

Sc02\_Sh02, Sc02\_Sh04, dan Sc06\_Sh03 guna merepresentasikan tiga kondisi emosional berbeda dalam struktur babak cerita sehingga tercapai penyampaian makna dan pengalaman emosional yang efektif kepada penonton.

## **2. LANDASAN PENCIPTAAN**

Landasan penciptaan dalam penelitian ini didasarkan pada teori *storyboard* dan teori emosi sebagai teori utama.

### **2.1 Teori Storyboard**

*Storyboard* merupakan tahap pra-visualisasi dalam produksi film yang berfungsi menerjemahkan gagasan abstrak ke dalam bentuk visual yang terstruktur. Melalui *storyboard*, rangkaian *shot* dirancang untuk membangun alur cerita secara sinematik sebelum masuk ke tahap produksi. Menurut John Hart (2008), *storyboard* yang efektif adalah *storyboard* yang mampu merepresentasikan visi sutradara sekaligus memberikan arahan visual yang jelas bagi seluruh tim produksi.

Dengan demikian, *storyboard* tidak hanya berfungsi sebagai alat perencanaan teknis, tetapi juga sebagai sarana pengembangan bahasa visual film. Melalui *storyboard*, pembuat film dapat mengeksplorasi berbagai kemungkinan visual sebelum memasuki tahap produksi. Dalam perancangan film animasi 730, *storyboard* digunakan untuk menentukan penerapan jenis *shot*, *camera angle*, dan komposisi dalam memvisualisasikan emosi tokoh secara efektif.

#### **2.1.1 Jenis dan *angle Shot* dalam Film**

*Shot* merupakan unit dasar dalam bahasa sinema yang membentuk struktur visual sebuah film. Christopher J. Bowen (2024) menyatakan bahwa *shot* adalah rekaman yang menampilkan subjek dengan pengaturan jarak, sudut, perspektif, dan durasi tertentu. *Shot* tidak hanya menyusun adegan, tetapi menentukan bagaimana sebuah peristiwa dirasakan oleh penonton. Sejalan dengan itu, Brown (2016) menjelaskan bahwa kamera berfungsi sebagai representasi mata penonton, sehingga perancangan *shot* secara langsung memengaruhi respons emosional yang terbentuk.

**a. Long shot**

*Long shot* menampilkan tokoh dari jarak yang relatif jauh sehingga keseluruhan tubuh tokoh dan lingkungan sekitarnya dapat terlihat dalam satu *frame*. Jenis *shot* ini menekankan hubungan antara tokoh dan ruang yang ditempatinya, sehingga kondisi lingkungan sering kali menjadi sama pentingnya dengan tokoh itu sendiri. Dalam konteks emosional, *long shot* dapat digunakan untuk menciptakan kesan keterasingan, kesendirian, jarak emosional, maupun memperlihatkan posisi tokoh di dalam dunia cerita.

**b. Medium Shot**

*Medium shot* menampilkan tokoh dari pinggang ke atas atau pada jarak yang masih memungkinkan ekspresi dan bahasa tubuh terbaca dengan jelas. Jenis *shot* ini memberikan keseimbangan antara pembacaan emosi tokoh dan konteks lingkungan di sekitarnya. Karena itu, *medium shot* sering digunakan dalam adegan dialog maupun momen emosional yang tetap membutuhkan informasi ruang sebagai pendukung narasi.

**c. Close-Up Shot**

*Close-up shot* memusatkan perhatian pada wajah atau bagian tertentu dari tubuh tokoh. Penggunaan *shot* ini membuat ekspresi, reaksi, dan detail emosional tokoh menjadi fokus utama penonton. Karena lingkungan menjadi kurang dominan, *close-up* sering digunakan untuk meningkatkan intensitas psikologis dan membangun kedekatan emosional dengan tokoh.

**d. Low angle**

*Low angle* menempatkan kamera di bawah subjek dan mengarah ke atas. Sudut pandang ini umumnya membuat tokoh atau objek terlihat lebih besar, dominan, dan memiliki kekuatan yang lebih tinggi dibandingkan lingkungan di sekitarnya. Selain menunjukkan kekuasaan atau ancaman, *low angle* juga dapat digunakan untuk menekankan pentingnya suatu objek dalam cerita.

