

1. LATAR BELAKANG

Penggunaan gambar bergerak saat ini sudah menjadi hal yang biasa dan dapat ditemukan di mana saja dalam bentuk film, animasi, acara televisi, periklanan, dan video musik (Bowen, 2018). Dalam membuat gambar bergerak atau video, perlu untuk memperhatikan perancangan *shot* agar pesan yang ingin disampaikan pembuatnya bisa tersampaikan kepada penonton. Perancangan sebuah *shot* meliputi *shot*, *angle*, dan pergerakan kamera.

Menurut Bowen (2018) dalam merancang sebuah *shot* dapat disesuaikan dengan kebutuhan cerita atau naskah naratif. Sehingga pemilihan tipe *shot*, *angle*, dan pergerakan kamera yang baik dapat menunjang keperluan untuk menyampaikan sebuah cerita. Dalam hal ini, perancangan *shot* juga dapat digunakan untuk menunjukkan emosi yang sedang dialami oleh tokoh dalam cerita.

Secara garis besar, “Tree of Life” merupakan animasi pendek yang menceritakan seorang gadis bernama Fel yang ingin menolong ibunya dari monster pencabut nyawa. Fel memiliki sifat yang berusaha untuk menjadi kuat walaupun sebenarnya ia sendiri merasa takut dan ragu-ragu. Bagian yang akan dibahas dalam penulisan ini adalah emosi Fel ketika menjadi berani karena sedang marah ketika berhadapan dengan para monster pencabut nyawa, dan ketika Fel merasa sedih karena ia berpikir telah gagal dalam mencapai tujuannya. Alasan mengapa bagian ini yang dipilih adalah karena merupakan dua emosi yang saling bertolak belakang, namun masih saling berkaitan.

Dengan menggunakan teori *shot* dan emosi, penulis akan membahas mengenai perancangan *shot* dalam animasi “Tree of Life” untuk memvisualisasikan emosi dari tokoh Fel menggunakan tipe *shot*, *angle*, serta pergerakan kamera.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Penulisan ini akan membahas hal berikut: bagaimana perancangan *shot* dapat memvisualisasikan emosi atau perasaan tokoh Fel dalam animasi 2D *Tree of Life*?

1.2. BATASAN MASALAH

Penulisan ini akan dibatasi pada pembahasan *shot* pada *scene 6 shot 1* dan *4* yaitu adegan Fel yang berhadapan dengan monster Pengadil dan *scene 6 shot 10* dan *11* adegan Fel yang menangis karena berpikir tujuannya telah gagal dengan teori *shot* meliputi tipe *shot*, *angle*, dan pergerakan kamera serta teori emosi meliputi marah dan sedih yang diterapkan pada karya. Perasaannya ketika memberanikan diri untuk melakukan sesuatu dan kecewa ketika mengira dirinya telah gagal melakukannya adalah emosi yang akan penulis bahas dalam penulisan ini.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini untuk membuat rancangan *shot* yang dapat memvisualisasikan emosi atau perasaan karakter melalui tipe *shot*, *angle*, dan pergerakan kamera.

2. STUDI LITERATUR

Dalam pembuatan karya, terdapat beberapa teori yang digunakan. Di antaranya sebagai berikut:

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Teori utama yang digunakan adalah teori *shot*. Dalam penulisan ini, teori *shot* diambil dari buku “Grammar of The Shot 4th Edition” yang ditulis oleh Christoper J. Bowen.
2. Teori Pendukung yang digunakan adalah teori emosi, khususnya emosi marah dan sedih. Teori emosi ini diambil dari jurnal “Sadness, the Architect of Cognitive Change” yang ditulis oleh Karnaze dan Levine pada 2018, serta hasil penelitian yang dilakukan oleh Zuhdi dan Nuqul pada tahun 2022.

2.2. SHOT

Menurut Bowen (2018), *shot* adalah aturan dasar mengenai bagaimana visual elemen dibentuk dan diperlihatkan ke dalam sebuah gambar bergerak atau film. Adegan yang direkam dan masuk di dalam bingkai kamera dapat disebut sebagai