

1. LATAR BELAKANG

Animasi merupakan media berekspresi yang paling dinamis bagi orang-orang kreatif (Wells & Moore, 2016), Animasi memiliki bahasa khas yang memungkinkan penciptaannya mewujudkan seni yang tampaknya mustahil. Apa pun yang dapat dibayangkan dapat diwujudkan melalui animasi, memberikan keunggulan untuk menyampaikan cerita yang tidak memungkinkan untuk divisualisasikan secara efektif dengan *live action* saja. Oleh karena itu, film *Maya Can't Have Nice Things* diproduksi dalam bentuk hybrid animasi dan *live action*. Tujuannya adalah menjadikan animasi sebagai media pendukung narasi, khususnya untuk mencerminkan perasaan protagonis, Maya.

Storyboard memiliki peran penting dalam proses pra-produksi film, karena berfungsi untuk memberi gambaran terhadap sudut kamera, lokasi; penempatan aktor, serta pengaturan umum untuk setiap pengambilan gambar, baik animasi maupun *live action* (Nancy Beiman, 2017). Dalam *live action*, *storyboard* berfungsi sebagai panduan teknis seperti sudut kamera, lokasi, dan posisi aktor (Beiman, 2017). Karena itu, *storyboard* merupakan komponen penting dari fase pra-produksi dalam pembuatan film serta animasi, dimana *storyboard* digunakan untuk mengorganisasikan elemen-elemen visual secara menyeluruh agar pesan dan emosi dapat tersampaikan dengan jelas kepada penonton. Dalam adegan kulkas pada film ini, pengorganisasian elemen seperti komposisi dan *staging* sangat penting untuk menggambarkan perjalanan emosional Maya.

Film ini menceritakan perjalanan emosional Maya, seorang psikolog handal yang sering menangani pasien dengan delusi. Namun, ketika bertemu dengan pasien baru yang memancarkan cahaya di seluruh bagian tubuhnya, Maya merasa janggal tetapi sekaligus familier, yang kemudian membangkitkan kembali perasaan lama yang selama ini terpendam. Dimana selama hidupnya ia tidak pernah mengungkapkan perasaan dia ke siapa pun, lalu ia menutupi hasratnya dengan memantau pasien-pasiennya—seperti masalah mereka, apa yang mereka suka, dan kemiripan mereka, yang pada akhirnya ia dapat melepaskan beban

setelah mengobrol dengan sosok entitas bercahaya ini. Fokus penelitian ini adalah menggambarkan perasaan terpendam Maya atau yang dikenal sebagai beban emosi melalui adegan kulkas yang memiliki 3 *shot*, yaitu ketika Maya berjalan menuju kulkas, kemudian Maya berada di dalam kulkas dan ketika kita berada pada POV Maya. Adegan tersebut dirancang menggunakan *storyboard* dan elemen-elemen visual seperti komposisi, *angle* kamera, kontras tonal, dan *staging*.

Konsep beban emosi diangkat karena relevansinya dalam menggambarkan dampak pengalaman hidup yang tertahan atau ditekan pada kondisi psikologis seseorang. Dalam film ini, beban emosi Maya mencerminkan konflik internal yang terakumulasi dari trauma masa lalu dan tekanan emosional dalam pekerjaannya. Represi berperan besar dalam membentuk beban emosional, di mana pikiran atau perasaan yang menyakitkan ditekan agar tidak mencapai kesadaran. Proses ini menyebabkan akumulasi beban emosional dari waktu ke waktu. (Boag, 2015). Visualisasi beban emosi melalui adegan kulkas memberikan pendekatan yang inovatif untuk menyampaikan kompleksitas psikologis karakter kepada penonton.

Melalui adegan kulkas yang dirancang dengan tiga gambar utama, beban emosi Maya divisualisasikan dengan cara yang mendalam dan bermakna. Penggunaan teori visual seperti komposisi, *camera angle*, kontras *tonal* serta *staging* membantu menciptakan adegan yang mampu menangkap inti dari konflik emosional Maya. Teori-teori ini digunakan karena relevansinya dalam menciptakan pengalaman visual yang tidak hanya estetis, tetapi juga bermakna secara emosional. Dengan mengintegrasikan keempat teori ini, penelitian ini dapat menjelaskan bagaimana beban emosi dapat divisualisasikan secara efektif dalam animasi. Pendekatan ini tidak hanya memperkuat narasi tetapi juga menjadikan animasi sebagai medium yang relevan dan efektif untuk mengeksplorasi aspek psikologis manusia.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang penelitian mengenai *storyboard*, beban emosi dan deskripsi cerita film *Maya Can't Have Nice Things* sendiri, rumusan masalah yang telah dibuat adalah bagaimana beban emosi diwujudkan dalam perancangan shot pada film hybrid *Maya Can't Have Nice Things*?

1.2. BATASAN MASALAH

Batasan masalah yang diterapkan adalah perancangan *shot* berdasarkan adegan kulkas *scene* 8A *shot* 2, 3, dan 4 pada film hybrid *Maya Can't Have Nice Things*. Teknik dan strategi pembuatan *storyboard* berdasarkan komposisi (*framing*), *camera angle*, kontras tonal, *staging*, serta beban emosi karakter utama hadir pada tiga *shot* tersebut. Film *Maya Can't Have Nice Things* merupakan film hybrid *live-action* yang mengintegrasikan animasi CGI dan 3D dalam *live-action*. Dengan hal tersebut, penulisan akan menitikberatkan pada tiga *shot* pada adegan kulkas di film *Maya Can't Have Nice Things* yang disertakan animasi di dalamnya sebagai pusat karya utama penulisan ini.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Memperdalam serta memberikan pemahaman lebih baik mengenai teknik dan strategi *storyboard* seperti komposisi, *camera angle*, kontras tonal serta *staging* yang efektif agar emosi yang ingin disampaikan pada film terwujud ke para penonton.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A