



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Animasi merupakan salah satu *medium* seni yang dapat menggambarkan imajinasi manusia. Mulai dari tikus yang dapat berbicara, mainan yang hidup saat pemiliknya pergi, sampai dengan sebuah terowongan yang dapat membawa penonton ke dunia penuh dengan makhluk gaib. Walau banyak dari karakter dalam animasi tidak nyata, seringkali hubungan atau masalah yang mereka gambarkan serupa dengan apa yang manusia alami. Tidak hanya itu, penonton juga dapat belajar dan menerima permasalahan yang ada dalam animasi tersebut dan mengaplikasikannya ke dalam kehidupan sehari-hari.

Selain visual yang menarik dan cerita yang unik, sebuah animasi memerlukan perancangan *shot* yang benar agar dapat menyampaikan pesan cerita dengan lancar. Para *filmmaker* menggunakan *shot* dan sudut kamera untuk menyampaikan ceritanya (Rodgers. 2017). *Shot* merupakan alat bagi seorang *filmmaker* yang digunakan untuk mengkomunikasikan sebuah ide atau pesan kepada penonton. Namun, terkadang apa yang ingin disampaikan oleh seorang filmmaker tidak dapat ditangkap oleh penonton dengan baik, karena menghasilkan persepsi yang berbeda. Hal ini sering disebabkan oleh kurangnya perancangan *shot* dalam pembuatan sebuah film atau animasi. Oleh karena itu, perancangan *shot* merupakan hal yang perlu dipikirkan secara detail dan selengkap mungkin. Dalam merancang sebuah *shot*, banyak teknik yang perlu dipikirkan untuk

mendukung visual yang sudah ada. Misalnya, Teknik seperti jenis *shot* yang digunakan, gerakan kamera dan sudut kamera di mana gambar tersebut akan diambil. Tidak hanya itu, banyak elemen lain yang dapat mendukung *shot* sebuah film agar lebih mudah dimengerti oleh penonton, salah satunya adalah komposisi dan *editing*.

Sebuah *shot* jika dirancang dengan benar, dapat memberikan penonton gambaran jelas mengenai cerita dan emosi yang ingin disampaikan oleh sang *filmmaker*. Seperti dalam film “*The Professional*” (1994) karya Luc Besson, terdapat sebuah *medium long shot* yang menggambarkan interaksi antara seorang anak dan seorang pria. Besson, meletakkan kedua karakter di tengah frame dan mempergunakan teknik *shallow depth of field*, mengisolasi kedua karakter dari keadaan sekitar mereka. Tidak hanya itu, pakaian yang terlihat melalui *medium long shot* tersebut memperlihatkan kontras dalam sifat antara kedua karakter (Mercado, 2010).

Jakarta Terakhir merupakan animasi 3D mengenai ayah dan anak yang berlindung di dalam sebuah mall dari banjir bandang yang telah melanda Jakarta. Selagi menunggu bantuan datang ayah dan anak tersebut mengeksplorasi mall tersebut. Tetapi ketika tiba kesempatan bagi mereka untuk pergi ke tempat yang lebih aman, ayah dan anak memiliki pendapat yang berbeda. Sang ayah, ingin tetap tinggal dalam mall yang hampir runtuh dan menikmati hal-hal yang ada di dalamnya, sedangkan sang anak ingin pergi ke tempat yang lebih aman. Dengan adanya konflik antar kedua karakter maka terlihat sangat diperlukannya

perancangan *shot* yang benar untuk menyampaikan cerita dan menggambarkan situasi dengan benar. Dalam skripsi penciptaan ini, penulis akan membahas mengenai perancangan *shot* untuk memvisualkan cerita seorang anak dan ayahnya dalam animasi 3D “Jakarta Terakhir” tersebut.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan *shot* untuk memvisualkan hubungan antar karakter yang merupakan ayah dan anaknya dalam animasi 3D “Jakarta Terakhir”?

1.3. Batasan Masalah

Dalam pembahasan mengenai perancangan *shot* ini, batasan masalah yang akan dibahas penulis adalah :

1. Hubungan antara anak dan ayah yang dibahas merupakan hubungan yang berubah sepanjang alur cerita.
2.
 - i. *Scene 2, Shot 7* (Anak mengikuti ayahnya)
 - ii. *Scene 4, Shot 6 dan 7* (Realisasi anak akan keinginan ayahnya)
 - iii. *Scene 5, Shot 11* (Anak berpisah dengan ayahnya)
3. Perancangan *shot* difokuskan kepada jenis *shot*, gerakan kamera, dan komposisi visual.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari pembahasan dalam skripsi yang ingin dicapai oleh penulis adalah penggambaran secara detail seputar perancangan *shot* untuk memvisualkan perubahan perspektif yang terjadi dalam hubungan antar karakter anak dan ayahnya dalam animasi 3D berjudul “Jakarta Terakhir”.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat yang dapat diambil dari skripsi ini adalah:

1. Bagi Penulis, agar dapat mendalami wawasan mengenai *shot*, cara merancang *shot* atau mengaplikasikannya ke dalam sebuah karya animasi.
2. Bagi Pembaca, agar dapat memberikan pengertian lebih dalam mengenai *shot*, serta sebagai acuan atau referensi untuk perancangan *shot* yang memvisualkankan perpisahan.
3. Bagi Universitas, menjadi bagian dari arsip kampus dan menjadi acuan atau referensi bagi mahasiswa lain dalam pembahasan yang serupa.