**e. High angle**

*High angle* menempatkan kamera di atas subjek dan mengarah ke bawah. Penggunaan sudut ini membuat tokoh terlihat lebih kecil, lemah, atau tidak berdaya dibandingkan lingkungan yang mengelilinginya. Oleh karena itu, *high angle* sering

digunakan untuk memperkuat kesan kerentanan, tekanan, atau inferioritas yang dialami tokoh.

**f. *Eye Level***

*Eye level* merupakan sudut pengambilan gambar yang sejajar dengan pandangan mata tokoh. *Angle* ini memberikan kesan netral karena tidak menempatkan subjek pada posisi yang lebih kuat maupun lebih lemah. Penggunaan *eye level* sering digunakan untuk mempertahankan realisme dan membangun hubungan yang setara antara penonton dengan tokoh.

**g. *Point of View (POV)***

*Point of View (POV)* merupakan teknik pengambilan gambar yang menampilkan apa yang dilihat oleh tokoh secara langsung. Melalui *angle* ini, penonton ditempatkan pada posisi tokoh sehingga dapat merasakan pengalaman visual yang sama dengan tokoh tersebut. *POV* sering digunakan untuk meningkatkan keterlibatan emosional penonton, memperkuat subjektivitas, serta membantu menyampaikan kondisi psikologis tokoh.

**2.1.2 *Composition***

Komposisi merupakan pengaturan elemen visual dalam *frame* untuk membangun makna dan pengalaman dramatik. Brown (2016) menjelaskan bahwa keseimbangan (*balance*) dan ketegangan visual (*visual tension*) menjadi prinsip penting dalam menciptakan situasi emosional. Melalui distribusi elemen, ukuran, ruang, dan kontras, komposisi mampu menyampaikan kondisi psikologis tanpa bergantung pada dialog (Mike, 2023).

**a. *Balance/Unbalance***

*Balance* mengacu pada distribusi bobot visual yang seimbang di dalam *frame* sehingga menghasilkan kesan stabil dan harmonis. Sebaliknya, *unbalance* terjadi ketika elemen visual tidak tersebar secara merata sehingga menciptakan ketegangan atau rasa tidak nyaman. Penggunaan keseimbangan maupun ketidakseimbangan dapat dimanfaatkan untuk mendukung kondisi emosional yang ingin ditampilkan dalam adegan.

### ***b. Negative space***

*Negative space* merupakan ruang kosong yang berada di sekitar subjek utama dalam *frame*. Kehadiran ruang kosong ini dapat membantu mengarahkan perhatian penonton sekaligus membangun hubungan visual antara tokoh dan lingkungannya. Dalam konteks emosional, *negative space* sering digunakan untuk menciptakan kesan kesepian, keterasingan, kebebasan, atau ketenangan.

### ***c. Looking room***

*Looking room* adalah ruang yang diberikan di depan arah pandang tokoh di dalam *frame*. Ruang ini berfungsi menjaga keseimbangan visual sekaligus memberikan kesan bahwa tokoh memiliki ruang untuk bergerak atau melihat ke arah tertentu. Apabila ruang tersebut terlalu sempit atau bahkan tidak ada, dapat muncul kesan tertekan, terjebak, atau tidak nyaman.

### ***d. Rule of Thirds***

*Rule of Thirds* merupakan teknik komposisi yang membagi *frame* menjadi sembilan bagian menggunakan dua garis horizontal dan dua garis vertikal. Titik pertemuan garis-garis tersebut menjadi area yang dianggap paling menarik untuk menempatkan subjek utama. Penggunaan teknik ini membantu menciptakan komposisi yang lebih dinamis dan memudahkan penonton dalam menentukan fokus perhatian.

### ***e. Leading lines***

*Leading lines* adalah penggunaan garis-garis visual yang mengarahkan pandangan penonton menuju subjek atau titik fokus tertentu. Garis tersebut dapat berasal dari elemen lingkungan seperti jalan, tangga, bangunan, maupun objek lainnya. Selain membantu mengarahkan perhatian, *leading lines* juga dapat menciptakan ilusi kedalaman dan memperkuat struktur visual dalam *frame*.

