

1. LATAR BELAKANG

Film merupakan medium penceritaan yang menggunakan visual (gambar) dan audio (suara) (Bordwell, 2017). Karena itu dalam sebuah film, sebuah gambaran visual harus dapat menceritakan konteks dari sebuah cerita. Salah satu hal yang mempengaruhi visualisasi cerita adalah pengambilan suatu *shot* dalam suatu adegan. Sebuah *shot* yang baik dapat memperdalam maksud dari suatu adegan. Dalam pembuatan film pendek animasi 3D “Ayu (adjektiva)”, penulis bermaksud ingin memberikan kesan mendalam tentang bagaimana sang tokoh utama belajar menyesuaikan diri di dalam lingkungan baru. Penggambaran tentang bagaimana sang tokoh utama akhirnya mencapai keberaniannya untuk melangkah ke tempat yang baru di dalam hidupnya.

Salah satu faktor yang tidak dapat diatur manusia adalah perpindahan suasana, baik karena tempat atau lingkungan, pergaulan sekitar, maupun faktor luar lainnya. Faktor ini menuntut manusia untuk dapat beradaptasi, namun tidak semua manusia dapat beradaptasi terhadap lingkungan baru. Beberapa kasus dapat merujuk hingga menutup diri sendiri yang berujung dengan stress dan kematian. Dikutip dari DetikNews, sosiolog dari Universitas Gadjah Mada (UGM), Derajat Sulistyio Widhyharto, berkata bahwa kegagalan dalam beradaptasi di lingkungan sosial merupakan salah satu penyebab seseorang dapat bunuh diri. Orang tersebut menutup diri dari masyarakat, baik karena persoalan sosial atau tekanan. (Rizqo, 2017). Lingkungan yang baru akan terasa asing kepada seseorang, namun di waktu yang sama orang tersebut pun merupakan hal asing bagi lingkungan tersebut.

Penggunaan *rule of third* dalam sebuah *frame* dapat mempermudah pembagian komposisi dalam *shot* dengan konteks separasi. Penggunaan *focal point* yang kuat juga memberikan efek alienisasi atau pengasingan untuk objek yang menjadi fokus penonton. Komposisi tidak seimbang juga dapat digunakan sebagai penggambaran dari adanya ketimpangan kuasa, dimana sering digunakan saat tokoh utama sedang terpojok oleh suatu keadaan. Hal yang ingin diceritakan dalam film “Ayu (Adjektiva)” adalah bagaimana pengasingan diri dari lingkungan dapat

dihindari sebelum menjadi berat seperti kasus di atas, karena itu penggambaran asingnya tokoh Ayu harus dibuat dengan baik agar dampak cerita tersampaikan.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang dijabarkan, penulis menemukan rumusan masalah seperti berikut:

Bagaimana perancangan *shot* untuk memvisualisasikan perkembangan diri dalam film pendek animasi “Ayu (Adjektiva)”?

Penelitian ini akan dibatasi pada pengambilan beberapa *shots*, yaitu:

1. *Shot* yang dibahas berjumlah 5 *shot*, yaitu:
 - a. *Shot* 16: adegan tokoh Ayu memasuki pesta.
 - b. *Shot* 23: adegan tokoh Ayu tidak nyaman menjadi pusat perhatian.
 - c. *Shot* 31 *frame* 1: adegan tokoh Ayu dan Linda terpisah dari kerumunan pesta.
 - d. *Shot* 49: adegan tokoh Ayu menjadi pusat perhatian dari sudut pandang *DJ*.
 - e. *Shot* 63 *frame* 1: adegan tokoh Ayu menerima reaksi positif dari kerumunan.
2. Aspek pada *shot* yang akan dibahas dalam penelitian ini meliputi: penggunaan komposisi, ukuran *shot*, lensa dan *angle* kamera.

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk menemukan perancangan *shot* di dalam *storyboard* “Ayu (Adjektiva)” yang menggambarkan pengasingan diri Ayu terhadap lingkungan yang diaplikasikan pada *shot* 16, *shot* 23 dan 31 *frame* 1 serta perkembangan dirinya yang sudah berani dan percaya diri, ditampilkan pada *shot* 49 dan *shot* 63 *frame* 1. Diharapkan penelitian ini dapat membantu peneliti dan kelompok dalam pembuatan *storyboard* tugas akhir yang bercerita tentang memasukkan satu hal asing ke dalam suatu lingkungan.