

PERANCANGAN SHOT UNTUK MENUNJANG KEGELISAHAN TOKOH PADA FILM STATE OF THE ART

Michael Tribayu Jatnika Natawiria, Ahmad Arief Adiwijaya^{*)}

Universitas Multimedia Nusantara, Fakultas Seni dan Desain

Jalan Scientia Boulevard Gading, Curug Sangereng, Serpong, Kabupaten Tangerang, Banten 15810

*Penulis korespondensi: Ahmad Arief Adiwijaya, ahmad.adiwijaya@umn.ac.id, Banten, Indonesia

Abstrak: Animasi adalah salah satu bentuk hiburan yang paling menonjol pada budaya populer. Hal ini dikarenakan animasi bisa menggambarkan sebuah ide dan ekspresi dengan sangat bebas. Salah satu caranya adalah dengan perancangan *shot* menggunakan unsur sinematik *shot type*, *angle* kamera, dan komposisi yang ditetapkan saat melakukan perancangan storyboard. Pada penelitian ini, penulis merancang penggambaran kegelisahan karakter Dio pada film animasi *State of the Art* menggunakan teori *shot type*, *angle* kamera, dan komposisi. *State of the Art* adalah film pendek animasi yang dibuat oleh penulis sebagai tugas akhir perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara. Dalam penulisan ini digunakan tipe *shot wide shot* dan *extreme wide shot* untuk menggambarkan kelemahan dan isolasi subjek terhadap keadaan sekitarnya. *Angle* kamera *high angle* digunakan untuk menekankan perasaan kecil dan tidak signifikan pada subjek. Perancangan *shot* juga menggunakan garis diagonal sebagai komposisi untuk memberikan rasa tidak nyaman dan *rule of third* sebagai panduan peletakan subjek *shot*.

Kata Kunci: Animasi, Perancangan *Shot*, *Angle* Kamera, *Shot Type*, Komposisi

Abstract: Animation is one of the most stand out entertainment form in the pop culture. This is because of animation can visualize an idea and expression freely and with flexibility. One of the methods to achieve this is with shot design with cinematic element like shot type, camera angle, and composition. Shot design is made with storyboard. In this research, the writer will design the shots to visualize Dio's anxiety in the animated film "State of the Art" with shot type, camera angle, and composition theories. "State of the Art" is a short animated-film made by the writer as final project in Universitas Multimedia Nusantara. In this paper, wide shot and extreme wide shot is used to visualize weakness and isolation of the subject against his environment. High angle is used to make the subject feel small and insignificant. Diagonal lines are used to give uncomfortable feeling to the shot and rule of third is used as a guide for subject placement.

Keywords: Animation, Shot Design, Camera Angle, Shot Type, Composition

Pendahuluan

Animasi adalah salah satu bidang yang paling penting pada kultur populer. Animasi adalah cara yang paling dinamis untuk menggambarkan bentuk ekspresi (Wells, 2006). Pembuatan animasi dilakukan dengan cara menampilkan beberapa gambar secara berurutan sehingga menciptakan ilusi bergerak. Animasi berasal dari bahasa latin animare yang berarti "memberi kehidupan" (Wells, 2013). Dengan begitu, penting untuk bisa menggambarkan aspek kehidupan dengan baik melalui media animasi. Salah satu contohnya adalah menggambarkan emosi dan

perasaan melalui perancangan *shot* animasi. Hal tersebut merupakan salah satu alasan mengapa animasi menjadi bidang penting pada kultur populer.

Sebuah *shot* bisa menggambarkan hal-hal tersebut melalui penggunaan aspek perancangan *shot* seperti *shot type*, *angle* kamera, dan komposisi *shot*. Setiap aspek tersebut sangat mempengaruhi bagaimana sebuah *shot* menggambarkan perasaan yang ingin disampaikan kepada penonton. Oleh sebab itu, dibutuhkan perancangan *shot* sebelum dilakukannya produksi animasi. Perancangan *shot* pada animasi biasanya dibuat menggunakan storyboard. Storyboard bisa digunakan untuk mencari aspek visual dan komposisi yang dibutuhkan serta cocok dengan cerita. Storyboard idealnya bisa menerjemahkan kata-kata pada skenario menjadi bahasa visual yang dimengerti tim produksi dan penonton (Lukmanto, 2019).

State of the Art adalah film yang dibuat oleh penulis sebagai tugas akhir perkuliahan. Film ini menceritakan tentang sebuah unit kecerdasan buatan bernama Dio yang ingin menjadi seniman tetapi terhalang oleh fungsinya sebagai robot pembersih. Pada perjalanannya, Dio akan melalui penentangan untuk mencapai mimpinya sebagai seniman dan identitasnya sebagai robot pembersih akan dipertanyakan. Hal ini memunculkan rasa kegelisahan dalam diri Dio. Kegelisahan tersebut dapat digambarkan melalui perancangan *shot* dengan menggunakan teori *shot type*, *angle* kamera, dan komposisi *shot*.

Agar penelitian ini tidak terlalu luas, kajian ini hanya akan membahas beberapa *shot* pada film animasi *State of The Art* menggunakan aspek perancangan *shot* seperti *shot type*, *angle* kamera, dan komposisi *shot*. *Shot* yang dipilih untuk kajian ini adalah sebagai berikut.

1. Scene 3 shot 20: Adegan Dio di bawah bayangan Gunawan
2. Scene 3 shot 26: Adegan Dio ditinggalkan oleh Gunawan dan armada robot pembersih kaca lainnya.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk membantu melakukan perancangan *shot* film pendek animasi berjudul *State of The Art*. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana rancangan *shot* dapat menunjang perasaan kegelisahan tokoh Dio. Penelitian ini diharap bisa membantu memperluas wawasan penulis dalam hal perancangan *shot*, khususnya dengan *shot type*, *angle* kamera, dan komposisi *shot*.