### ***f. Symmetry***

*Symmetry* merupakan komposisi yang menempatkan elemen visual secara seimbang pada kedua sisi *frame*. Penggunaan simetri menghasilkan kesan teratur, harmonis, dan stabil. Selain itu, komposisi simetris juga sering digunakan untuk

menciptakan suasana formal, dramatis, atau menekankan suatu momen.

#### ***g. Center Framing***

*Center framing* menempatkan subjek utama tepat di tengah *frame* sehingga menjadi fokus perhatian penonton. Teknik ini menciptakan kesan stabil, terkontrol, dan mudah dibaca secara visual. Dalam konteks tertentu, center framing juga dapat digunakan untuk menekankan isolasi, dominasi, atau signifikansi tokoh di dalam adegan

## ***2.2 Teori Emotion in Cinematography***

Emosi merupakan fondasi utama dalam membangun pengalaman naratif yang bermakna. Menurut Paul Ekman (2019), emosi adalah proses penilaian otomatis terhadap peristiwa yang dianggap penting bagi kesejahteraan individu, yang memicu perubahan psikologis serta respons perilaku. Emosi tidak hanya bersifat internal, tetapi juga berfungsi sebagai komunikasi sosial yang menyampaikan pesan tertentu kepada orang lain (Ekman, 2023). Tujuh emosi universal yang diidentifikasi Ekman—marah, cemooh, jijik, senang, tegang, sedih, dan terkejut—menjadi dasar dalam memahami bagaimana kondisi batin tokoh dapat dikenali secara universal oleh audiens. Dalam konteks film animasi, emosi tersebut perlu diwujudkan melalui strategi visual agar tidak hanya dipahami, tetapi juga dirasakan.

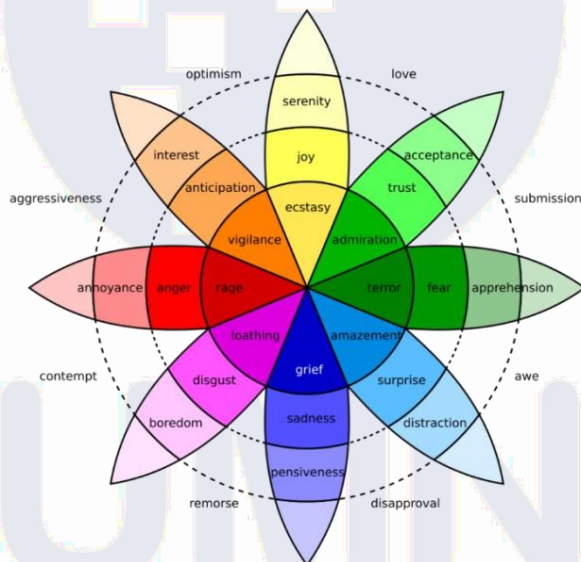
Dalam sinematografi, visualisasi emosi tidak terlepas dari perancangan *shot*, termasuk komposisi, jarak, sudut pandang, dan pergerakan kamera. Penelitian oleh Mehmet Burak Yilmaz, Elen Lotman, Andres Karjus, dan Pia Tikka (2023) dalam artikel *An embodiment of the cinematographer: Emotional and perceptual responses to different camera movement techniques* menunjukkan bahwa teknik pergerakan kamera memengaruhi respons emosional dan perseptual penonton. Studi tersebut menegaskan bahwa gerak kamera tidak hanya berfungsi sebagai alat teknis, tetapi sebagai medium ekspresif yang mampu membentuk pengalaman afektif melalui prinsip *embodied perception*, yaitu keterlibatan tubuh dan persepsi penonton terhadap dinamika visual.

Temuan ini memperlihatkan bahwa perancangan *shot* memiliki peran strategis dalam menerjemahkan kondisi emosional tokoh ke dalam pengalaman visual yang dialami audiens. Perubahan jarak kamera, arah gerak, serta dinamika framing dapat

memperkuat rasa tegang, intim, terisolasi, atau lega sesuai dengan kebutuhan naratif.

