

1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Perkembangan industri animasi menunjukkan bahwa animasi tidak lagi sekadar hiburan visual, tetapi telah menjadi medium ekspresif yang mampu menyampaikan gagasan, nilai, dan dinamika psikologis tokoh secara mendalam. Menurut Paul Wells (2016), animasi pada dasarnya merupakan upaya menciptakan ilusi pergerakan pada benda mati. Namun, dalam perkembangannya, animasi dipahami sebagai proses “memberikan kehidupan” pada sesuatu yang tidak hidup, termasuk menghadirkan emosi, konflik batin, dan transformasi tokoh. Dengan demikian, animasi memiliki potensi besar dalam memvisualisasikan perjalanan perkembangan tokoh secara simbolik maupun sinematik.

Sebagai bagian dari praktik *visual storytelling*, animasi mengandalkan bahasa visual untuk menyampaikan makna. Komposisi gambar, warna, pencahayaan, ruang, serta pergerakan kamera menjadi elemen yang membentuk persepsi dan interpretasi penonton terhadap suatu adegan (Sibierska, 2017). Dalam konteks ini, emosi tidak hanya disampaikan melalui dialog atau ekspresi tokoh, tetapi juga melalui konstruksi visual yang terencana. Oleh karena itu, setiap keputusan visual dalam film memiliki peran strategis dalam membangun pengalaman emosional yang utuh dan terarah.

Salah satu elemen utama dalam konstruksi bahasa visual adalah perancangan *shot*. *Shot* tidak hanya berfungsi sebagai sudut pandang penonton, tetapi juga sebagai representasi sudut pandang emosional tokoh. Melalui ukuran gambar, sudut kamera, komposisi, pencahayaan, serta ritme visual, *filmmaker* dapat membangun intensitas dramatik, menciptakan kedekatan psikologis, dan menegaskan perubahan kondisi batin tokoh (Scott, 2023). Dengan kata lain, perancangan *shot* menjadi perangkat penting dalam memvisualisasikan emosi secara sinematik.

Berdasarkan pemaparan tersebut, penelitian ini berfokus pada perancangan *shot* untuk memvisualisasikan emosi dalam film animasi 2D *730*. Film ini mengisahkan perjalanan emosional tokoh utama, Kala, dalam menghadapi tekanan sosial dan konflik internal hingga mencapai titik refleksi diri. Perancangan *shot* dalam film ini dirancang secara bertahap untuk menggambarkan dinamika emosi tokoh, mulai dari

ketertekanan, keraguan, dan ketegangan, hingga keterbukaan dan ketenangan. Melalui pengaturan komposisi, ruang, pencahayaan, dan kontras visual, perubahan emosi tersebut diwujudkan secara terstruktur dalam setiap babak cerita. Dengan demikian, *shot* dalam film *730* tidak hanya menjadi elemen teknis, tetapi menjadi bahasa visual utama dalam menyampaikan pengalaman emosional kepada penonton.

1.1 RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah: Bagaimana perancangan *shot* untuk memvisualisasikan emosi dalam film animasi *730*?

Agar penelitian lebih terarah dan tidak melebar, maka fokus masalah dalam penelitian ini dibatasi pada:

1. Perancangan *shot* dalam film pendek animasi 2D *730* sebagai medium utama eksplorasi bahasa visual dalam membangun makna.
2. Visualisasi dinamika emosi tokoh utama (Kala) melalui tiga *shot* kunci yang merepresentasikan tiga emosi berbeda sesuai dalam struktur babak cerita, emosi, yaitu:
 - A. Sc02_Sh02 – Kala tidak sengaja menjatuhkan makanan pesanan diantara pengunjung restoran. Untuk mewakili perasaan malu (*Shame*)
 - B. Sc02_Sh04 – Munculnya keberadaan *timer* untuk pertama kalinya. Untuk mewakili perasaan tegang (*Apprehension*)
 - C. Sc06_Sh03 – Kala dan Rasa menunggu waktu habis di puncak. Untuk mewakili perasaan pasrah (*Acceptance*)
3. Aspek pada *shot* yang akan dibahas meliputi komposisi, *angle*, dan jenis *shot*

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mewujudkan perancangan *shot* sebagai bahasa visual dalam memvisualisasikan emosi pada film pendek animasi 2D *730*. Perancangan tersebut difokuskan pada pengolahan komposisi, sudut pengambilan gambar (*angle*), dan jenis *shot* yang diterapkan pada tiga *shot* kunci

Sc02_Sh02, Sc02_Sh04, dan Sc06_Sh03 guna merepresentasikan tiga kondisi emosional berbeda dalam struktur babak cerita sehingga tercapai penyampaian makna dan pengalaman emosional yang efektif kepada penonton.

2. LANDASAN PENCIPTAAN

Landasan penciptaan dalam penelitian ini didasarkan pada teori *storyboard* dan teori emosi sebagai teori utama.

2.1 Teori Storyboard

Storyboard merupakan tahap pra-visualisasi dalam produksi film yang berfungsi menerjemahkan gagasan abstrak ke dalam bentuk visual yang terstruktur. Melalui *storyboard*, rangkaian *shot* dirancang untuk membangun alur cerita secara sinematik sebelum masuk ke tahap produksi. Menurut John Hart (2008), *storyboard* yang efektif adalah *storyboard* yang mampu merepresentasikan visi sutradara sekaligus memberikan arahan visual yang jelas bagi seluruh tim produksi.

Dengan demikian, *storyboard* tidak hanya berfungsi sebagai alat perencanaan teknis, tetapi juga sebagai sarana pengembangan bahasa visual film. Melalui *storyboard*, pembuat film dapat mengeksplorasi berbagai kemungkinan visual sebelum memasuki tahap produksi. Dalam perancangan film animasi 730, *storyboard* digunakan untuk menentukan penerapan jenis *shot*, *camera angle*, dan komposisi dalam memvisualisasikan emosi tokoh secara efektif.

2.1.1 Jenis dan *angle Shot* dalam Film

Shot merupakan unit dasar dalam bahasa sinema yang membentuk struktur visual sebuah film. Christopher J. Bowen (2024) menyatakan bahwa *shot* adalah rekaman yang menampilkan subjek dengan pengaturan jarak, sudut, perspektif, dan durasi tertentu. *Shot* tidak hanya menyusun adegan, tetapi menentukan bagaimana sebuah peristiwa dirasakan oleh penonton. Sejalan dengan itu, Brown (2016) menjelaskan bahwa kamera berfungsi sebagai representasi mata penonton, sehingga perancangan *shot* secara langsung memengaruhi respons emosional yang terbentuk.