Konsep Media

Shot Type

Bowen dan Thompson (2013) menyatakan bahwa sebuah *shot* diukur dari ukuran subjek pada sebuah frame. *Shot type* juga bisa membantu memaparkan informasi yang ingin dipaparkan, sedikit ataupun banyak. *Shot type* yang paling umum digunakan adalah *wide shot/long shot/full shot*, *medium shot*, dan *close-up*. Meskipun begitu, terdapat *shot type* yang merupakan perluasan dari ketiga *shot* tersebut antara lain: *extreme wide shot*, *medium wide shot*, *medium close-up*, dan *extreme close-up* (Bowen dan Thompson, 2013).

Wide shot/long shot/full shot adalah *shot* yang menunjukkan sebuah subjek secara utuh dan lingkungan sekitarnya. Pada tipe *shot* ini, subjek tetap menjadi fokus utama *shot*, tetapi lingkungan sekitarnya juga memiliki peran penting dalam *shot*. Pada instansi lain, tipe *shot* ini juga bisa membuat lingkungannya yang menjadi fokus utama. *Medium shot* adalah *shot* yang mencakup daerah pinggang ke atas pada subjek manusia. *Medium shot* memiliki jarak kamera lebih dekat dengan subjek tanpa memasuki ruang personalnya (Bowen dan Thompson, 2013). Menurut Katz (2019) jenis *shot* ini mampu menangkap gestur bahasa tubuh sekaligus ekspresi

wajah. Close-up menunjukkan ukuran subjek yang besar dan dekat pada sebuah frame (Bowen dan Thompson, 2013).

Extreme wide shot adalah shot yang menunjukkan subjek dari jauh dan terlihat kecil. Biasanya digunakan untuk menunjukkan lokasi dan keadaan di mana subjek berada. Shot type ini juga bisa membuat subjek terasa jauh, tersesat dan terisolasi (Bordwell et al., 2024). Medium wide shot adalah shot yang memperlihatkan subjek manusia dari lutut ke atas. Medium close-up adalah shot yang memperlihatkan dari kepala hingga dada pada subjek manusia. Extreme close-up adalah shot yang memperlihatkan detail dari subjek, biasanya salah satu dari anggota tubuh (Bowen dan Thompson, 2013).

Komposisi

Menurut Bowen dan Thompson (2013), komposisi adalah bagaimana elemen-elemen visual diletakkan pada sebuah frame film. Peletakkan elemen-elemen visual pada sebuah frame bisa membantu merancang keindahan *shot* serta memaparkan sebuah informasi kepada penonton. Komposisi juga dipakai untuk meningkatkan hubungan antar elemen visual pada frame tersebut. Jenis komposisi yang seringkali digunakan adalah *rule of thirds* dan penggunaan garis.

Brown (2012) mengatakan bahwa komposisi *rule of thirds* dilakukan dengan cara membagi frame menjadi tiga bagian yang sama rata. *Rule of thirds* bisa digunakan sebagai panduan penempatan fokus pada subjek. Biasanya subjek ditempatkan pada titik-titik dalam komposisi. Bowen dan Thompson (2013) mengatakan bahwa penggunaan garis pada suatu gambar bisa membantu membentuk pola dan bentuk, mengarahkan perhatian, serta membagi-bagi bagian frame. Komposisi ini dapat dibagi menjadi tiga jenis yakni garis horizontal, vertikal, dan diagonal. Ketiga garis tersebut juga bisa digunakan secara bersamaan. Garis diagonal pada komposisi bisa menciptakan ketidaknyamanan pada adegan. Penggunaan garis diagonal juga memberikan ilusi arah dan pergerakan (Bowen dan Thompson, 2013).

Angle Kamera

Bowen dan Thompson (2013) menyatakan bahwa *angle* kamera merujuk pada sudut dari mana kamera menangkap subjek. Metode menentukan *angle* kamera dapat dilakukan dengan dua lingkaran dengan arah yang berbeda, yaitu horizontal dan vertikal. *Angle* kamera horizontal adalah bagaimana kamera diposisikan relatif terhadap subjek dari depan, samping, belakang, atau 3/4. *Angle* kamera vertikal adalah bagaimana kamera diposisikan di atas (*high angle*), bawah (*low angle*), atau pada eye-level subjek. Penggunaan *angle* kamera secara spesifik bisa mengimplikasikan perasaan dan konteks adegan (Bowen dan Thompson, 2013).

Penggunaan *high angle* pada suatu *shot* bisa membuat subjek *shot* menjadi kecil, lemah, dan tidak berdaya. *High angle* juga menghasilkan foreshortening pada subjek yang membuat subjek tersebut terlihat semakin kecil dan seakan-akan terjebak. *Shot* menggunakan *low angle* membuat subjek pada *shot* terlihat lebih besar, lebih signifikan, dan lebih kuat. (Bowen dan Thompson, 2013).

Psikologi Shot

Menurut Bordwell et al. (2024), sebuah *shot* bisa memberikan kedalaman psikologis terhadap cerita film. Penggunaan *shot* juga bisa menaruh penonton ke dalam perspektif tokoh cerita. Menggunakan komposisi yang berbeda bisa menghasilkan arti dan interpretasi psikologis yang berbeda pula (Jimmy dan Aditya, 2021).



Suasana sebuah adegan sangat bergantung pada bagaimana sebuah kamera diletakkan. *Angle* kamera adalah salah satu cara pembuat film mengekspresikan emosi dan keadaan psikologis adegannya. *Angle* kamera menentukan sudut pandang penonton dan apa yang dilihat pada frame sekaligus meningkatkan kesan dramatis dari sebuah adegan. (Hanmakyugh, 2020). Paez dan Jew (2013) mengatakan bahwa garis pada komposisi mampu memberikan emosi yang berbeda tergantung garis yang digunakan. Garis horizontal dan vertikal akan terasa lebih statis dan tenang dibandingkan garis diagonal yang menciptakan kesan asimetris dan kekacauan.

