[Takarir Indonesia\]](#))

Pada *shot* yang ditampilkan, menunjukkan kedua karakter datang ke kuil untuk diberi pensucian diri diakibatkan roh-roh jahat yang sering mengikuti mereka kemanapun.

MULTIMEDIA
UNIVERSITAS
NUSANTARA

Tabel 3.3. Hasil analisis shot serial animasi Mieruko-chan.

 <p>Wide shot</p>	<p>SHOT SIZE: Wide shot menunjukkan pengambilan gambar yang lebar dan menyeluruh menunjukkan area besar pada <i>frame</i>. Memberikan suasana yang tidak mengenakan dan tindakan dari mereka menjadi jelas untuk berdo'a menghilangkan makhluk yang mengikuti.</p>
 <p>Low angle shot</p>	<p>CAMERA ANGLE: Pengambilan kamera di posisi lebih rendah, memberikan kekuasaan mereka jauh dari tempat tersebut. Posisi tersebut memberikan perasaan menakutkan terhadap yang dihadapi maupun mengusir makhluk yang mengikuti mereka.</p>
	<p>KOMPOSISI: Menggunakan <i>focal point</i> untuk mengarahkan penonton pada titik fokus yang ditampilkan.</p>

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

b. Violet Evergarden

Serial animasi “Violet Evergarden” (2018) karya Kyoto Animation merupakan 2D bergenre Drama memberikan cerita mengenai perempuan bernama Violet Evergarden sosok mantan prajurit yang dikenal tidak memiliki perasaan dan hati. Selepas meninggalkan medan pertempuran,

Violet Evergarden menjadi penulis surat untuk menerjemahkan perasaan dan pikiran orang-orang dengan tekad dan misi yaitu mencari arti dari kalimat aku mencintaimu yang berasal dari perkataan Mayor Gilbert saat perang terjadi. Pada serial ini akan menganalisis referensi *shot* yang diambil untuk memperkuat referensi pertama dan akan dimasukkan ke dalam perancangan.

Pada *scene* yang ditampilkan memperlihatkan kedua karakter memasuki sebuah kantor besar yang memiliki kemegahan berisi pekerja, surat, dan pelanggan.



Gambar 3.4. Foto contoh *shot* yang digunakan dalam serial animasi *Violet Evergarden*. (Diambil dari Netflix)

Pada *scene* yang ditampilkan memperlihatkan kedua karakter memasuki sebuah kantor besar yang memiliki kemegahan berisi pekerja, surat, dan pelanggan.

*Tabel 3.4. Hasil analisis shot serial animasi *Violet Evergarden*.*

	<p>SHOT SIZE: Full shot, memberikan gambar dengan keseluruhan badan, menunjukkan mereka berdua berjalan di tempat tersebut sebagai bentuk penghubung karakter dan lokasi</p>
--	---

	CAMERA ANGLE: Pengambilan kamera di posisi lebih rendah, memberikan kekuasaan mereka jauh. Posisi tersebut memberikan kemegahan dari tempat tersebut dengan memperlihatkan kedua karakter terasa kecil.
	KOMPOSISI: Menggunakan <i>focal point</i> untuk mengarahkan penonton pada titik fokus yang ditampilkan.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3. Observasi *shot* untuk tahap pemulihan

a. Made in Abyss

Serial animasi “Made in Abyss” (2017) karya Kinema Citrus merupakan animasi dua dimensi bergenre *adventure, drama, fantasy, mystery, dan sci-fi*. Memberikan cerita mengenai jurang yang membentang di kedalaman bumi yang dipenuhi oleh makhluk misterius dan peninggalan masa lalu, perempuan bernama Riko bercita-cita untuk menjelajahi jurang dan bersama dengan Reg sosok laki-laki biasa yang kehilangan ingatan. Mereka akhirnya memutuskan untuk menjelajah untuk memulihkan ingatan Reg serta melihat jurang dengan mata sendiri tanpa ketidaktahuan akan keseraman dan kepahitan yang terjadi.

