

1. LATAR BELAKANG

Animasi adalah salah satu medium berkarya seni yang populer saat ini. Animasi mengandalkan gambar untuk menyampaikan cerita dan menjadi medium yang memudahkan seniman dalam melakukan eksplorasi visual atau teknik-teknik baru pada sebuah karya tanpa batas realita, seperti film *live action* (Jimmy & Aditya, 2021, hlm. 1). Visual menjadi elemen yang penting dalam menyampaikan pesan, konteks, atau suasana dalam sebuah cerita kepada penonton. Salah satu cara visual berkomunikasi dengan penonton adalah melalui perancangan *shot* pada *storyboard* (Lukmanto, 2019, hlm. 1).

Perancangan *shot* oleh *storyboard artist* adalah tahap penting yang dilakukan pada pre-produksi sebuah film atau animasi. *Storyboard* menjelaskan naskah dan ide karya dalam bentuk gambar-gambar yang kemudian dapat disampaikan kepada tim produksi dan penonton (Lukmanto, 2019, hlm. 1). Menurut Bowen dan Thompson (2013), visual dari *storyboard* didukung oleh komposisi dengan menempatkan objek dan menggunakan teknik-teknik seperti *camera angle*, penggunaan *line*, dan lain-lain untuk memberikan visual yang estetik dan seimbang. Hal ini berguna dalam menekankan makna dan memberikan informasi pada cerita. Dalam komposisi, visual juga ditekan melalui *framing* dengan memilih tipe-tipe *shot* yang dapat mendukung cerita (hlm. 8).

Penelitian ini akan fokus pada teknik-teknik perancangan *shot* untuk membangun suasana tegang. Penulis akan membahas proses perancangan *shot* adegan-adegan tersebut dalam *storyboard* pada film animasi pendek 2D *Triloka Island*. Film pendek tersebut menceritakan tentang David yang memprovokasi makhluk jahat bernama Rangda setelah makan persembahan dari canang. Ini menyebabkan Rangda memancing David ke dalam guanya pada tahap klimaks cerita. Oleh karena itu, penulis menggunakan teori komposisi yang meliputi tipe *shot* dan *camera angle*, serta teori ketegangan untuk menyampaikan *shot-shot* tegang secara maksimal yang dialami David ketika ia dihadang Rangda di gua Rangda.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah: Bagaimana perancangan *shot* dalam membangun suasana tegang pada adegan dalam film animasi 2D *Triloka Island*?

1.2. BATASAN MASALAH

Penelitian ini akan dibatasi pada *shot-shot* dalam *storyboard* film animasi *Triloka Island* pada *scene 5 shot 3* dan *shot 7*. Penulis memilih *shot-shot* tersebut karena menggambarkan intensitas ketegangan yang semakin meningkat dalam memperkenalkan tokoh antagonis yang bernama Rangda. Penelitian ini akan membahas teori komposisi, seperti tipe *shot* yang meliputi *two-shot*, *medium shot*, dan *close-up shot*, serta *camera angle* yang meliputi *dutch angle*. Penelitian ini juga menggunakan teori ketegangan oleh Lenhe dan Koelsch yang mendukung pemilihan teknik-teknik yang digunakan penulis dalam merancang *shot-shot* tersebut.

1.3.TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan pentingnya merancang *shot* dalam membangun suasana tegang pada sebuah adegan dalam film animasi. Penelitian ini akan menunjukkan proses yang dilakukan penulis untuk merancang *shot-shot* dalam film animasi *Triloka Island* untuk menyampaikan perasaan tegang. Selain itu, penulis berharap penelitian ini dapat menjadi acuan kepada pembaca, terutama *storyboard artist*, dalam merancang *shot* melalui komposisi.

2. STUDI LITERATUR

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Teori utama yang digunakan adalah komposisi, tipe *shot*, dan *camera angle* yang menjelaskan komponen-komponen visual yang dipakai dalam perancangan *shot* untuk menyampaikan pesan pada sebuah adegan dalam film animasi.