Kegelisahan

Khasanah (2020) mengatakan bahwa kegelisahan atau kecemasan adalah perasaan tidak tenang yang terjadi ketika seseorang merasa terancam secara fisik maupun psikologis. Ancaman psikologis tersebut antara lain harga diri dan identitas diri.

Menurut Emanuel (2000), kegelisahan berhubungan dengan perasaan terancam dan takut, misalnya takut dihakimi atau mempertanyakan nilai diri sendiri. Kegelisahan muncul sebagai respon dari berbagai pemicu. Bion (dalam Emanuel, 2000) mengatakan bahwa kegelisahan merupakan sebuah firasat akan sebuah perasaan yang belum terjadi. Bion juga mengatakan kegelisahan lebih dekat kepada perasaan takut dibandingkan perasaan lainnya. Penderita kegelisahan biasanya mengalami gejala-gejala yang hanya dirasakan pada tubuhnya sendiri. Gejala tersebut antara lain jantung berdebar, sensasi tidak enak pada perut, dan perasaan tidak tenang yang konsisten.

Konsep Perancangan

Konsep Karya

State of the Art adalah film animasi 3D pendek fiksi yang memiliki genre drama dan mengambil tema identitas. Film ini menceritakan tentang sebuah unit kecerdasan buatan bernama Dio yang ingin menjadi seniman tetapi terhalang oleh fungsinya sebagai robot pembersih. Pada perjalanannya, Dio akan bertemu dengan orang yang mendukungnya dan juga yang menentang keinginannya. Film ini mengangkat tema identitas dan ekspektasi terhadap fungsi seseorang di masyarakat. Karya film ini mengambil konsep dengan latar waktu di masa depan yang dekat (*near future*) di mana unit kecerdasan buatan hidup berdampingan dengan manusia sebagai unit pekerja.

Konsep bentuk film ini adalah animasi tiga dimensi dan menggunakan teknik render non-photorealistic yang mengambil inspirasi dari guratan-guratan kuas lukisan minyak, sesuai dengan bagaimana tokoh utama melihat dunia sekelilingnya. Karya film ini disajikan dengan plot sederhana atau dengan teknik penceritaan linear.

Observasi

Observasi dilakukan untuk membantu menentukan perancangan *shot* film. Pertama, penulis melakukan observasi terhadap deskripsi adegan pada skenario film *State of the Art* sebagai referensi utama perancangan *shot*. Kemudian, deskripsi adegan tersebut dianalisis untuk menentukan perasaan apa yang ingin digambarkan pada *shot* tersebut.

Dio semakin gelisah melihat Gunawan mendekatinya, Dio terjebak di antara Gunawan dan dinding.

Dio berusaha mendekati kendaraan tetapi tatapan Gunawan yang tajam mengurungkan niatnya.

Gunawan pergi bersama unit robot yang lain menggunakan kendaraannya meninggalkan Dio sendirian di depan kafe. Suasana semakin lama semakin suram.

Gambar 1

Deskripsi *scene 3 shot 20* dan *shot 26* pada skenario film (sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

Analisis deskripsi adegan dilakukan dengan *breakdown* kalimat deskripsi pada skenario film dan menentukan perasaan yang dirasakan tokoh Dio pada adegan tersebut. Gambar 1 memperlihatkan deskripsi adegan pada skenario film. Hasil analisis deskripsi adegan pada gambar 1 ditampilkan dalam tabel 1 berikut.

Tabel 1. Analisis Deskripsi Adegan

No.	Shot Number	Deskripsi	Breakdown
1.	Scene 3 shot 20	Dio semakin gelisah melihat Gunawan mendekatinya.	Dio merasakan kegelisahan karena Dio tidak tahu apa yang akan Gunawan lakukan dengan mendekati Dio. Muncul rasa takut karena Gunawan adalah sosok yang superior daripada Dio, secara fisik dan jabatan di perusahaan mereka.
2.		Dio terjebak di antara Gunawan dan dinding.	Gunawan menyerang ruang pribadi Dio, sehingga Dio merasakan tekanan fisik dan psikologis dari Gunawan. Dio tidak bisa "melarikan diri".
3.	Scene 3 shot 26	Dio berusaha mendekati kendaraan...	Dio masih berharap diterima kembali oleh Gunawan.
4.		... tatapan Gunawan yang tajam mengurungkan niatnya.	Dio merasa takut dan terancam oleh Gunawan sehingga menjadi ragu untuk mendekati kendaraan Gunawan. Gunawan secara tidak langsung menciptakan isolasi dan batas antara Dio dan unit robot lainnya.
5.		... meninggalkan Dio sendirian di depan kafe.	Isolasi Dio lebih ditekankan lagi pada deskripsi ini. Dio merasa takut dan bingung apa yang harus ia lakukan.

Setelah melakukan observasi dan analisis pada skenario film, penulis melakukan observasi terhadap film-film lain untuk mencari referensi *shot* yang menunjukkan perasaan hasil analisis di atas. Berikut adalah beberapa referensi yang diambil untuk melakukan perancangan *shot*.



Gambar 2
Tokoh Miles terpojok
(sumber: *The Spider Within: A Spider-verse Story*, 2023)

Penulis pertama-tama melakukan observasi terhadap film pendek berjudul *The Spider Within: A Spider-verse Story* (2023). Film pendek ini dipilih karena menceritakan tokoh utama, yaitu Miles, yang memiliki pergumulan jiwa atas identitasnya sebagai anak dan pahlawan. Film ini juga memiliki penggambaran kegelisahan yang dialami oleh Miles. *Shot* pada gambar 2 di atas merupakan salah satu *shot* dari *sequence* penggambaran kegelisahan tersebut. Pada *shot* tersebut, Miles terpojok oleh sosok yang menakutkan di kamarnya. *Shot* ini menggunakan kamera dengan *high angle* untuk memberikan ilusi bahwa sosok menakutkan tersebut lebih tinggi dan besar daripada Miles.



