

1. LATAR BELAKANG

Film merupakan media visual, di mana yang disajikan adalah sebuah tontonan. Namun, ketika berbicara mengenai film, apa yang membuat film ini kemudian menjadi menarik bagi penonton? Apakah hanya dari aktornya atau ceritanya? Atau jika film animasi apakah dari desain tokoh atau *art style*-nya yang membuat menarik? Faktanya, yang membangun sebuah film menjadi menarik ada banyak faktor yang mempengaruhinya. Salah satunya adalah perancangan *shot* atau *shot design*. *Shot design* digunakan untuk membantu sutradara menciptakan tampilan spesial untuk filmnya yang sesuai dengan cerita. Bagaimana penonton memahami cerita, keterlibatan emosional, atau keunikan dari pandangan tokoh terhadap situasi disampaikan secara fisik melalui *shot design* (Kocka, 2019).

Foreshadowing merupakan alat literasi yang dimanfaatkan untuk memberi petunjuk atau indikasi dari kejadian yang akan datang pada cerita (Deguzman, 2022). *Foreshadowing* sering ditemukan dalam genre misteri karena salah satu tujuan utamanya adalah membangun ketegangan atau *suspense*. Namun, *foreshadowing* tidak terikat hanya pada genre misteri saja (MasterClass, 2021). *Foreshadowing* dapat kita jumpai di berbagai novel dan film.

Penulisan skripsi ini menganalisis karya Tugas Akhir penulis yang berjudul *Adiwarna*. Film ini merupakan karya film animasi pendek dua dimensi bercerita tentang seorang pekerja kantor wanita yang baru saja pulang lembur dan diingarkan untuk mengenakan baju batik di hari esok, tetapi karena terlalu lelah ia sampai tertidur yang membuatnya bermimpi tentang batik. *Adiwarna* memiliki cerita yang terbilang simpel. Namun, hal ini tidak menjadi halangan bagi film ini untuk menggunakan teknik *foreshadowing* dalam filmnya. Film ini ingin menggunakan *foreshadowing* untuk menambah antisipasi penonton pada kejadian yang akan terjadi dalam film ini dengan memberikan petunjuk secara halus.

Penelitian yang dilakukan dalam penulisan skripsi ini akan membahas lebih lanjut terkait *foreshadowing* yang digunakan dalam film *Adiwarna*. Selain itu, penulisan skripsi juga akan membahas perancangan dari beberapa *shot* yang

menunjukkan *foreshadowing* tersebut dalam film ini. Namun, seperti yang disampaikan oleh Mercado (2011) komposisi dari *shot* memiliki aturan dan aturan tertentu tersebut telah menjadi standar dalam perancangan suatu *shot*. Oleh karena itu, dalam merancang *shot* yang baik ada beberapa aturan atau prinsip di dalamnya. Dalam perancangan dari beberapa *shot* yang menjadi subjek penelitian ini, tidak hanya akan dibahas *foreshadowing* yang digunakan, tetapi juga aspek komposisi yang digunakan dalam perancangan *shot*-nya sehingga tercipta komposisi *shot* yang baik.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, ditemukan rumusan masalah, yaitu:

Bagaimana perancangan *shot* untuk menunjukkan *foreshadowing* pada film *Adiwarna*?

Penelitian ini dibatasi pada perancangan dari beberapa *shot* berikut:

- a. *Scene 2 shot 1* di mana Nia berjalan pulang dari kantornya yang menjadi *foreshadow scene 6 shot 1*, di *scene* ini Nia berjalan untuk pergi ke kantornya di alam mimpi. *Foreshadowing* di sini untuk memberi petunjuk mengenai peristiwa yang akan datang yang akan dialami oleh Nia di jalan tersebut.
- b. *Scene 5 shot 2*, di alam mimpi Nia sedang bersiap-siap mengenakan pakaian kantornya. *Scene* ini menjadi *foreshadow scene 8 shot 1* di mana Nia setelah mengalami mimpi tersebut ia bersiap-siap dengan mengenakan pakaian batik. *Foreshadowing* di sini untuk menunjukkan Nia yang tidak mengenakan baju batik pada saat itu menjadi pemicu munculnya peristiwa yang ada di mimpinya.
- c. *Scene 6 shot 18*, di alam mimpi seekor angsa menatap Nia dan *scene* ini menjadi *foreshadowing* dari *scene 7 shot 4* di mana angsa yang dilihat Nia di alam mimpinya merupakan motif dari baju batiknya. *Foreshadowing* di sini untuk memperkenalkan angsa sebagai motif dari baju batik Nia.

Tiap perancangan *shot* akan dianalisis berdasarkan beberapa aspek komposisi, yaitu *aspect ratio*, *rule of thirds*, *Hitchcock's rule*, dan *focal point*.

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan analisa perancangan *shot* dari film *Adiwarna* yang menunjukkan *foreshadowing*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam membantu penulis lain sebagai referensi penulisan yang juga membahas topik *shot design*. Selain itu, diharapkan juga dapat membantu pembaca menambah wawasan serta gambaran dari perancangan *shot* dan *foreshadowing*.

2. STUDI LITERATUR

Penelitian ini menggunakan beberapa teori dari studi literatur sebagai berikut:

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Teori utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori yang membahas *foreshadowing*, tipe *shot*, dan komposisi
2. Beberapa teori pendukung yang digunakan dalam penelitian ini ada teori *aspect ratio*, *rule of thirds*, *Hitchcock's rule* dan *focal point*.

2.2. FORESHADOWING

Foreshadowing merupakan istilah dari sebuah teknik dalam dunia literatur. Martha Alderson (2011) mengatakan *foreshadowing* merupakan alat literasi yang menunjukkan sesuatu yang akan terjadi nantinya dalam sebuah cerita. *Foreshadowing* menjadi cara halus dalam menarik pembaca dalam ilusi yang mendalam dengan jaminan adanya rasa antusias yang akan datang. Menurut Puglisi dan Ackerman (2016) juga *foreshadowing* merupakan teknik literasi di mana penulis memberi petunjuk pada sesuatu yang akan datang. Dikatakan teknik ini bisa menjadi sangat efektif ketika dihubungkan dengan emosi seperti rasa takut, antusias, kegelisahan, dan rasa syukur; karena hal ini, *foreshadowing* dan *mood* sering berkaitan.