

1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Dalam suatu karya gambar bergerak, hal pertama yang perlu difokuskan bagi *filmmaker* merupakan *shot*. Menurut Yang (2021) suatu *shot* memberi fungsi untuk mengekspresikan emosi tokoh dan/atau adegan, yang membentuk suatu film secara keseluruhan. Lewat desain suatu *shot* itu, kisah yang ingin diceritakan dalam film dapat digambarkan dengan komposisi berestetika hingga memberi emosi bagi penonton serta juga kepaduan terhadap narasi realita dalam kisah dengan dramatisasi kisah tersebut. Dalam Bukunya Kocka (2019), ia menjelaskan bahwa untuk memvisualisasikan karya film visual yang terdapat dalam film tergantung dalam genre cerita, perlu menentukan berbagai elemen visual untuk perancangan sebuah *shot* baik dari segi ukuran *shot*, pergerakan kamera, warna, serta staging agar dapat mendefinisikan film buatan dalam tiap *shot* dari awal hingga akhir. *Shot* desain merupakan hal utama dalam film dengan tiap *shot* memberi gerakan dalam narasi serta perlu memperlihatkan seluruh informasi dari elemen narasi hingga elemen estetika agar dapat menyampaikan pesan dan kesan dari film sepenuhnya.

Shot merupakan suatu unit yang complex dalam pembuatan film, dengan pembuat film memiliki kuasa atas *mise-en-scene* yang termasuk segala material, penataan, barang, lokasi, tipe lensa, kecepatan gerakan, tone, dan elemen visual lainnya yang dapat terlihat dalam sebuah *shot* (Bordwell, D., 1979, hal. 215). Berbagai elemen termasuk dalam pembuatan *mise-en-scene* yang akan menceritakan bagian dari narasi serta menjelaskan suatu kesan pilihan pembuat film. Dari kontrol atas elemen-elemen tersebut untuk pembuatan suatu *shot*, desain isi dalam *shot* dan pengarahannya memberikan para pembuat film berbagai cara untuk memvisualisasikan ide atau pesan yang ingin diperjelas.

Film *Gitu Doang?* memiliki narasi mengenai 2 anak bersahabat yang mengalami permasalahan dalam hubungan disebabkan oleh interaksi mereka yang merujuk kepada peraduan nasib. Tema utama yang dipertunjukkan dalam film adalah konflik kedua tokoh utama dalam cerita. Dari konflik tersebut, penonton dapat melihat tegangan dalam hubungan antar kedua tokoh. Dengan fokus terhadap konflik tokoh, adegan memerlukan *shot* yang dapat mengilustrasikan rasa

ketegangan dan munculnya rasa permusuhan terhadap kedua tokoh. Penelitian ini ingin mencoba untuk mencari tahu bagaimana perancangan *shot* dapat membantu mengkomunikasikan kesan tersebut dalam film *Gitu Doang?*

1.1 RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah ditulis, penelitian ini memiliki rumusan masalah yang berupa berikut, Bagaimana kesan ketegangan emosional dalam konflik dapat divisualisasikan lewat desain *shot* di film “*Gitu Doang?*”? Sebagai Batasan masalah untuk penelitian ini, rumusan masalah akan memfokuskan dalam adegan dalam 2 babak penceritaan yang berisi dengan introduksi tokoh dan puncak konflik. Secara spesifik, penulis akan mengambil 1 *shot* dalam adegan 3, 4, dan 5 dan membandingkan tiap *shot* menganalisis perkembangan konflik dari awal, kemunculan konflik, hingga titik puncaknya konflik.

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mempelajari bagaimana *shot* dalam film *Gitu Doang?* dirancang agar dapat memvisualisasikan kesan ketegangan dari konflik antar tokoh. Dengan penelitian ini, penulis bertuju untuk memperdalam penggunaan teknik kamera untuk mendapatkan efek tertentu dalam perancangan sebuah *shot*.

2. LANDASAN PENCIPTAAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah sebelumnya dinyatakan, penelitian ini akan dirumuskan untuk menjawab pertanyaan tentang bagaimana *shot-shot* dalam film pendek hybrid *Gitu Doang?* dapat dirancang sedemikian rupa sehingga dapat menggambarkan kesan ketegangan antar tokoh. Oleh sebab itu, penelitian ini menggunakan teori-teori mengenai *mise-en-scene* dan komposisi dalam *shot*