Gambar 3
Tokoh Miles ketakutan di kamar
(sumber: *The Spider Within: A Spider-verse Story*, 2023)

Shot pada gambar 3 di atas menunjukkan keadaan setelah Miles didekati oleh sosok menakutkan. Ancaman yang terjadi sudah berakhir, tetapi Miles tetap merasa ketakutan beberapa saat setelah ancaman tersebut terjadi. *Shot* ini menggunakan *wide shot* untuk memperlihatkan keadaan lingkungan sekitar Miles. Diperlihatkan bahwa sudah tidak ada lagi ancaman dan Miles hanya sendirian di kamar. *Shot* ini juga menggunakan sedikit kemiringan pada komposisinya untuk menambah rasa ketidaknyamanan.



Gambar 4
Hiccup bertemu dengan naga
(sumber: *How to Train your Dragon*, 2010)

Sebagai referensi lain, penulis melakukan observasi terhadap film lain seperti *How to Train Your Dragon* (2010). Gambar 4 menunjukkan adegan Hiccup pertama kali bertemu dengan seekor naga. Secara ukuran, Hiccup jauh lebih kecil daripada naga tersebut. Namun, penerapan kamera *high angle* pada *shot* ini lebih jauh menggambarkan Hiccup menjadi subjek yang lebih inferior.



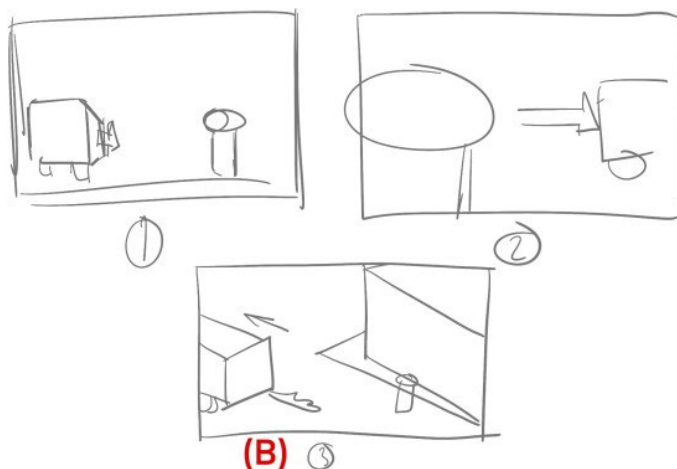
Gambar 5
Pi duduk di antara hewan-hewan
(sumber: *Life of Pi*, 2012)

Penulis juga melakukan observasi pada film *Life of Pi* (2012). Observasi pada film ini dilakukan untuk menentukan atmosfer adegan. Gambar 5 menunjukkan Pi duduk di antara hewan-hewan yang diangkut di kapal. *Shot* tersebut merupakan puncak adegan yang menggambarkan kebingungan pada psikologis tokoh Pi. Penulis mengambil referensi dari *shot* ini untuk membantu menggambarkan tahap kebingungan tokoh Dio pada akhir adegan pada Tabel 1.



Gambar 6
Eksperimen bentuk dan teknis *scene 3 shot 20*
(sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Pada fase eksperimen ini penulis menggambar beberapa sketsa thumbnail sesuai dengan analisis deskripsi skenario film. Penulis melakukan fase eksperimen perancangan ini bersamaan dengan fase observasi referensi *shot*, sehingga beberapa hasil eksperimen belum mengambil pengaruh dari gambar referensi. Gambar 6 menunjukkan lima alternatif sketsa yang dibuat oleh penulis untuk *scene 3 shot 20*. Sketsa alternatif pertama (A) dipilih karena dianggap lebih memiliki unsur dramatis dan bisa dikembangkan menggunakan teori yang digunakan untuk menggambarkan perasaan karakter.

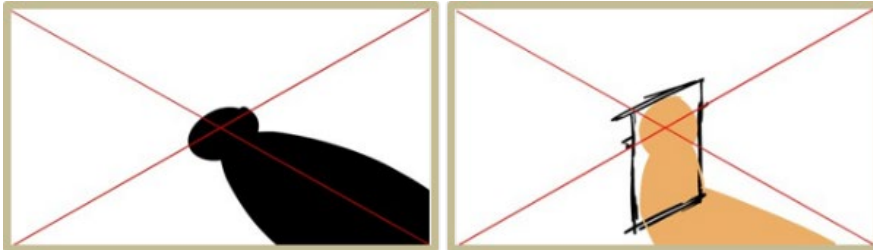


Gambar 7
Eksperimen bentuk dan teknis *scene 3 shot 26*
(sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Gambar 7 di atas merupakan tiga sketsa alternatif bentuk *scene 3 shot 26*. Sketsa alternatif (B) kemudian dipilih karena dianggap lebih bisa menggambarkan kondisi lingkungan sekitar tokoh sekaligus perasaan yang dialami oleh tokoh. Eksperimen perancangan *shot* ini mencari *angle* dan *shot type* yang cocok dengan deskripsi adegan untuk diaplikasikan ke dalam *shot*. Setelah dipilih, sketsa hasil eksperimen perancangan *shot* ini kemudian dikembangkan lagi dengan mempertimbangkan teori utama dan pendukung laporan ini pada fase eksplorasi bentuk dan teknis.

