

1. LATAR BELAKANG

Animasi merupakan sebuah metode untuk membuat sebuah gambar yang berurutan, untuk menciptakan sebuah ilusi gerakan (www.studiobinder.com, 2023). Sebelum sebuah film animasi dibuat, pastinya akan melalui sebuah tahap yaitu pembuatan *storyboard*, *storyboard* merupakan sebuah gambaran awal dengan menggunakan ilustrasi yang akan memberikan arahan bagaimana sebuah film akan berjalan *Shot* dalam pembuatan sebuah film memiliki banyak sekali kepentingan dan kegunaanya (Hart, 2008). *Shot* dalam *storyboard* sangat berperan penting untuk menyusun tata kamera dan juga dapat mempermudah kelompok selama proses produksi berjalan. Tidak hanya itu, *shot* pun juga dapat membantu untuk menyampaikan pesan atau emosi kepada penonton mengenai apa yang sedang terjadi dalam *shot* tersebut.

Dalam *shot* ini sendiri, memiliki berbagai akar penjelasan lebih dalam seperti *type of shot*, komposisi kamera, dan *angle*. Seluruh hal ini saling berhubungan, dalam pembuatan *shot* yang baik, hal tersebut harus diperhatikan karena dapat berdampak pada *scene* tertentu dan dapat merubah emosi para penonton (Thompson, Bowen, 2012). Didorong dengan irama musik yang dibuat, dan diharapkan menambahkan emosi yang mempengaruhi emosi saat menonton.

Emosi merupakan suatu perasaan yang muncul terhadap sesuatu, emosi ini dapat disebabkan oleh banyak faktor, bahkan dari kegiatan sehari-hari pun dapat mempengaruhi emosi tiap individu (Cherry, K. 2022). Pada film *better tomorrow* ini, penulis pun menggunakan emosi sebagai kunci penting selain *shot* agar penonton dapat merasakan apa yang dialami tokoh utama selama cerita berjalan.

Perancangan *shot* menjadi salah satu hal paling penting dalam membuat sebuah film atau animasi yang memiliki unsur naratif. Oleh karena itu penulis akan membahas mengenai *shot* untuk memvisualisasikan struktur cerita yang ada pada film animasi “*Better Tomorrow*”, sebagai tugas akhirnya dalam menempuh tingkat akhir perkuliahan dengan Universitas Multimedia Nusantara. Penelitian ini penting untuk “*Better Tomorrow*” karena ini merupakan film *hybrid* yang bernarasi.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan beberapa hal yang telah tertulis di atas, penulis menemukan rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana *shot* dapat memvisualisasikan emosi pada tokoh dalam film animasi “Better Tomorrow”?

Untuk memperjelas, penulis membatasi rumusan masalah dengan membahas:

1. Menggunakan *shot* untuk memperlihatkan perasaan senang pada *scene 3 shot 4* dan sedihnya tokoh Olivia pada *scene 3 shot 23*.
2. Perancangan *shot* akan dibatasi dengan menjelaskan: jenis *shot*, sudut kamera, komposisi *shot*.

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penulis membahas topik penelitian bahwa, penulis memiliki tekad yang kuat dalam mempelajari cara merancang sebuah *shot*. karena *shot* merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam membuat film bernarasi. Dan disisi lain, penulis juga bertujuan untuk mempelajari berbagai teknik *framing* serta *camera angle* yang berbeda-beda untuk menciptakan emosi tertentu serta melakukan eksperimen *shot* yang berhubungan dengan emosi dengan mengaplikasikan teori yang dipelajari selama melakukan perancangan *shot*.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA