



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 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada masa sekarang dunia film memiliki 2 format visual yang sudah banyak diketahui banyak orang, seperti *live action* dengan melibatkan manusia serta dunia asli, dan kemudian format animasi yang dapat membentuk dunia imajinasinya sendiri. Fungsi dan jenis turunannya pun beraneka ragam, tidak hanya dapat menyampaikan sebuah pesan moral, dan terpaku hanya dengan film panjang maupun pendek, dokumenter ataupun film eksperimental, melainkan film juga dapat di aplikasikan dalam menyampaikan sebuah profil perusahaan, jasa, maupun produknya. Penyampaian tersebut dapat dilakukan secara kreatif dan menarik dalam media Audio Visual (Film). Beberapa jenis penyampaian tersebut, yaitu:

1. Video Iklan.
2. *Company Profile*.
3. *TVC (Television Commercial)*.

Pada awal bulan April 2020, telah terjadi pemberlakuan peraturan PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) pada kota Jakarta dan sekitarnya, di karenakan semakin menyebarnya virus Corona (COVID-19) di Indonesia. Peraturan tersebut mengakibatkan segala bentuk aktivitas, pekerjaan, perkumpulan diluar rumah sangat dibatasi, tidak terkecuali proses kegiatan belajar mengajar yang ada di Universitas Multimedia Nusantara, sehingga berdampak besar bagi kelangsungan alur produksi yang akan dijalani oleh *team*.

Dalam memenuhi Tugas Akhir ini, penulis serta anggota kelompok yang lain, bersepakat untuk menggunakan format animasi dalam pembuatan video iklan Alfa Group. Video iklan merupakan informasi singkat mengenai suatu produk yang umumnya berdurasi tidak lebih dari 1 menit, dan dibuat khusus untuk mempromosikan suatu *brand* dengan harapan bisa menarik serta berdampak kepada masyarakat untuk memakai jasa atau produk tersebut. Menurut Fletcher (2010). Iklan akan menjadi sebuah penghubung antara sebuah produk yang dipasarkan kepada para calon penikmat atau pembeli. Dengan adanya penghubung tersebut, diharapkan dapat memberikan wawasan, pengaruh, serta menarik banyak orang terhadap produk tersebut (hlm 2).

Oleh karena itu, terdapat perancangan konstruksi dramatik untuk memberikan sebuah alur cerita yang menarik dalam video iklan tersebut sehingga dapat menarik dan dilihat banyak penonton. Menurut Ayawaila (2008) konstruksi dramatik merupakan bagian penting dari sebuah cerita fiksi maupun non fiksi untuk membuat film menjadi lebih menarik, karena bagian tersebut menjadi tulang punggung penuturan cerita (hlm. 105).

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana editor merancang konstruksi dramatik bersama *animator* untuk membangun emosi tokoh pada video iklan Alfa Group berbentuk *Stillomaitc Animation*?

1.3. Batasan Masalah

Penulis sebagai editor membatasi teknik editing dengan menggunakan *fade to white dissolve, fast pace, slow pace, smash cut, contrast cut* dan *match cut* dalam merancang pembangunan emosi pada tokoh.

1.4. Tujuan Skripsi

Penulisan skripsi ini dibuat untuk memberikan sebuah gambaran mengenai konstruksi dramatik dalam membangun emosi tokoh dengan konsep *editing* bersama *animator*.

1.5. Manfaat Skripsi

Penulisan Skripsi ini bermanfaat lebih bagi penulis agar penulis tahu seberapa jauh potensi yang sudah dimiliki penulis dalam bekerjasama untuk merancang suatu peranan teknik editing kedalam film yang baik dan benar.

Selain itu, para pembaca juga dapat belajar dalam menentukan teknik editing yang tepat untuk kondisi emosi tokoh yang kurang lebih sama seperti pada cerita video iklan ini. Serta dapat mengetahui peranan editing yang dipakai untuk membantu membangun sebuah cerita yang baik.

Penulisan skripsi ini dapat berkontribusi dalam menambah referensi serta wawasan kepada mahasiswa lain di Universitas Multimedia Nusantara yang ingin belajar mengenai penerapan konstruksi dramatik seorang *editor* bersama *animator* serta beberapa teknik editing yang penulis telah bagikan.