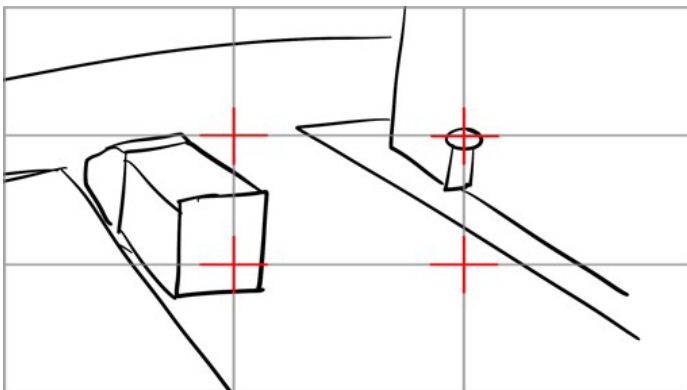
Eksplorasi

Eksplorasi perancangan *shot* film *State of the Art* dilakukan setelah salah satu atau beberapa alternatif bentuk *shot* dipilih dari fase eksperimen. Proses eksplorasi selain menggunakan gambar referensi, juga mempertimbangkan teori-teori studi pustaka yang sudah dilakukan penulis. Hal ini bertujuan agar konsep dan tujuan *shot* lebih tercapai.



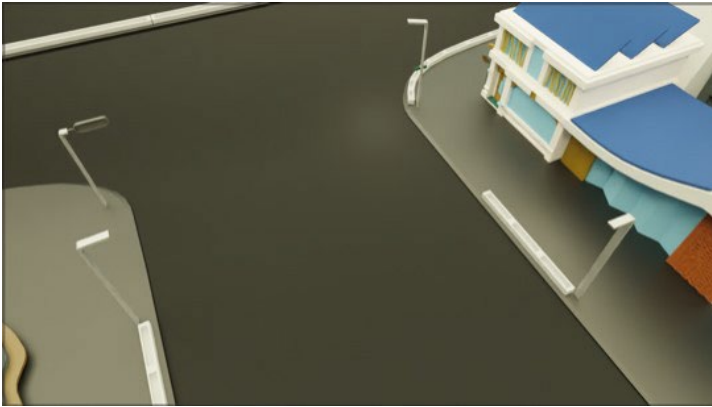
Gambar 8
Eksplorasi bentuk bayangan pada *scene 3 shot 26*
(sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Penulis melakukan eksplorasi perancangan *shot* dengan cara breakdown bentuk dan penempatan subjek yang disorot serta mood adegan. Setelah itu, penulis menentukan ukuran *shot*, *angle* kamera, dan komposisi *shot* yang bersangkutan. Gambar 8 di atas menunjukkan eksplorasi pembentukan bayangan terhadap subjek *shot*.



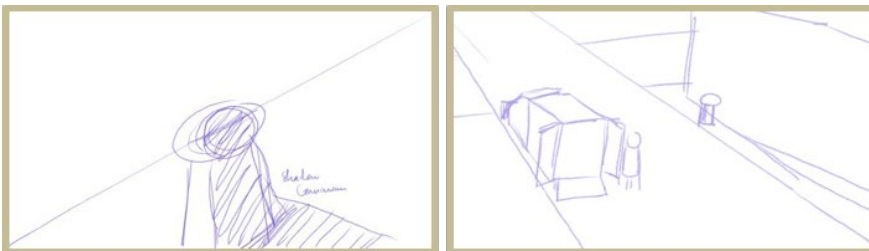
Gambar 9
Sketsa bentuk *shot* yang dipilih untuk *scene 3 shot 26*
(sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Eksplorasi komposisi *shot* juga dilakukan, seperti pada gambar 9. Komposisi *rule of third* pada gambar tersebut digunakan untuk membantu penempatan subjek lebih dari satu. Software 3D Blender juga digunakan pada fase eksplorasi, terutama ketika melakukan eksplorasi *angle* kamera. Penulis memanfaatkan kamera virtual pada ruang tiga dimensi untuk memudahkan perancangan *angle* kamera. Hasil eksplorasi dapat dilihat pada gambar 10 berikut.



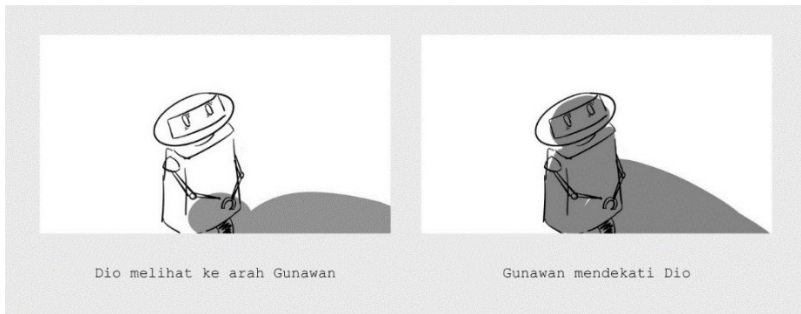
Gambar 10
Eksplorasi *high angle* menggunakan *software* 3D Blender
(sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Tahap produksi perancangan *shot* dilakukan dengan pembuatan storyboard film *State of the Art*. Pembuatan storyboard ini dilakukan bersama dengan lead animator dan layout artist agar konsep *shot* bisa diterjemahkan ke dalam frame dengan hasil yang maksimal. Perancangan *shot* dimulai dari pemilihan salah satu bentuk *shot* yang sudah dibuat pada tahap eksplorasi. Hasil eksplorasi kemudian dibuat menjadi sketsa storyboard yang dapat dilihat pada gambar 11 berikut.

