

1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Sejak pertama kali ditemukan, animasi telah menjadi bentuk penceritaan yang merevolusionerkan bagaimana kita menceritakan kisah baik dalam layar lebar atau kecil. Sejak dari titik tersebut, pionir-pionir dalam bidang animasi terus mendorong dan meningkatkan bagaimana animasi dapat di eksekusi, seperti yang tadinya harus digambar dalam sebuah kertas yang nantinya akan di rekam, ke digitalisasi dalam sebuah komputer untuk membuat sebuah medium baru. Meskipun dari dekade-dekade terakhir animator telah mendefinisikan apa yang bisa disebut sebagai animasi, tetapi hal yang tidak terubah sejak titik pertama adalah tujuan sebuah animasi sebagai bentuk penceritaan. Salah satu hal yang membuat film animasi memiliki keuntungan dari film *live-action* adalah di mana penceritaan atau penggambaran terasa lebih bebas, seperti animator dapat menuangkan gairah mereka kepada sebuah proyek animasi. *Zhang Jin*, dalam artikelnya yang berjudul “*The Creation and Soul of Animation*” berkata bahwa animasi khususnya dalam dunia teknologi, memberi seorang animator dunia yang di mana mereka dapat memvisualkan seluruh imajinasi dan bakat seni mereka (Jin, 2018).

Penelitian khusus ini akan mendalami salah satu aspek penting dalam pembuatan film baik animasi atau *live-action*, dan itu adalah perancangan *shot*. Bagi penulis, *shot* memiliki unsur bukan hanya sebagai mata para penonton dalam sebuah film, tetapi juga sebagai sudut pandang sebuah tokoh dalam cerita film, baik dalam sisi emosional ataupun fisik. Seorang filmmaker akan mencoba untuk membangkitkan sebuah kesan emosional baik dari penonton maupun tokoh dalam merancang sebuah film, dari unsur suara, dialog sampai *komposisi shot* membantu dalam membentuk emosi tersebut (Scott 2023). Salah satu alasan penulis membuat *shot* design poin penting dalam penelitian ini adalah bagaimana sebuah adegan dalam film baik animasi maupun *live-action* dapat memberi sebuah kesan cerita tanpa menggunakan dialog, bagaimana animator dapat memberi kesan emosi melalui sebuah *kamera shot*. Hal-hal ini juga berasal dari beberapa inspirasi mengenai *shot design* digunakan sebagai pemvisual sebuah adegan dalam animasi-animasi yang telah dibuat, seperti animasi dari adaptasi *manga* oleh Eiichiro Oda berjudul “*One*

Piece” dan rekan *mangaka* Akira Toriyama berjudul “*Dragon Ball*”. Semua hal tersebut membuat penulis yakin bahwa perancangan *shot design* dalam sebuah karya film animasi baik 2D maupun 3D menjadi unsur penting dalam penceritaan sebuah film animasi.

Mengenai film animasi penulis sendiri yang berjudul *NO-WHO*, merupakan sebuah film animasi pendek 2D yang menceritakan kisah seorang kakak yang berjalan melalui Neraka untuk mencari adik kecilnya. Karya animasi penulis ini memiliki elemen-elemen simbolis dan penceritaan yang bersifat ambigu dengan naratif yang bergantung pada interpretasi penonton. Animasinya sendiri memiliki sifat *non dialogue*, di mana karakterisasi divisualkan melalui *body language* dan tentu *shot design*. Limitasi tersebut disebabkan dari faktor bahwa proyek ini merupakan proyek individu di mana penulis sendiri yang bertanggung jawab dalam penyelesaian semua bagian animasi dari awal sampai akhir.

Alasan utama perancangan *shot* dalam film animasi *NO-WHO* menjadi begitu penting adalah dari penceritaannya sendiri. Dari sisi naratif, *NO-WHO* tidak memiliki dialog dalam bentuk apapun, semua bagian animasi diceritakan melalui gerak dan ekspresi tubuh dari karakter. Dengan itu sendiri tidaklah cukup dalam memvisualkan emosi ataupun ekspresi tokoh-tokoh dalam film *NO-WHO*, maka penulis membuat keputusan untuk memanfaatkan perancangan *shot* sebagai pemvisual emosi tokoh. Untuk memberi pesan kepada penonton bahwa dari pandangan *shot* atau mata penonton dalam film bahwa mereka dapat merasakan apa yang dirasakan tokoh dalam *adegan* tertentu.

1.1 RUMUSAN & FOKUS MASALAH

Berdasarkan penelitian mengenai perancangan *shot* dalam film animasi 2D, maka masalah dapat dirumuskan sebagai berikut, Bagaimana sebuah *shot* dapat dirancang untuk memvisual emosi tokoh? Penelitian ini akan memfokus terhadap bagaimana *shot* dapat dirancang untuk memvisualkan emosi tokoh dalam film animasi 2D *NO-WHO*. Dari situlah penulis akan memfokus bahasan terhadap 2 *shot* berbeda, yang masing-masing berada di *act-act* yang memvisualkan emosi yang berbeda.

Perancangan *shot* dalam kedua adegan tersebut akan mendalami tipe-tipe *shot* kamera dan peletakan kamera agar memvisualkan posisi tokoh pada adegan tersebut dan apa yang mereka sedang hadapi.

1. *Scene Act 2, Shot 58-59* adegan di mana Si Kakak dikalahkan dan dalam posisi Lelah oleh tokoh Si Setan. Ditunjukan dari perspektif Si Kakak dari *ground level* menghadap ke atas yang menunjukan dominasi dan kekuatan Si Setan, menggali rasa takut besar pada mental Si Kakak.
2. *Scene Act 3, Shot 20* di mana Si Kakak akhirnya bersatu kembali dengan Si Adik setelah perjalanan yang susah payah dan menyakitkan. Si Kakak melihat Si Adik dari kejauhan pada cuaca yang tenang disertai oleh matahari terbenam.

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Penelitian mengenai perancangan *shot* dalam film *NO-WHO* mempunyai tujuan untuk menemukan aspek-aspek yang memvisualkan emosi tokoh dalam penyusunan sebuah *shot*. Adegan yang telah ditujui dalam sub-bab sebelumnya dijadikan poin fokus dalam penelitian tersebut, di mana setiap *shot* dari setiap *act* berbeda mempunyai unsur emosi yang unik. Penulis ingin mendalamai bagaimana perancangan shot dalam adegan-adegan tersebut dapat menunjukan kontras emosi tokoh pada setiap *act* kepada penonton dan kenapa posisi *shot* tersebut dipilih untuk adegan tertentu. Penulis juga berharap bahwa penelitian mengenai perancangan *shot* ini mempunyai fungsi besar untuk para animator ataupun pembaca yang ingin mengimplementasikan teknik perancangan pada proyek mereka sendiri.

2. LANDASAN TEORI

Untuk mendalami penelitian mengenai perancangan *shot* dalam mengekspresikan mood atau emosi dalam film animasi *NO-WHO*, penulis telah mengumpulkan dan menyusun teori-teori dan referensi dari sekumpulan literatur dan buku yang dapat dijadikan acuan. *NO-WHO* merupakan film animasi tidak