

1. LATAR BELAKANG

Film atau *'motion pictures'* secara definisi harfiah adalah gambar-gambar bergerak yang dimasukkan ke dalam sebuah *frame* yang nanti ditayangkan dari sebuah mesin proyektor atau layar untuk menerapkan ilusi kehidupan dari gambar tersebut (Arsyad, 2003). Konsep film dan sinema kali muncul di pertengahan abad 1890-an pada era industri yang mengintroduksi beberapa teknologi baru khususnya di bidang seni visual seperti slide lentera, fotografi dan gulungan film.

Budaya modern secara keseluruhan sudah mengenalkan film sebagai salah satu kesenian yang memiliki pengaruh besar terhadap masyarakat karena berupa hasil dari sikap dan kebiasaan yang sedang dialami pada saat produksi (University of Minnesota, 2016). Menurut UU No. 33 Tahun 2009, film adalah karya seni budaya yang dibuat berdasarkan pengertian sinematografi yang mengandung nilai-nilai sosial dan dapat digunakan sebagai media komunikasi massa untuk dikonsumsi oleh masyarakat (Binbangkum, 2009). Sebagai media yang fokus terhadap komunikasi, film menggunakan sebuah kombinasi dari elemen visual and audio untuk menggambarkan sebuah naratif kohesif yang biasanya memiliki tema utama yang ingin disampaikan kepada para penonton. Setiap scene dan shot dalam rangkaian film adalah kumpulan dari beberapa pilihan disengaja yang dibuat oleh sutradara dan para kru film untuk menciptakan investasi emosional dalam para penonton terhadap cerita. Pilihan-pilihan ini diwujudkan dengan elemen-elemen seperti perancangan shot atau *'shot design'*.

Penulis memilih perancangan shot sebagai topik diskusi terutama untuk kajian ini karena berperan sebagai *storyboard artist* untuk proyek film *"Scary?"*, dengan skripsi ini, penulis memiliki tujuan untuk menjelaskan tentang perancangan shot desain dan bagaimana emosi ketakutan di film tersebut melalui elemen-elemen visual yang digunakan.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah untuk penelitian ini adalah bagaimana perancangan shot dalam film animasi “*Scary?*” ?

Untuk membatasi penelitian, kajian ini hanya membahas beberapa scene dari film ciptaan “*Scary?*” dan menggunakan beberapa teori dengan perancangan shot untuk analisis seperti; jenis shot, *angle* kamera dan komposisi shot. Shot yang telah dipilih adalah;

1. Scene 3 Shot 8: Adegan tokoh bernama Dhemyth sedang kasih lihat sebuah portal ke dunia roh di dalam kulkas.
2. Scene 3 Shot 9: Adegan tokoh bernama Estu ditawarkan untuk masuk ke portal oleh Dhemyth.
3. Scene 3 Shot 10: Adegan Estu dan Dhemyth masuk ke portal, reaksi kedua tokoh berbeda.

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan proses perancangan shot yang digunakan dalam beberapa scene dalam film “*Scary?*” dan bagaimana elemen tersebut menggambarkan emosi ketakutan dalam konteks naratif film. Selain itu, penelitian ini adalah untuk memenuhi syarat kelulusan untuk Universitas Multimedia Nusantara dan untuk penulis mendapatkan gelar Sarjana Seni (S.Sn).

U M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA