

1. LATAR BELAKANG

Selain makhluk sosial, manusia merupakan makhluk yang senang bercerita (*homo narrans*). Hal ini berarti bahwa ketika menemukan/mengalami suatu hal, manusia akan selalu ingin untuk menceritakan hal tersebut entah secara verbal atau pun melalui gambar. Penceritaan melalui visual ini lah yang disebut sebagai *visual storytelling*. Menurut Sabri & Adiprabowo (2022), *visual storytelling* merupakan suatu cara untuk mengkomunikasikan kejadian ataupun pengalaman tertentu yang dialami oleh seseorang melalui suatu wujud nyata yang dapat dilihat secara langsung seperti gambar, baik gambar tidak bergerak maupun bergerak. Salah satu medium gambar bergerak yang dapat menceritakan sesuatu melalui visualnya adalah animasi.

Seiring dengan berkembangnya zaman dan teknologi, semakin banyak karya animasi bermunculan yang lebih mengutamakan penggunaan bahasa visual dibandingkan dengan bahasa verbal untuk bercerita. Untuk mengimplementasikan *visual storytelling* yang efektif agar semua pesan dan cerita dapat tersampaikan kepada penonton pada medium animasi bukan lah hal yang mudah. Terdapat beberapa hal penting yang harus diperhatikan. Salah satunya adalah mengenai perancangan *shot*. *Shot* sendiri merupakan gambaran visual yang berisi tentang informasi-informasi penting dari suatu cerita seperti karakter, waktu, adegan, dll yang saling berkesinambungan antar satu sama lain (Lukmanto, 2019). Oleh karena itu, *shot* perlu dirancang sedemikian rupa agar dapat mengkomunikasikan pesan dan cerita pada animasi secara efektif kepada penonton. Melalui *shot*, segala esensi dari cerita dapat dikomunikasikan secara visual, termasuk perasaan karakter dan pesan-pesan emosional yang ingin disampaikan oleh penciptanya (Jimmy & Aditya, 2021).

Animasi '*A Conversation with Time*' menceritakan Luis, seorang anak pembuat jam yang kehilangan ayahnya dan harus melewati beberapa proses agar perasaan berduka dan rasa bersalahnya bisa hilang. Yang menjadi tema utama pada film ini adalah mengenai perasaan berduka yang dialami karakter utama pada film ini yaitu Luis. Cerita dan pesan yang ingin disampaikan pada film ini sangat

berkaitan dengan perasaan berduka karakter Luis. Oleh karena itu, penulis memilih topik pembahasan mengenai perancangan *shot* yang dapat membantu mendukung visualisasi perasaan berduka karakter Luis pada film '*A Conversation with Time*'. Kübler-Ross (1969, disitasi dalam Hango, 2015) mengatakan bahwa ketika seseorang sedang dalam keadaan berduka setelah kehilangan seseorang/sesuatu, mereka akan melewati proses yang disebut sebagai *5 stages of grief*. Melalui karya tulis ini, penulis akan membahas perancangan beberapa *shots* yang dapat mendukung visualisasi perasaan berduka yang dialami karakter Luis melalui proses *5 stages of grief* Kübler-Ross dalam animasi '*A Conversation with Time*'.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana perancangan *shot* yang dapat membantu mendukung visualisasi perasaan berduka karakter Luis dalam animasi pendek *A Conversation with Time*?

Berdasarkan rumusan masalah di atas, pembahasan perancangan *shots* akan dibatasi pada penggunaan tipe *shot*, *rule of third*, *depth of field*, dan *aspect ratio*. Perasaan berduka karakter Luis yang dimaksud akan mengacu pada teori *5 stages of grief* Kübler-Ross yang terdiri dari *denial*, *anger*, *bargaining*, *depression*, dan *acceptance*.

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Penulisan karya tulis ini bertujuan untuk merancang *shots* yang dapat membantu mendukung visualisasi perasaan berduka karakter Luis secara efektif dalam animasi pendek yang berjudul *A Conversation with Time*. Penelitian ini juga diharapkan dapat membuat pembaca paham mengenai bagaimana cara mendesain *shots* untuk menggambarkan perasaan karakter pada medium animasi, terutama perasaan berduka.

2. STUDI LITERATUR

2.1. ANIMASI

Keinginan untuk menceritakan sesuatu secara visual sudah ada sejak zaman dahulu sebelum manusia mengenali tulisan. Thomas dan Johnston (1988) mengatakan