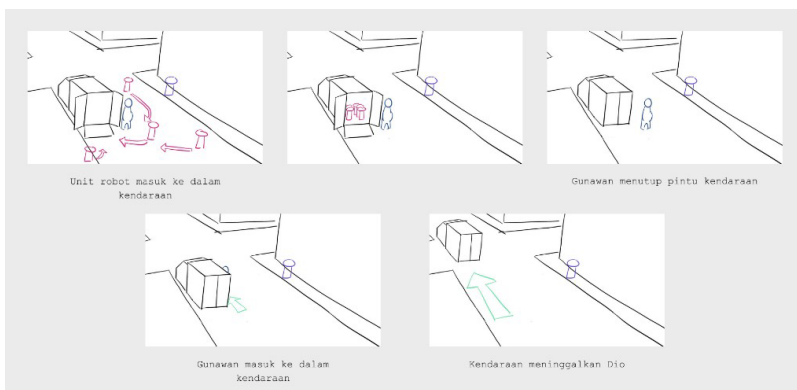


Gambar 11
Sketsa awal storyboard scene 3 shot 20 dan shot 26
(sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Sketsa yang dibuat adalah gambaran kasar bagaimana *shot* nantinya akan tersusun. Pada sketsa, penulis menetapkan *shot* type, jarak kamera dengan subjek, dan *angle* kamera. Scene 3 shot 20 menggunakan medium *shot* dan *high angle* sedangkan scene 3 shot 26 menggunakan *extreme wide shot* dan *high angle*. Setelah membuat sketsa, storyboard diberi line art dan dirapikan. Khusus untuk storyboard scene 3 shot 20 (gambar 12), *value* diberikan kepada bayangan karena bayangan tersebut merupakan objek penting pada *shot*. Jika diperlukan, untuk mengindikasikan pergerakan objek, pada storyboard diberikan tanda seperti panah berwarna seperti contoh pada gambar 13.

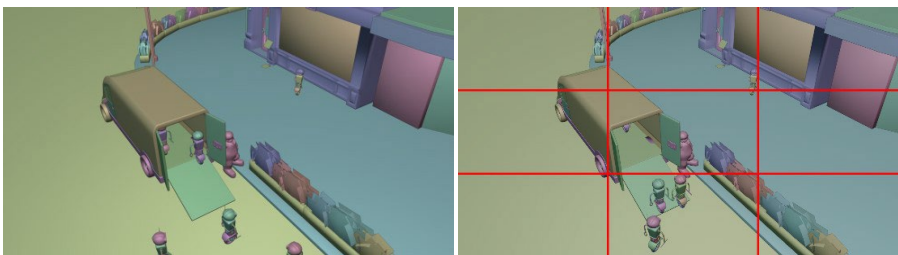


Gambar 12
 Storyboard scene 3 shot 20
 (sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 13
 Storyboard scene 3 shot 26
 (sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Setelah dibuat, *storyboard* masuk ke dalam tahap *layouting* di software 3D. Tahap ini berguna untuk menerjemahkan *storyboard* berbentuk dua dimensi menjadi bentuk akhir film pendek ini yaitu animasi tiga dimensi. *Layouting* dilakukan setelah semua aset 3D selesai dibuat, menghasilkan bentuk dan *blocking environment* serta bentuk tokoh yang sedikit berbeda dari *storyboard*.



Gambar 14
 Contoh hasil tahap *layouting scene 3 shot 26*
 (sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Pada tahap *layouting*, penulis berusaha menerjemahkan *storyboard* yang berbentuk dua dimensi ke dalam bentuk tiga dimensi secara akurat. *Layouting* dilakukan dengan menyamakan *shot type*, *angle* kamera, dan komposisi *shot* sesuai dengan *storyboard* yang sudah dibuat. Gambar 14 menunjukkan hasil tahap *layouting* yang memiliki *shot type*, *angle* kamera, dan

komposisi *rule of third* yang sama dengan storyboard-nya (gambar 13). Namun, ada beberapa hal yang berbeda dari storyboard ketika diterjemahkan pada proses layouting. Contohnya adalah pada gambar 14 peletakan mobil ada persis di depan kafe bukan di seberangnya seperti pada gambar 13. Hal ini dilakukan karena desain mengalami beberapa perubahan seperti ukuran trotoar dan jalan yang melebar.

Hasil Perancangan

Perancangan *shot* film pendek *State of the Art* berupa storyboard dengan akhir hasil animasi tiga dimensi. Pada laporan ini, penulis akan membahas beberapa *shot*, yaitu scene 3 *shot* 20 dan *shot* 26. Scene 3 diawali dengan Dio menemukan zona nyamannya yang baru dan diakhiri dengan konfrontasinya terhadap Gunawan. Setelah ia dengan bahagia melukis di jendela, Dio didesak oleh Gunawan yang merepresentasikan kenyataan fungsinya sebagai robot pembersih. Zona nyaman dan kenyataan fungsi membuat rasa gelisah muncul dari diri Dio. *Shot* 20 dan 26 dipilih karena *shot* tersebut merupakan momen yang memicu meningkatnya rasa kegelisahan Dio. Tabel 2 berikut adalah rincian dari rancangan *shot* yang sudah dibuat.

Tabel 2. Rincian Hasil Karya

Shot Number	Shot Type	Komposisi	Camera Angle
Scene 3 Shot 20	Wide Shot	Garis diagonal	High Angle
Scene 3 Shot 26	Extreme Wide Shot	Rule of third	High Angle

Scene 03 Shot 20



Gambar 15
Storyboard dan hasil akhir scene 3 shot 20
(sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Scene 3 shot 20 menunjukkan konfrontasi pertama Gunawan terhadap Dio setelah tokoh yang mendukung Dio, yaitu Hazel, meninggalkan set dan masuk ke dalam kafe. Gunawan yang geram mendekat kepada Dio, memicu perasaan gelisah Dio. Perancangan *shot* ini mengacu pada pernyataan Hanmakyugh (2020) bahwa peletakan kamera bisa menentukan suasana adegan. Karena ditujukan sebagai momen yang memicu kegelisahan Dio, suasana pada *shot* ini dirancang untuk menjadi mencekam untuk Dio. Tampilan *Scene 3 shot 20* ini dapat dilihat pada gambar 15.

