

1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Dalam industri film, khususnya animasi film pendek, penyampaian emosi menjadi elemen penting. Namun, masih terdapat kesenjangan dalam eksplorasi teknik visual untuk menyampaikan emosi cemas dan lega. Bordwell dan Thompson (2013) menjelaskan bahwa bentuk film merupakan suatu sistem yang terdiri dari hubungan antar elemen yang saling berkaitan yang menunjukkan bahwa elemen visual memiliki peran penting dalam membangun makna. Salah satu pengalaman yang relevan dan sering terjadi dalam kehidupan mahasiswa adalah prokrastinasi, yang menjadi fokus dalam penelitian ini.

Dalam kehidupan modern, individu sering dihadapkan pada berbagai tuntutan akademik dan sosial yang memerlukan kemampuan manajemen waktu dan pengendalian diri. Salah satu fenomena yang umum terjadi adalah prokrastinasi, yaitu kecenderungan menunda pekerjaan meskipun menyadari dampak negatifnya. Steel (2007) menyatakan bahwa “*procrastination is the voluntary delay of an intended course of action despite expecting to be worse off for the delay.*” Fenomena ini tidak hanya berdampak pada penyelesaian tugas, tetapi juga memengaruhi kondisi emosional individu.

Prokrastinasi sering kali memicu munculnya kecemasan, khususnya saat menghadapi situasi yang menekan seperti bimbingan skripsi. Kondisi ini ditandai dengan perasaan tegang, gelisah, serta respon fisik tertentu. Namun, ketika tekanan tersebut mereda, emosi dapat berubah menjadi lega sebagai bentuk pelepasan beban. Lazarus (1991) menyatakan bahwa emosi merupakan respon terhadap penilaian individu terhadap suatu situasi yang berkaitan dengan kesejahteraannya. Perubahan emosi ini perlu disampaikan secara efektif dalam media visual agar dapat dirasakan oleh penonton. Untuk menyampaikan perubahan emosi tersebut secara visual, diperlukan tahap perencanaan adegan sehingga sesuai dengan emosi. Salah satu tahapan penting dalam proses tersebut adalah penggunaan *storyboard*

Storyboard merupakan sebuah rangkaian gambar sketsa berurutan yang membantu menyusun ide visual sehingga setiap gerakan, ekspresi karakter, serta perubahan latar dapat direncanakan dengan jelas. Hannes Rall (Obik Dwi, 2023,

hlm. 5) menyatakan *storyboard* menerjemahkan deskripsi naskah menjadi gambar dan mendefinisikan "penceritaan visual". *Storyboard* dibutuhkan pada proses animasi untuk merencanakan *shot* yang sesuai antara konsep hingga akhir sehingga proses produksi berjalan efektif, terarah, dan menghasilkan animasi yang menarik serta mudah dipahami oleh penonton. *Storyboard* mempunyai banyak teknik dalam merancang sebuah *shot*, maka penggunaan teknik yang difokuskan adalah meneliti *camera angle*, *shot size*, dan *headroom* yang dapat membangkitkan emosi lega dan cemas dalam sebuah *shot*. Dengan demikian, diperlukan perancangan yang terarah untuk menerapkan teknik-teknik tersebut dalam sebuah karya animasi.

Karena betapa pentingnya *storyboard* pada pembuatan film, penulis melakukan karya tulis ini dengan alasan untuk memaparkan perancangan *shot* kepada animasi pendek "*Time Flies*" yang menceritakan tentang seorang laki-laki yang hampir menghancurkan hidupnya sendiri karena prokrastinasi. Penulis akan memakai teori *shot size*, *headroom* dan *camera angle*.

1.1 RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang diajukan adalah, bagaimana perancangan *shot* untuk memvisualisasikan cemas dan lega dalam produksi film animasi 2d pendek "*Time Flies*"?

Pembahasan laporan penelitian ini hanya akan berfokus pada perancangan *shot* pada dua scene yaitu, *scene 9 shot 4* melakukan konseling tugas yang dibuat Gunawan secara tergesa-gesa, sehingga tidak maksimal dan cemas, serta *scene 9 shot 13* Gunawan melihat bahwa dosen pembimbing tidak bisa datang dan konseling dimundurkan sehingga Gunawan merasa lega.

Scene tersebut dipilih karena emosi cemas dan emosi lega Gunawan rasakan pada *shot* itu dapat terasa juga kepada penonton dengan memakai perancangan *shot shot size*, *headroom* dan *camera angle*.

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Tujuan penciptaan ini adalah untuk membuat perancangan *shot* yang sesuai dengan skenario dalam produksi film animasi 2d pendek "*Time Flies*" menggunakan aspek kamera *angle*, jenis *shot*, dan *headroom*, juga berharap penciptaan ini bermanfaat