### 2.3 Teori Plutchik's Wheel of Emotion

Robert Plutchik (1980) mengemukakan bahwa terdapat delapan emosi dasar yang dimiliki manusia, yaitu *joy* (kebahagiaan), *trust* (kepercayaan), *fear* (ketegangan), *surprise* (kejutan), *sadness* (kesedihan), *disgust* ( jijik), *anger* (kemarahan), dan *anticipation* (antisipasi). Delapan emosi tersebut disusun dalam empat pasangan yang saling berlawanan, yaitu *joy* berlawanan dengan *sadness*, *trust* dengan *disgust*, *fear* dengan *anger*, serta *surprise* dengan *anticipation*. Plutchik memvisualisasikan konsep ini dalam bentuk *wheel of emotions* untuk menunjukkan hubungan antar emosi secara sistematis.



Gambar 2. 1 Plutchik's Wheel of Emotion

(sumber : <https://people-shift.com/articles/plutchiks-wheel-of-emotions-a-simple-summary/>)

Dalam model tersebut, setiap emosi memiliki tingkat intensitas yang berbeda, di mana emosi yang paling kuat berada di bagian tengah roda dan semakin melemah ke arah luar. Selain itu, emosi juga dapat saling berinteraksi dan membentuk emosi baru yang lebih kompleks, seperti kombinasi *joy* dan *trust* yang menghasilkan *love*, serta *anticipation* dan *joy* yang menghasilkan *optimism*. Plutchik juga mengaitkan emosi dengan fungsi evolusioner manusia, di mana setiap emosi memiliki peran adaptif, seperti *fear* yang memicu respons perlindungan, *anger* untuk menghadapi

ancaman, *sadness* yang menurunkan aktivitas, serta *disgust* yang membantu menghindari bahaya.

Dalam penelitian ini, penulis berfokus pada tiga emosi dalam teori Plutchik, yaitu *shame*, *apprehension*, dan *acceptance*. *Shame* (malu) merujuk pada perasaan negatif terhadap diri sendiri yang muncul akibat kegagalan, kesalahan, atau penilaian sosial. *Apprehension* (tegang) merupakan kondisi kecemasan dan kewaspadaan terhadap kemungkinan ancaman yang belum diketahui secara pasti, serta merupakan bentuk intensitas rendah dari *fear*. Adapun *acceptance* (pasrah) adalah kondisi penerimaan terhadap individu, situasi, atau kenyataan tertentu yang ditandai dengan sikap terbuka dan tidak melakukan penolakan, serta merupakan bentuk intensitas rendah dari *trust*. Ketiga emosi tersebut digunakan sebagai landasan dalam proses visualisasi emosi dalam perancangan *shot* pada film animasi 730.

Dalam konteks perancangan film animasi 730, teori Plutchik digunakan untuk menentukan dan mendefinisikan emosi yang akan divisualisasikan pada setiap *shot* kunci. Emosi malu (*shame*) pada Sc02\_Sh02 divisualisasikan melalui komposisi yang menempatkan tokoh dalam posisi tertekan dan terasing dari lingkungannya. Emosi tegang (*apprehension*) pada Sc02\_Sh04 diwujudkan melalui dominasi visual timer sebagai sumber ketidakpastian dan ancaman yang belum diketahui, sedangkan emosi pasrah (*acceptance*) pada Sc06\_Sh03 divisualisasikan melalui penggunaan ruang yang luas dan sudut pandang yang netral. Dengan demikian, teori Plutchik menjadi acuan dalam menerjemahkan kondisi emosional tokoh

### **3. METODE PENCIPTAAN**

#### **3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA**

Untuk meneliti perancangan *shot* dalam memvisualisasikan emosi, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode ini dipilih karena berfokus pada pemahaman makna visual dalam karya audiovisual. *Shot* dalam penelitian ini tidak hanya dipahami sebagai teknik pengambilan gambar, tetapi sebagai perangkat visual yang mampu menyampaikan kondisi emosional tokoh melalui ukuran *shot*, sudut pandang, komposisi, dan pergerakan kamera. Pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur untuk memahami teori emosi dan prinsip sinematografi yang