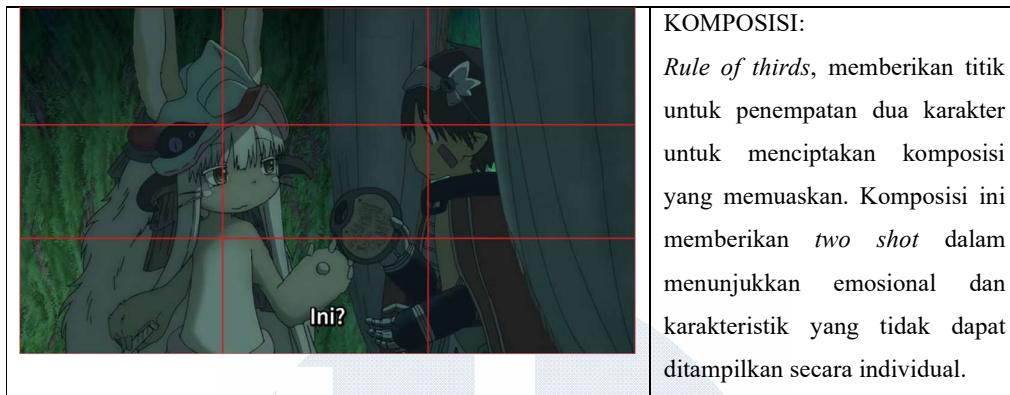


Gambar 3.5. Foto contoh *shot* yang digunakan dalam serial animasi Made inAbyss. (Diambil dari [Made in Abyss - Episode 11 \[Takarir Indonesia\]](#))

Pada *scene* ditampilkan menunjukkan karakter perempuan bernama Nanachi menyelamatkan Riko dari tangannya yang terkena infeksi, lalu menuliskan berbagai kebutuhan pengobatan dan diberikan kepada Reg untuk mencarinya.

Tabel 3.5. Hasil analisis shot serial animasi *Made in Abyss*.

	<p>SHOT SIZE: Menggunakan <i>medium shot</i> untuk memperlihatkan gestur tubuh dan ekspresi wajah dengan jelas.</p>
	<p>CAMERA ANGLE: Memberikan <i>neutral shot</i> untuk mendekatkan penonton terhadap pemahaman karakter terhadap yang dilihat dengan posisi membingungkan namun menakutkan.</p>



(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

b. Bungo Stray Dogs Season 3

Serial animasi “Bungo Stray Dogs Season 3” (2019) karya Bones merupakan 2D bergenre aksi dan misteri memberikan cerita setelah perang antar dua organisasi melawan Guild berakhir, rumor mengenai organisasi Guild yang tertinggal dan organisasi jahat lain masuk dari luar negara. Organisasi tersebut adalah Bajak Laut Tikus dengan merencanakan hal mengerikan kepada dua organisasi yang telah menjaga kota Yokohama. Pada serial ini akan menganalisis referensi *shot* yang diambil untuk memperkuat referensi pertama dan akan dimasukkan ke dalam perancangan.

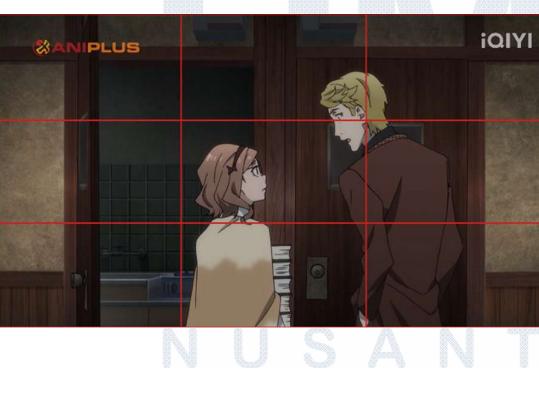


Gambar 3.6. Foto contoh *shot* yang digunakan dalam serial animasi Bungo Stray Dogs Season 3. (Diambil dari [Watch the latest Bungo Stray Dogs Season 3 Episode 7 online with English subtitle for free – iQIYI | iQ.com](#))

Pada *scene* ditampilkan menunjukkan kebingungan karakter Fitzgerald yang berada di tempat kecil. Sosok laki-laki bernama Fitzgerald yang

