

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Dalam animasi, gaya penceritaan yang digunakan pun berbeda-beda sesuai kebutuhan. Terdapat sebuah istilah *shot* dalam dunia perfilman. *Shot* ini dapat membantu untuk menyampaikan cerita kepada penonton, termasuk seperti apa perasaan yang ingin disampaikan di dalamnya (Thompson & Bowen, 2009). Contoh animasi yang menggunakan *shot* untuk menunjukkan perasaan kecewa adalah *The Supporting Act* (2017), *From Our Family to Yours* (2020), *Over The Moon* (2020), *Despicable Me* (2010).

Ketiganya memotret perasaan kecewa yang berbeda. Dalam animasi *Over The Moon* (2020), karakter utama anak perempuan merasa kecewa karena ayahnya tidak memahami perasaannya yang baru saja kehilangan sosok seorang ibu. Sedangkan dalam animasi *From Our Family to Yours* (2020), si nenek yang merupakan karakter utama merasa kecewa karena cucunya tidak ingin merayakan hari natal bersamanya. Lalu dalam *Despicable Me* (2010), kekecewaan yang ditunjukkan adalah ketika Gru tidak datang ke pentas tari Agnes, anak angkat dari si tokoh utama. Melalui ketiga contoh animasi tersebut, penulis terinspirasi untuk menyampaikan perasaan melalui *shot design* itu sendiri.

*Shot* sendiri memiliki arti yaitu bagaimana sebuah kamera mengambil *angle* dalam menceritakan suatu adegan dalam film. Dalam sebuah *shot* juga terdapat *mise en scene*. Menurut Turner (2006), *mise en scene* adalah bagaimana seorang *filmmaker* menempatkan objek di dalam suatu *shot*. *Mise en scene* ini berfungsi sebagai aspek visual untuk mendukung *mood* suatu film yang akan berdampak pada emosi penontonnya.

Selain *mise en scene*, *angle* suatu kamera juga dapat mempengaruhi emosi dari penonton. Menurut Meghan Boilard (2019), *angle* kamera tidak hanya sebatas untuk memperkuat kepentingan visual dan *storytelling* saja bagi penontonnya namun juga memberikan efek psikologis yang dapat memperkuat adegan sehingga memberikan dampak bagi penontonnya.

Dalam karya tulis ini, penulis ingin membahas bagaimana sebuah *angle* dari sebuah kamera dan peletakkan objek yang ada dalam suatu *shot* dapat memberikan dampak tertentu kepada emosi penonton terutama dalam menunjukkan emosi kesedihan dan kekhawatiran tokoh.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan di atas, penulis kemudian menemukan rumusan masalah sebagai berikut. Bagaimana perancangan *shot* yang memvisualkan emosi tokoh utama dalam film animasi 2D “Katresnan”?

### **1.3. Batasan Masalah**

Pembahasan karya tulis ini dibatasi oleh beberapa hal sebagai berikut:

1. Perancangan *shot design* dalam film animasi 2D “Katresnan” untuk memvisualkan perasaan kecewa dan perasaan bahagia tokoh utama yang diambil dari ekspresi wajah dan gestur tubuh si tokoh utama.
2. Perancangan *shot design* ini dibatasi pada *scene 4 shot 2* sampai *scene 4 shot 7* yang diambil dari sudut pandang Gita dalam animasi 2D “Katresnan” untuk menunjukkan kekecewaan Gita ketika ia berpikir bahwa ayahnya tidak datang ke wisudanya dan pada *scene 7 shot 1* sampai *scene 7 shot 5* dimana Gita berjalan pulang bersama ayahnya dari acara wisuda dengan perasaan senang.
3. Aspek perancangan dalam skripsi ini dibatasi antara lain, sebagai berikut:  
jenis *shot*, *angle* kamera, dan komposisi *shot*.

### **1.4. Tujuan Skripsi**

Untuk memvisualkan perasaan kecewa dan bahagia tokoh utama berdasarkan jenis *shot*, *angle* kamera, dan komposisi *shot* dalam animasi 2D Katresnan

## 1.5. Manfaat Skripsi

Karya tulis ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Penulis: Melalui karya tulis ini, diharapkan penulis mampu menyampaikan topik bahasan tentang perancangan *shot* dalam memvisualkan emosi tokoh sehingga dapat diterima dan mudah dimengerti.
2. Masyarakat: Supaya setiap orang yang membaca topik skripsi ini dapat mengerti tentang perancangan *shot* dalam memvisualkan emosi tokoh.
3. Universitas: Melalui karya tulis ini, penulis berharap siapapun yang akan membahas topik sejenis dapat menjadikan karya tulis ini sebagai inspirasi dan referensi akademis.