

1. LATAR BELAKANG

Animasi, tak dapat dipungkiri, telah menjadi bagian besar dari kehidupan manusia saat ini. Animasi telah digunakan diberbagai industri sebagai alat komunikasi dan visualisasi, apalagi di industri perfilman di mana tampak bahwa animasi memiliki sejarah panjang di industri ini sebagai sebuah media. Sebagaimana dituliskan oleh Wells & Moore (2005), animasi merupakan bagian besar dari *pop culture* saat ini. Hal ini sendiri bisa dilihat dari bagaimana industri animasi dapat dibbilang terus berkembang baik secara kuantitas hingga kualitas, di mana dapat dilihat berbagai inovasi secara visual bermunculan akhir-akhir ini, terkhususnya dalam bidang animasi 3D.

Akan tetapi, walau animasi 3D menjadi bentuk animasi yang sangat sering muncul, kemunculan *trend* untuk menciptakan kesan animasi 2D *hand drawn* melalui animasi 3D tak dapat dikesampingkan. Tak hanya itu, beberapa proyek animasi 2D untuk film yang mendapat perhatian publik seperti *Klaus* (2019) dan berbagai judul lainnya, baik dari kategori film pendek maupun panjang hingga seri, menunjukkan bahwa bentuk animasi ini masih relevan walau disebut juga sebagai bentuk animasi tradisional. Selain itu, dampak berbagai film animasi 2D yang masih dikenang hingga sekarang seperti *Beauty and the Beast* (1991), *Spirited Away* (2001), *The Prince of the Egypt* (1998), dan sebagainya menunjukkan bahwa bentuk animasi 2D *hand drawn* memiliki nilai seni yang tak bisa diremehkan. Saat ini pula, walau animasi 2D *hand drawn* masih tetap identik dengan tiap *frame*, teknik *hybrid* di mana teknologi 3D juga digunakan. Hal ini juga terjadi pada animasi 3D di mana animasi 2D juga digunakan untuk memberi detail lebih.

Namun, tentu selain aspek efek visual dan teknis animasi, terdapat berbagai aspek lain yang tentu dianggap masih penting, terkhususnya untuk seri atau film animasi. Salah satu dari banyak aspek ini adalah *shot design*. *Shot design* sendiri dianggap penting karena nilai estetika, sinematografi, bahkan hingga *visual storytelling* sebuah film animasi memiliki hubungan erat *shot design*. Sehubungan dengan *visual storytelling* dan penyampaian cerita sebuah film pula, *design shot* maka harus dipikirkan baik-baik dari tahap konsepsi. Baik aspek komposisi,

layouting tokoh, warna, dan lain-lain harus dipikirkan secara detil. Hal ini dikarenakan, sesuai dengan pendapat Jew (2013), sebuah film memiliki peran untuk membawa emosi penonton ke dalam film melalui apa yang disampaikan dan ditunjukkan oleh film. Oleh sebab itu, di sini peran *design shot* yang juga mempengaruhi pesan dan kesan sebuah *shot* dalam film sangatlah besar. Tak hanya itu, cerita sebuah film juga dapat dipengaruhi oleh *visual storytelling*, pesan, dan kesan yang dibawa oleh desain *shot* tersebut.

Berkenaan dengan cerita sebuah film sendiri, salah satu topik yang kerap dibawa oleh film adalah hubungan antar manusia. Hal ini tentu tidak mengherankan, melihat hubungan manusia adalah bagian besar dalam hidup semua orang dari segala umur. Sesuai tulisan Hantono & Pramitasari (2018), manusia adalah makhluk sosial. Melihat fakta ini, tak heran manusia kerap merasa tertarik kepada banyak hal yang berhubungan dengan hubungan personal antar manusia satu sama lain. Alhasil, tak mengherankan banyak film dan media yang mengangkat hubungan antar manusia dan berbagai hal yang berhubungan dengannya. Penggambaran hubungan ini sendiri biasanya dapat melalui berbagai simbolisasi dalam naratif atau tercerminkan langsung dalam hubungan antar tokoh dalam film.

Film “*Tak Lelo Ledung*” sendiri adalah sebuah film yang berkuat dengan topik hubungan keluarga, kehilangan, dan kesedihan sebagai inti utama dari konflik dan pusat emosional tokoh-tokohnya. Penulis dan rekan berharap dapat menyampaikan cerita dan konflik yang dapat mengajak penonton untuk bersimpati dengan perasaan dan hubungan antar tokoh dalam film ini, terkhususnya oleh tokoh utama Ayu. Oleh karena itulah, dalam penelitian dan proses pembuatan film animasi pendek ini, penulis ingin mempelajari, baik secara teori maupun praktis, peran desain *shot* film dalam penyampaian cerita, terkhususnya berkenaan dengan hubungan antar tokoh dalam film. Penulis berharap, baik pembaca maupun penonton, dapat lebih memahami peran desain *shot* dalam menyampaikan pesan dan cerita dari penelitian ini. Melalui pemahaman yang lebih ini pula, diharapkan penonton dan pembaca bisa semakin mudah menangkap pesan yang ingin dibawakan oleh film “*Tak Lelo Ledung*”.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana hubungan Ayu dan Wulan dalam cerita divisualkan melalui perancangan *shot* dalam film animasi pendek 2D “*Tak Lelo Ledung*”?

Penelitian ini akan dibatasi pada hubungan tokoh Wulan dan Ayu dalam cerita yang digambarkan secara visual desain *shot*, dari aspek jenis *shot*, komposisi, dan sudut kamera posisi tokoh. *Shot* yang akan menjadi bahasan utama dalam analisis ini adalah *scene 2 shot 12*, *scene 3 shot 3*, dan *scene 18 shot 17*, dengan beberapa *shot* lain dibahas ketika berhubungan dan mendukung dengan konteks *shot* yang dibahas. Berikut adalah deskripsi dari masing-masing *shot* yang akan dibahas:

1. *Scene 2 shot 12* ialah sebuah *shot* yang menggambarkan Ayu berjalan pulang bersama Wulan.
2. *Scene 3 shot 3* menggambarkan Ayu dan Wulan yang sedang makan malam
3. *Scene 18 shot 17* adalah sebuah *shot* di mana Ayu dan Wulan berpelukan.

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk menjabarkan dan memahami penggunaan desain *shot* dalam film animasi pendek 2D “*Tak Lelo Ledung*” dalam menggambarkan hubungan tokoh Ayu dan Wulan dalam cerita secara visual. Penulis berharap penelitian ini dapat membantu pembaca memahami prinsip dan ilmu yang digunakan dalam pembuatan desain *shot* film animasi yang bersangkutan, sekaligus membantu pemahaman dan inspirasi mahasiswa lainnya dalam pembuatan desain *shot*.