

1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Animasi adalah salah satu cabang dari bidang perfilman. Film animasi juga merupakan salah satu bentuk seni berupa visual yang bertumbuh dengan pesat. Animasi menjadi salah satu bentuk medium yang menarik untuk penceritaan. Tersusun oleh banyak gambar, yang kemudian gambar-gambar tersebut ditampilkan dengan kecepatan yang sesuai, proses tersebut membentuklah sebuah animasi (Sobri et al., 2022). Dalam proses produksi film baik animasi maupun non animasi, cerita dibentuk dari pecahan-pecahan yang kemudian dirangkai menjadi satu kesatuan bernama *scene*. Dalam tiap *scene*, terdapat potongan-potongan bagian yang saling berkesinambungan, disebut *shot*. Diketahui bahwa tiap *shot* pasti memiliki peran penting berbentuk narasi yang ditujukan untuk mencuri perhatian penonton dengan membangun atmosfer film.

Shot sendiri berperan penting dalam membangun sebuah film. Sebuah *shot* tak hanya berfungsi untuk menampilkan sebuah aksi, namun juga bertanggung jawab untuk memnyampaikan pesan kepada penonton supaya bisa memberikan pengalaman sinematik yang kuat sekaligus memikat (Farrell & Manesah, 2025). Dengan memanfaatkan pemilihan tipe *shot*, *angle* kamera, dan pergerakan kamera yang sesuai, *shot* mampu mengatur fokus penonton, menyampaikan informasi cerita, hingga membangun ketakutan, tanpa harus menggunakan dialog.

Dalam perancangan film terutama pada genre tragedi, elemen-elemen yang digunakan pada sebuah *shot* berperan besar dalam penyampaian emosi. Emosi yang sering didapati pada film tragedi adalah rasa duka akan kehilangan, kekacauan sebuah musibah, dan kegelisahan atau ketakutan karakter yang ada pada film. Sehingga, sebelum membuat sebuah animasi, dibutuhkanlah seorang perancang *shot* yang dapat merencanakan sekaligus menyampaikan cerita pada naskah dalam bentuk gambaran kasar. Seorang perancang *shot* atau *Storyboard artist* berperan penting dalam produksi sebuah film karena idealnya dapat membahasakan secara visual cerita yang ada pada naskah (Natawiria & Adiwijaya, 2025).

7,6 SR (2025) merupakan sebuah animasi pendek yang mengangkat sebuah cerita mengenai tragedi gempa yang terjadi di Padang pada tahun 2009 lalu. Pada film ini, Mayra, seorang anak perempuan dengan daya imajinasi tinggi, hidup sederhana dengan penuh bahagia berdua bersama Ibunya. Ia memiliki satu buku cerita yang Ibunya selalu bacakan untuknya, berjudul Petualangan Nana. Buku tersebut menceritakan seekor kelinci yang berani membasmikan serigala-serigala keluar dari desanya. Suatu ketika, gempa menerjang. Mayra yang terobsesi dengan buku ceritanya, membayangkan seolah bencana yang sedang terjadi merupakan bagian dari kisah pada buku ceritanya. Imajinasi Mayra membawa musibah terhadap dirinya dan Ibunya. Implementasi pemanfaatan sinematografi terkhusus film *thriller* yang menjadi dasar motivasi penulis dalam membuat skripsi terkait perancangan *shot* terhadap suasana adegan *shot-shot* terpilih dalam film animasi pendek 7,6 SR (2025).

1.1 RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH

Rumusan masalah yang diangkat pada penciptaan ini adalah bagaimana perancangan *shot* dapat mendukung ketakutan tokoh pada film animasi pendek 7,6 SR?

Menurut latar belakang yang telah ditulis oleh penulis, adapun fokus masalah pada penelitian ini meliputi:

1. Penelitian ini hanya berfokus terhadap beberapa aspek sebagai parameter yang akan diteliti yaitu tipe *shot*, *angle* kamera, dan pergerakan kamera
2. Penulis hanya membahas 3 *shot* yaitu *scene 7 shot 5* yang merupakan adegan pasca-gempa dimana Mayra melihat tangannya penuh dengan luka, *scene 9 shot 12* dimana Mayra terjatuh dan berusaha menggapai Nana yang terlepas dari pelukannya, dan *scene 9 shot 15* yang memperlihatkan serigala yang semakin mendekat ke Mayra
3. Penulis hanya membahas ketakutan pada tokoh utama di film animasi pendek 7,6 SR (2025) yaitu Mayra

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Berdasarkan dari rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan skripsi yang ingin penulis capai adalah mampu menemukan rancangan *shot* yang mendukung ketakutan tokoh pada film animasi pendek 7,6 SR melalui elemen-elemen sinematografi yaitu tipe *shot*, *angle* kamera, dan pergerakan kamera pada *shot-shot* yang terpilih.

2. LANDASAN PENCIPTAAN

Berikut telah dilampirkan landasan penciptaan, teori, dan studi literatur sebagai pendukung dalam penelitian ini.

2.1 TIPE SHOT

Dalam sebuah film tersusun dari kumpulan *shot*. *Shot* merupakan rekaman yang memperlihatkan sebuah aksi melalui sudut pandang tertentu dan waktu tertentu (Bowen & Thompson, 2013) *Shot* dapat dibagi menjadi beberapa jenis. Masing-masing jenis bisa memiliki tujuan yang berbeda tergantung pada informasi yang ingin disampaikan. Farrell & Manesah (2025) mengatakan bahwa “Pemilihan jenis *shot* yang tepat membantu menguatkan hubungan emosional antara penonton dan karakter”. Jenis-jenis *shot* yang sering digunakan adalah *long shot/wide shot*, *medium shot*, dan *close-up*. Biar begitu, terdapat juga tipe *shot* yang merupakan hasil dari pengembangan dari ketiga *shot* tersebut, diantaranya: *extreme long shot/extreme wide shot*, *very longshot/very wide shot*, *medium long shot*, *medium close-up*, *big close up*, dan *extreme close-up* (Bowen & Thompson, 2013).

2.1.1 *Close-up Shot*

Shot close-up merupakan salah satu *shot* yang sering digunakan ketika ingin menampilkan perilaku atau ekspresi dari tokoh yang biasa tidak dapat ditampilkan menggunakan tipe *shot* yang jauh dari pandangan penonton. Bowen & Thompson (2013) mengatakan bahwa *close-up shot* merupakan *shot* yang bersifat intim karena dapat menampilkan orang, objek, ataupun aksi lebih detail dengan skala jauh lebih