

1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Menurut Daniswari (seperti dikutip dalam Damayanti, Nurajijah, & Ali, 2023), Gua Sunyaragi merupakan salah satu cagar budaya berada di Kota Cirebon, pada pembentukannya dari melihat bagian konstruksi dan komposisi bangunan situs menjadikannya dengan sebutan taman air Gua Sunyaragi. Menurut Damayanti et al. (2023) Gua Sunyaragi memiliki aspek istimewa yaitu arsitektur menggunakan ornamen batu karang laut secara menyeluruh di penjuru bangunan yang menciptakan suasana yang langka dan jarang ditemui. Gua Sunyaragi memperlihatkan sisi yang berbeda dan penulis akan berfokus pada bagian bangunan gua tersendiri. Pemilihan menggunakan Gua Sunyaragi untuk karya animasi 2D yaitu menurut Juliyanto et. al. (2024) wisata sejarah memiliki tujuan untuk melestarikan dan pengenalan sejarah, jika objek wisata tidak dikembangkan dengan inovasi dan kreativitas maka takutnya akan sepi wisatawan. Pada perancangan animasi mengenai Gua Sunyaragi dapat memperkenalkan pelestarian budaya dan tempat sejarah dengan keistimewaannya.

Menurut Wells (seperti dikutip dalam Natawiria & Adiwijaya, 2025) animasi merupakan cara paling dinamis dalam menggambarkan bentuk ekspresi, pembuatannya dengan menampilkan gambar secara berurutan sehingga menciptakan ilusi gerak. Dalam pembuatan karya animasi 2D “Sunyaragi”, diperlukan rasa takut untuk menunjukkan tempat sakral tersebut menggunakan *shot* yang akan dipakai. Menurut Mmilosevic dan McCabe (2019) rasa takut adalah emosi dasar yang muncul sebagai respon terhadap ancaman nyata atau yang merasakan yang akan terjadi. Hal ini menjadi penting dalam menciptakan rasa takut yang akan dibagikan kepada penonton untuk memberikan sebuah peringatan untuk tidak melanggar adat atau peraturan dari pembicaraan penjaga tempat sakral. Dalam pembahasan *shot* yang akan dijadikan topik untuk penulis akan dibahas lebih teliti untuk memahami lebih lanjut sebagai kepentingan dalam memberikan pengetahuan, kebebasan, dan batasan pada perancangan.

Penulis menjadikan dirinya dalam mendukung visual naskah untuk keseluruhan cerita. Pada visual naskah, menggunakan juga teknik yang

berkesinambungan dengan *shot size*, *camera angle*, dan komposisi sebagai penompang dalam mengangkat penonton pada ketakutan yang ingin dituju. Serta sebagai pengingat untuk tetap menjaga aturan setiap tempat sakral.

1.1. RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH

Bagaimana perancangan *shot* untuk mendukung ketakutan pada film animasi 2D “Sunyaragi”?

Proses pembentukan dan perancangan *shot* untuk mendukung ketakutan akan berfokus pada *shot size*, *camera angle*, dan komposisi. Dalam penelitian ini, *scene* dan *shot* yang akan menjadi batasan adalah:

- 1) *Scene 4 shot 2*, dimana tokoh Didit ditinggalkan kedua karakter sendirian. *Shot* ini merasakan sebuah tahap teror sebelum memasuki Gua Sunyaragi lebih dalam.
- 2) *Scene 7 shot 4*, kedua karakter Didit dan Putra berada di depan Gua Peteng melihat Irwan yang tidak bisa dilihat menggunakan mata dan harus melalui kamera *handphone*. *Shot* ini memberikan ketakutan tahap horor kepada karakter yang tidak bisa berbuat apa-apa.
- 3) *Scene 8 shot 1*, tokoh Didit dan Putra berlari keluar dari Sunyaragi setelah melihat sosok yang menyerupai Irwan, mereka berdua lelah serta mengkhawatirkan keberadaan Irwan berada. *Shot* ini memberikan ketakutan pada tahap pemulihan kepada Didit dan Irwan setelah berlari keluar dari Sunyaragi.

1.2. TUJUAN PENCIPTAAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi perancangan *shot* untuk mendukung rasa ketakutan dalam film animasi 2D “Sunyaragi”. Penelitian ini bermanfaat bagi penulis dalam mengasah kemampuan untuk merancang *shot* dalam animasi dan berfokus pada *shot size*, *camera angle*, dan komposisi. Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi yang mengangkat isu atau topik yang berkaitan.