

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.