

1. LATAR BELAKANG

Film merupakan suatu bentuk seni yang unik. Dengan menyatukan unsur visual, auditif, dan naratif untuk mengkomunikasikan cerita atau memberikan pengalaman kepada penonton. Banyak yang melihat film sebagai wujud seni yang memiliki bahasa tersendiri, ditandai dengan struktur dan teknik khas yang membedakannya dari seni lain seperti lukisan atau sastra (Bordwell, 2019). Istilah animasi berasal dari kata bahasa Latin “*animare*” yang berarti “memberi kehidupan”. Dalam konteks film animasi dapat diartikan sebagai penciptaan ilusi gerakan secara artifisial pada garis dan bentuk yang tidak bernyawa (Wells, 2013). Animasi merupakan hasil dari perancangan gerakan buatan yang bertujuan meniru, memperkuat, atau melampaui gerakan nyata dalam kehidupan sehari-hari. Animasi dapat menyampaikan cerita, emosi, dan ide-ide kompleks melalui gaya visual yang tidak harus terbatas oleh logika fisik. Film animasi pendek merupakan salah satu bentuk karya kreatif yang dapat menyampaikan pesan atau ide secara visual dan narasi dalam waktu yang singkat.

Setiap elemen dalam pembuatan film animasi pendek, dimulai dari desain tokoh, alur cerita, hingga kepada perancangan *shot*, memiliki peran yang penting agar dapat menyampaikan tujuan cerita sekaligus untuk memperdalam tokoh. *Shot* merupakan unit dasar sinematografi yang mencakup satu kali pengambilan gambar tanpa interupsi, dari saat kamera mulai merekam hingga berhenti (Katz, 1991). Perancangan *shot* tidak hanya sekadar memvisualisasikan adegan, tetapi juga berfungsi untuk memperkuat emosi dan psikologi dari tokoh. Dalam film animasi pendek *Look at Me!*, tokoh utama pada animasi ini memiliki sifat narsistik yang sangat mencolok. Perilaku narsistik secara psikologis sering dikaitkan dengan obsesi terhadap citra diri, pengakuan dan apresiasi (Campbell & Miller, 2011). Individu yang memiliki sifat narsis cenderung memperlihatkan ciri-ciri seperti keinginan untuk mendapat perhatian, kurangnya empati, dan obsesi terhadap penampilan atau keinginan pribadi.

Shot yang dirancang dengan baik mampu menggambarkan sifat narsistik yang dimiliki oleh tokoh dengan menggunakan ekspresi wajah, gerak tubuh, serta

elemen visual lainnya. Penggunaan komposisi, sudut pandang kamera, durasi *shot*, serta elemen sinematografi lainnya menjadi alat yang penting untuk menyampaikan tokoh narsistik kepada penonton. Oleh karena itu, penulis melakukan penelitian ini untuk memaparkan perancangan *shot* yang menggambarkan perilaku narsistik pada film animasi pendek *Look at Me!*.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas maka bisa dirumuskan masalah penelitian ini adalah bagaimana perancangan *shot* dalam menggambarkan perilaku narsistik pada film animasi pendek *Look at Me!?*

1.2. BATASAN MASALAH

Agar ruang lingkup penelitian tidak terlalu luas tinjauannya dan tidak menyimpang dari rumusan masalah di atas, penulis menetapkan batasan-batasan tertentu yang menjadi fokus kajian dalam penelitian ini, yaitu:

1. Terbatas pada *shot* 2 dan *shot* 4 yang memperlihatkan perilaku narsistik tokoh utama secara visual,
2. Aspek yang ditinjau terbatas pada jenis *shot*, *angle* kamera dan komposisi.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perancangan *shot* dalam menggambarkan perilaku narsistik pada film animasi pendek *Look at Me!*.

2. STUDI LITERATUR

2.1. KOMPOSISI

Dalam sinematografi komposisi dapat diartikan sebagai penempatan objek secara artistik yang tidak hanya menekankan makna dan memberikan subteks, tetapi juga memberikan keindahan, keseimbangan, dan keteraturan pada gambar (Bowen, 2013). Komposisi tidak selalu bergantung kepada kerumitan atau jumlah elemen yang ditampilkan, komposisi tampak sederhana bisa memiliki dampak yang kuat jika setiap elemen di dalamnya disusun dengan tujuan yang jelas.