Tipe Shot

Seperti yang sudah disebutkan sebelumnya, tipe *shot* pada storyboard berbeda dengan pada hasil akhir. Pada storyboard, tipe *shot* yang digunakan adalah *medium shot* sedangkan pada hasil akhir *shot* ini menggunakan tipe *wide shot*. Keputusan ini dilakukan untuk bisa memperlihatkan bayangan Gunawan dengan lebih jelas sesuai dengan Bowen dan Thompson (2013) yang menyatakan bahwa *wide shot* bisa menekankan pentingnya kondisi sekitar subjek, dalam hal ini Dio. Dengan begitu, penggunaan *wide shot* pada *shot* ini juga menegaskan kekuatan dan kewenangan Gunawan atas Dio. Hal ini digambarkan melalui ukuran Dio yang kecil dan ukuran bayangan Gunawan yang lebih besar dan menutupi seluruh tubuh Dio.

Angle Kamera

Angle kamera yang digunakan pada *shot* ini adalah *high angle shot*. Seiringan dengan teori yang dinyatakan Bowen dan Thompson (2013), dengan menggunakan *high angle*, subjek terlihat kecil dan seakan-akan terjebak. Dalam hal ini, foreshortening yang dihasilkan dari penggunaan *high angle* membuat Dio terlihat kecil dan menekankan bahwa Dio terjebak dalam cekaman Gunawan yang berjalan ke arah dirinya. Maka, ketidakberdayaan Dio terhadap Gunawan bisa terlihat dari pemilihan *high angle* kamera pada *shot* ini.

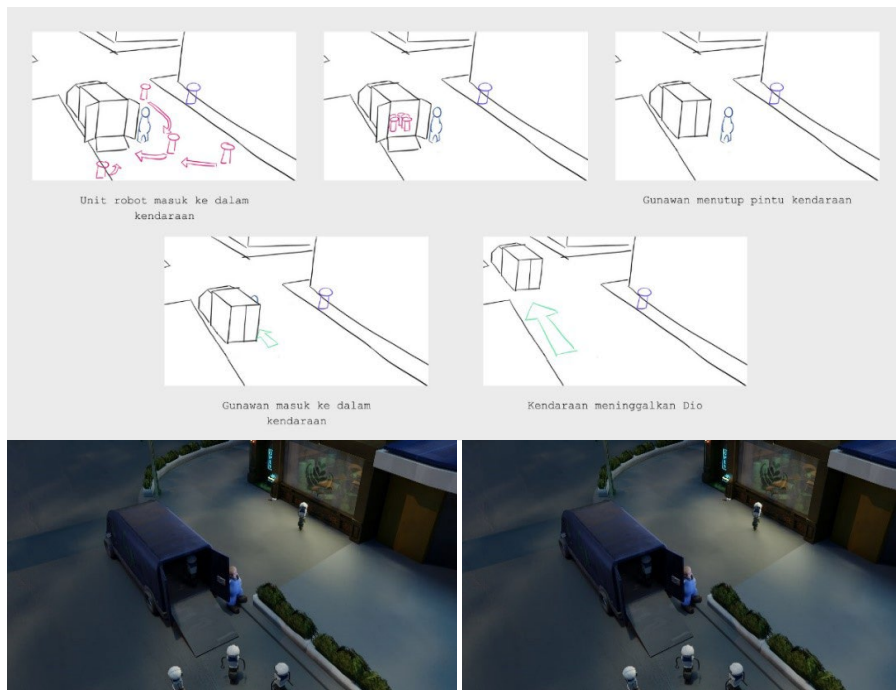
Komposisi

Scene 3 shot 20 menggunakan komposisi garis diagonal. Bowen dan Thompson (2013) mengatakan bahwa garis diagonal bisa menciptakan ilusi arah dan pergerakan. Pada gambar 16 di bawah, dapat dilihat penulis menggunakan garis merah sebagai garis mata Dio dan garis hijau sebagai panduan arah bayangan Gunawan. Hal ini dapat memberikan kesan bahwa Gunawan “menyerang” ke arah Dio. Sedangkan Dio berada di garis yang bertabrakan dengan arah Gunawan bergerak. Garis diagonal juga memberikan efek ketidaknyamanan dari komposisi yang asimetris (Paez dan Jew, 2013).



Gambar 16
Komposisi garis diagonal *scene 3 shot 20*
(sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Scene 03 Shot 26



Gambar 17
Storyboard dan hasil akhir scene 3 shot 26
(sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Shot ini merupakan akhir dari konfrontasi Gunawan terhadap Dio. Pada *shot* yang terlihat di gambar 17 di atas, Gunawan memanggil robot-robot pembersih kecuali Dio untuk masuk ke dalam truk lalu meninggalkan Dio sendirian di depan kafe. Scene 3 *shot* 26 ini bertujuan untuk menggambarkan rasa kegelisahan Dio karena pengasingan yang dialami oleh dirinya.

Tipe Shot

Tipe *shot* pada *shot* ini menggunakan *extreme wide shot*, sejalan dengan teori oleh Bordwell et al. (2024) yang mengatakan bahwa tipe *shot* tersebut bisa memberikan rasa yang jauh, tersesat, dan terisolasi. *Extreme wide shot* digunakan pada *shot* ini untuk memperlihatkan apa yang terjadi di sekitar Dio secara keseluruhan, yaitu Gunawan dan robot-robot lainnya meninggalkan area kafe sampai sekeliling Dio tidak ada siapa-siapa lagi. Dalam hal ini, Dio jauh dan terisolasi dari robot-robot yang lain dan Gunawan. Selain itu, penulis ingin memaksimalkan penggambaran Dio dengan ukuran kecil agar lebih terlihat tersesat.

