

1. LATAR BELAKANG

Animasi adalah serangkaian gambar bergerak yang disusun secara berurutan *frame* demi *frame*, lalu diputar untuk menghasilkan ilusi gerakan yang sesuai dengan alur yang telah diatur dalam setiap interval waktu. Selain itu, animasi juga berfungsi sebagai media untuk menyampaikan pesan kepada penontonnya, dan terbagi dalam beberapa jenis, seperti animasi dua dimensi, tiga dimensi, *stop motion*, serta animasi *hybrid animation* (Williams, 2012).

Animasi memiliki bentuk visual yang menggunakan berbagai teknik untuk menyampaikan cerita kepada penonton. Elemen terpenting untuk menciptakan suasana dan menyampaikan emosi dalam film animasi adalah komposisi visual. Komposisi visual mengacu pada cara elemen seperti warna, pencahayaan, framing, dan pengaturan set ruangan digunakan dalam gambar untuk mencapai efek yang diinginkan. Dalam konteks film animasi, dalam perancangan *shot* untuk membentuk emosi pengambilan gambar sangat penting karena animasi memungkinkan pembuat film memiliki kontrol penuh atas setiap elemen visual yang muncul di layar.

Salah satu cara terpenting komposisi digunakan dalam film animasi adalah melalui framing atau pengaturan set adegan. Dalam penataan ruang ini, objek atau figur ditempatkan dalam *frame* untuk menciptakan keseimbangan visual yang diinginkan. Dalam adegan di mana karakter utama merasa murung atau kesepian, menggunakan framing yang lebih kosong dengan sosok yang menarik diri di tengah dapat meningkatkan perasaan kesepian atau kekosongan. Selain itu, penggunaan warna juga menjadi aspek penting untuk menciptakan emosi dalam film animasi.

Dalam pembahasan topik penulis menggunakan dua konsep perancangan *shot design* yang digunakan pada film animasi pendek. Penulis berperan sebagai perancang *shot design* dalam karya film animasi pendek “Raruurien” yang dibuat penulis dan

tim. Penggunaan dua konsep *shot design* yang digunakan bertujuan untuk merancang sebuah emosional dari dua *scene* dengan bentuk emosi yang berbeda. Terciptanya emosi membantu penonton untuk ikut merasakan kehangatan atau kesedihan yang dirasakan tokoh.

Oleh karena itu, penggunaan komposisi visual dalam film animasi dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk membentuk emosi penonton. Melalui perancangan *shot design* yang menggunakan elemen penting seperti tipe *shot*, angle kamera, komposisi dan framing, pembuat film animasi dapat menciptakan suasana yang sesuai dengan cerita yang ingin mereka ceritakan dan mengarahkan perasaan dan reaksi penonton sesuai dengan keinginan mereka.

Saya dan tim membuat adaptasi komik menjadi sebuah *short movie animation* bertujuan untuk mengangkat *issue single parent* yang ada dikalangan masyarakat. Selain itu juga untuk memperluas potensi audiens yang kurang tertarik membaca komik. Dengan dijadikannya karya animasi, elemen visual dan naratif dari komik dapat diperkuat melalui gerakan, suara, musik, dan efek visual untuk menciptakan pengalaman yang lebih imersif.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana proses perancangan *shot* dan bagaimana elemen-elemen perancangan *shot* seperti angle kamera dan komposisi visual mempengaruhi pembentukan emosi dalam sebuah *shot*?

1.2. BATASAN MASALAH

Dalam pembatasan masalah pada analisis kali ini akan membatasi pada *shot-shot* penting dalam memvisualkan emosi. Dan batasan-batasan yang akan dibahas akan dibatasi sebagai berikut:

1. Topik yang dibahas akan membedah salah dua *shot* yaitu *scene 3 shot 16* dan *scene 5 shot 12* dalam aspek *type of shots*, angle kamera, *composition* dan *framing*.

2. *Scene 3 shot 16* akan dianalisis dengan visualisasi emosi sedih, muram dan rindu, sementara *scene 5 shot 12* dianalisis dengan visualisasi emosi marah yang meluap-luap.

Dengan pembahasan pada kedua *shot* yang merupakan *shot* penting dalam membangun dan memvisualkan emosi dalam sepanjang cerita pada film. Dimana *scene 3 shot 16* menjadi sebuah awal dimana tokoh merasakan *downfall* dan memendam emosinya. Sehingga pada *scene 5 shot 12* divisualkan tokoh meluapkan seluruh emosi yang dia pendam dan menjadi puncak konflik.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Menganalisis pengaruh elemen-elemen perancangan *shot* seperti tipe *shot*, komposisi, angle kamera dan framing untuk memvisualkan emosi dalam *shot*. *Shot* akan dirancang untuk memvisualkan bentuk emosi sedih dan amarah.

2. STUDI LITERATUR

Membedah unsur penting dalam menciptakan *shot* design dalam suatu *scene* yaitu jenis *shot*, angle kamera, komposisi, dan framing untuk membentuk *shot* yang bercerita.

2.1. LANDASAN TEORI

1. *Type of Shots*

Jenis *shot* merupakan perwakilan dari bentuk dan ukuran *frame* yang dihasilkan. Dalam sinema jenis *shot* menjadi Gambaran visual utama dari *blocking* utama. Sebuah *shot* menangkap subjek dari sudut pandang tertentu pada satu waktu. Ini mewakili segmen visual yang berbeda dalam sebuah film, yang menggambarkan seseorang, tempat, atau peristiwa dari jarak dan sudut tertentu. Berikut jenis *shot* (Bowen, 2018).