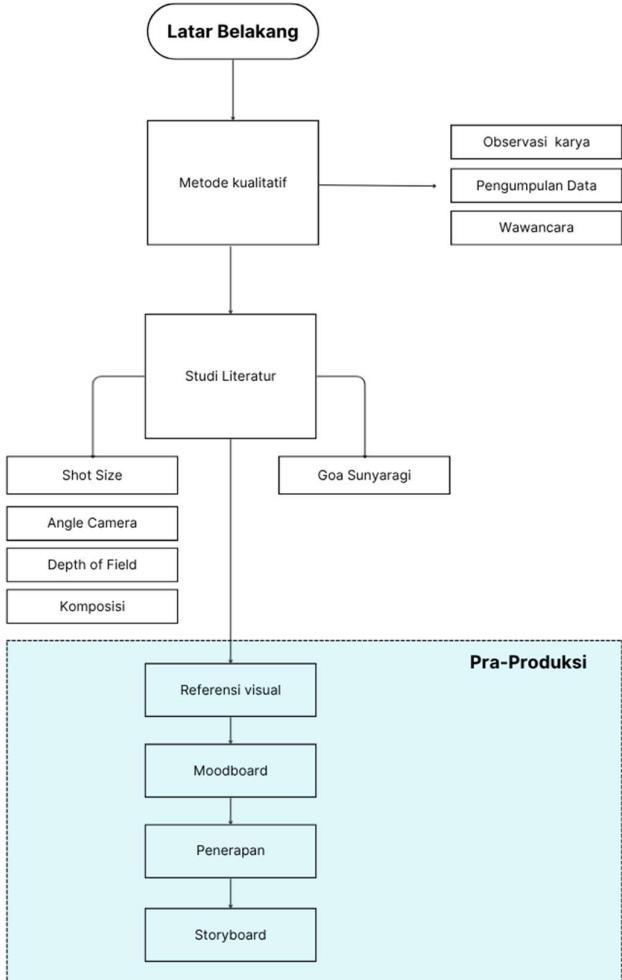
memiliki kekayaan dulu serta pemimpin Guild diselamatkan oleh karyawannya perempuan bernama Louisa dari tempat kumuh, sekarang mereka berdua sedang merencanakan masa depan untuk mengembalikan kembali kekayaan tanpa ketidaktahuan Fitzgerald jika seluruh tempat kecil tersebut bukan dimiliki oleh Louisa dan hanya satu kamar yang disewa.

Tabel 3.6. Hasil analisis shot serial animasi Bungo Stray Dogs Season 3.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.3. TAHAP PERANCANGAN



Gambar 3.7. Pipeline perancangan *shot* (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.3.1. Penyusunan Ide atau Gagasan

Penulis ingin merancang sebuah *shot* pada animasi dua dimensi bertema horor dengan tempat Gua Sunyaragi. penulis menggunakan kualitatif dalam mengumpulkan data dengan studi literatur, wawancara, dan observasi karya sejenis sebelumnya sebagai acuan. Pada wawancara, pemandu wisata memberikan sejarah, fungsi, mitos, dan kejadian horor di Gua Sunyaragi. Data tersebut menjadi inti cerita dari film animasi “Sunyaragi”, pencetusan ide dibarengi dengan persetujuan kelompok dengan Dosen Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.DS.

Keberadaan Gua Sunyaragi di Cirebon menjadi rasa penasaran kelompok dengan bentuk dan kisah tidak pernah didengar. Penggunaan narasi menggunakan data wawancara dari pemandu wisata, menceritakan mengenai orang menghilang dari Gua Sunyaragi akibat melamun tanpa berpikir. Dari cerita tersebut, kami memberikan beberapa masukan pada larangan-larangan di Gua Sunyaragi untuk menjadi pesan kepada penonton untuk tetap menjaga sikap dan ucapan setiap tempat sakral yang ada.

3.3.2. Observasi

Observasi yang dilakukan adalah melakukan pengamatan terhadap shot dalam film animasi maupun serial, lalu mengambil beberapa rekaman secara langsung untuk mendapatkan *shot size*, *camera angle*, dan komposisi yang diinginkan untuk mendukung setiap *scene*. Setiap perancangan dan pengambilan *shot* oleh penulis, akan diterapkan melalui *storyboard* lalu mengembangkannya.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. HASIL KARYA

Berikut merupakan hasil dari implementasi *shot size*, *camera angle*, komposisi, dan tahap ketakutan pada karya yang dibuat.

Tabel 4.1. Hasil karya.

Hasil Karya	Keterangan
 Scene 4 Shot 2	<i>SHOT SIZE: Close up</i> <i>CAMERA ANGLE: Neutral shot</i> <i>KOMPOSISI: Positive and negative space</i> Menggambarkan rasa takut ringan terhadap suasana sekitar, membuat Didit menoleh kiri dan kanan lalu bergerak cepat kedepan.