

1. LATAR BELAKANG

Animasi adalah salah satu bidang yang paling penting pada kultur populer. Animasi adalah cara yang paling dinamis untuk menggambarkan bentuk ekspresi (Wells, 2006). Pembuatan animasi dilakukan dengan cara menampilkan beberapa gambar secara berurutan sehingga menciptakan ilusi bergerak. Animasi berasal dari bahasa latin *animare* yang berarti “memberi kehidupan” (Wells, 2013). Dengan begitu, penting untuk bisa menggambarkan aspek kehidupan dengan baik melalui media animasi. Salah satu contohnya adalah menggambarkan emosi dan perasaan melalui perancangan shot animasi. Hal tersebut merupakan salah satu alasan mengapa animasi menjadi bidang penting pada kultur populer.

Sebuah shot bisa menggambarkan hal-hal tersebut melalui penggunaan aspek perancangan shot seperti *shot type*, *angle* kamera, dan komposisi shot. Setiap aspek tersebut sangat mempengaruhi bagaimana sebuah shot menggambarkan perasaan yang ingin disampaikan kepada penonton. Oleh sebab itu, dibutuhkan perancangan shot sebelum dilakukannya produksi animasi. Perancangan shot pada animasi biasanya dibuat menggunakan *storyboard*. *Storyboard* bisa digunakan untuk mencari aspek visual dan komposisi yang dibutuhkan serta cocok dengan cerita. *Storyboard* idealnya bisa menerjemahkan kata-kata pada skenario menjadi bahasa visual yang dimengerti tim produksi dan penonton (Lukmanto, 2019).

State of the Art adalah film yang dibuat oleh penulis sebagai tugas akhir perkuliahan. Film ini menceritakan tentang sebuah unit kecerdasan buatan bernama Dio yang ingin menjadi seniman tetapi terhalang oleh fungsinya sebagai robot pembersih. Pada perjalanannya, Dio akan melalui penentangan untuk mencapai mimpinya sebagai seniman dan identitasnya sebagai robot pembersih akan dipertanyakan. Hal ini memunculkan rasa kegelisahan dalam diri Dio. Kegelisahan tersebut dapat digambarkan melalui perancangan shot dengan menggunakan teori *shot type*, *angle* kamera, dan komposisi shot.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, penelitian ini akan mengangkat rumusan masalah sebagai berikut. Bagaimana rasa kegelisahan karakter Dio pada film animasi *State of The Art* ditunjang melalui perancangan shot?

1.2. BATASAN MASALAH

Agar penelitian ini tidak terlalu luas, kajian ini hanya akan membahas beberapa shot pada film animasi *State of The Art* menggunakan aspek perancangan shot seperti *shot type*, *angle* kamera, dan komposisi shot. Shot yang dipilih untuk kajian ini adalah sebagai berikut.

1. Scene 3 shot 20: Adegan Dio di bawah bayangan Gunawan
2. Scene 3 shot 26: Adegan Dio ditinggalkan oleh Gunawan dan armada robot pembersih kaca lainnya.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini memiliki tujuan untuk membantu melakukan perancangan shot film pendek animasi berjudul *State of The Art*. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana rancangan shot dapat menunjang perasaan kegelisahan tokoh Dio. Penelitian ini diharap bisa membantu memperluas wawasan penulis dalam hal perancangan shot, khususnya dengan *shot type*, *angle* kamera, dan komposisi shot.

2. STUDI LITERATUR

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Teori Utama yang digunakan sebagai acuan pada kajian ini adalah teori mengenai perancangan shot yang mencakup *shot type*, *angle* kamera dan komposisi shot.
2. Teori Pendukung yang digunakan sebagai acuan pada kajian ini adalah teori mengenai aspek psikologis pada shot serta perasaan kegelisahan.