

1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Rasa malu merupakan salah satu emosi sosial yang paling kompleks dan universal dalam pengalaman manusia. Berbeda dengan emosi primer seperti kebahagiaan atau kesedihan yang muncul secara spontan dan langsung, rasa malu melibatkan proses kesadaran diri yang mendalam serta evaluasi internal yang rumit terhadap bagaimana individu dipersepsikan dan dinilai oleh orang lain di sekitarnya. Febriansyah et al. (2024) menjelaskan bahwa dalam proses perkembangan sosial dan emosional, remaja cenderung melakukan eksplorasi diri secara aktif untuk menemukan dan membentuk identitas mereka, di mana rasa malu muncul sebagai respons emosional yang intens dan signifikan terhadap keraguan diri atau kekhawatiran mendalam akan penilaian sosial yang diterima dari lingkungan sekitar mereka.

Pengalaman emosional tersebut dapat menjadi sumber konflik internal yang memengaruhi cara remaja memandang dirinya sendiri maupun berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Musik video berbasis animasi kami yang berjudul *Follower* berusaha mengangkat tema rasa malu dalam konteks interaksi sosial remaja. Musik video tersebut mengikuti perjalanan seorang remaja bernama Eric yang menghadapi rasa malu dan inferioritas, yang kemudian belajar untuk menerima diri sendiri melalui interaksi yang bermakna dengan orang lain yang menunjukkan empati dan penerimaan tulus terhadap keunikan yang selama ini ia sembunyikan.

Shot design merupakan proses perencanaan dan perancangan visual setiap adegan dalam produksi film atau animasi yang mencakup keputusan strategis mengenai *compositon*, *framing*, *camera movement*, dan elemen visual lainnya untuk menyampaikan narasi dan emosi kepada penonton. Menurut Bordwell dan Thompson (2023), *shot design* adalah fondasi dari bahasa sinematik yang memungkinkan pembuat film tersebut untuk mengontrol bagaimana informasi visual disampaikan dan bagaimana penonton merespons secara emosional terhadap apa yang mereka lihat di layar.

1.1 RUMUSAN DAN BATASAN MASALAH

Rumusan masalah untuk penelitian ini adalah bagaimana karakteristik visual rasa malu dapat divisualisasikan melalui perancangan *shot design* dalam musik video animasi Follower (2026)?

Agar pembahasan dalam penelitian ini tidak terlalu luas, penelitian akan difokuskan pada beberapa masalah sebagai berikut:

- a. Adegan shot KLS_0030 saat Eric malu karena takut ketahuan oleh teman-temannya kalau monster miliknya kecil.
- b. Adegan shot LPG_0050, di mana Eric merasa malu ketika melihat teman-teman sekelasnya bermain basket dengan monster yang kuat, sedangkan ia belum memiliki monster sendiri.
- c. Penelitian berfokus pada penerapan teknis *shot design* yang mencakup *shot size, camera angle, camera movement* dan *framing*.

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Penelitian ini mempunyai tujuan untuk menemukan cara merancang dan mengimplementasikan *shot design* untuk menggambarkan rasa malu dalam musik video animasi Follower (2026).