Angle Kamera

Penggunaan *high angle* pada *shot* ini juga dimaksudkan untuk membuat Dio menjadi lebih kecil. *High angle* bisa digunakan untuk membuat subjek menjadi tidak signifikan atau tidak penting (Bowen dan Thompson, 2013). Pada *shot* ini, muncul perasaan pada Dio bahwa dirinya tidak signifikan, karena ia bisa ditinggalkan begitu saja.

Komposisi

Menurut Brown (2012), komposisi *rule of third* bisa digunakan sebagai panduan penempatan subjek pada *shot*. Scene 3 *shot* 26 memiliki beberapa titik fokus, yaitu Dio,

Gunawan, dan para robot pembersih lainnya. Maka, *shot* ini menggunakan *rule of third* sebagai komposisinya. *Rule of third* terutama digunakan untuk merancang penempatan beberapa titik fokus tersebut. Garis vertikal sisi kiri digunakan sebagai titik fokus truk pengangkut robot, sekaligus menempatkan Gunawan pada bagian tengah frame. Dio ditempatkan pada titik kanan atas komposisi. Pada bagian awal *shot* (X, gambar 18), komposisi *rule of third* menghasilkan penempatan yang seimbang. Sedangkan pada bagian akhir *shot* (Y, gambar 18), setelah truk pengangkut robot pergi, komposisi penempatan subjek menjadi asimetris dan tidak seimbang karena frame dipenuhi ruang kosong. Hal ini dilakukan untuk menekankan rasa kegelisahan yang dihasilkan dari isolasi Dio.



Gambar 18
Komposisi *Rule of third* pada scene 3 shot 26
(sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Simpulan

Shot pada film bisa menggambarkan berbagai suasana dan perasaan, terutama perasaan yang dirasakan oleh tokoh utamanya. Untuk itu, diperlukan perancangan *shot* supaya suasana dan perasaan dapat tersampaikan dengan baik. Perancangan *shot* meliputi aspek- aspeknya, seperti *shot types*, *angle* kamera, dan komposisi *shot*.

Pada laporan ini, penulis telah merancang *shot* untuk penggambaran kegelisahan di film pendek animasi *State of the Art*. Khususnya pada scene 3 shot 20 dan scene 3 shot 26. Perancangan *shot* ini memanfaatkan aspek-aspek *shot*, yaitu *shot types*, *angle* kamera, dan komposisi *shot*. Scene 3 shot 20 memanfaatkan tipe *shot wide shot* untuk menegaskan kewenangan Gunawan akan Dio. *Angle* kamera yang digunakan pada *shot* tersebut adalah *high angle* untuk membuat Dio menjadi kecil dan terjebak. *Shot* tersebut menggunakan garis diagonal sebagai komposisi untuk mempertegas arah dan memberikan efek tidak nyaman pada *shot*.

Scene 3 shot 26 menggunakan tipe *shot extreme wide shot* untuk memberikan rasa jauh, tersesat, dan terisolasi. *Shot* ini menggunakan *high angle* untuk membuat Dio menjadi tidak signifikan. Komposisi yang digunakan pada *shot* ini adalah *rule of third* untuk penempatan subjek dan memberikan rasa seimbang dan tak seimbang seiring berjalannya naratif.

Perancangan kedua *shot* di atas cenderung lebih menekankan hubungan antara tokoh Dio dan tokoh lain serta lingkungannya. Hal ini menghasilkan perasaan-perasaan seperti isolasi, kesendirian, dan ketegangan. Perasaan-perasaan tersebut merupakan dasar perasaan kegelisahan yang dialami oleh tokoh Dio. Maka, perancangan *shot* pada penelitian ini mampu menunjang kegelisahan tokoh Dio pada film animasi *State of the Art*.

Karena keterbatasan waktu dan teknis produksi, perancangan *shot* untuk film pendek animasi *State of the Art* masih memiliki banyak ruang untuk peningkatan dan perbaikan. Sebagai

penelitian selanjutnya, dapat menganalisis topik tentang penggambaran kegelisahan pada *shot* dengan teori yang lebih kuat, sampel *shot* yang lebih banyak, serta aspek-aspek perancangan *shot* lainnya seperti camera movement dan focal length kamera.

Daftar Pustaka

- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2024). *Film art*. McGraw Hill.
- Bowen, C., & Thompson, R. (2013). *Grammar of the shot*. Focal Press.
- Brown, B. (2012). *Cinematography: theory and practice*. Focal Press.
- Emanuel, R. (2000). *Ideas in psychoanalysis: anxiety*. Icon Books.
- Hanmakyugh, T. T. (2020). The psychology of camera shots: a determinant for audience perception of film images. *AMA: Journal Of Theatre And Cultural Studies*, 14, 1.
- Jimmy, & Aditya, C. (2021). Capturing intimacy and loneliness: designing *shot* to visualize character's emotional changes in "Blue" music video. *IMOVICCON 2021 Proceeding*.
- Katz, S. D. (2019). *Film directing, shot by shot: visualizing from concept to screen*. Michael Wiese Productions in conjunction with Focal Press.
- Khasanah, A. N. V. 2020. *Pengaruh terapi relaksasi otot progresif terhadap tingkat kecemasan pada pasien pre operasi dengan general anestesi di RSUD Sleman* [thesis, Poltekkes Kemenkes Yogyakarta]. Repository Polkesyo.
- Lukmanto, C. M. (2019). *Shot visualization illustrating the behavior characteristic of low visually impaired person in a hybrid documentary animation*. *ADADA Proceeding 2019*.
- Paez, S., & Jew, A. (2013). *Professional storyboarding rules of thumb*. Focal Press.
- Wells, P. (2006). *The fundamentals of animation*. AVA Publishing.
- Wells, P. (2013). *Understanding animation*. Routledge.