



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

Dalam era digital ini, penggunaan film animasi 3 dimensi sebagai media bercerita tidaklah jarang. Sebagai sebuah media yang kompleks dan memiliki banyak elemen, film animasi 3 dimensi membutuhkan perancangan *shot*. Karena jika seluruh elemen tersebut tidak berinteraksi dengan baik dan bersifat sepenuhnya estetika, sebuah *shot* akan kehilangan maknanya, dan sangat mungkin untuk membingungkan bahkan mengganggu penyerapan informasi penonton mengenai pesan dan alur cerita yang disampaikan, karena mata penonton mungkin terarah pada elemen yang seharusnya hanya bersifat tambahan dan bukan pemeran utama sebuah *shot*.

Karena keindahan dari sebuah film tidak sekedar berasal dari sekadar menaruh elemen-elemen yang menarik secara visual. Keindahan tersebut diraih ketika seluruh elemen teknis, komposisi, dan konteks narasinya, berinteraksi dengan baik dan memberikan makna visual (Mercado, 2010, hlm. XIV), dan perancangan *shot* adalah kunci utama untuk mengarahkan interaksi tersebut. Apabila sebuah *shot* tidak dipikirkan secara matang, cerita dan pesan yang disampaikan sebuah film dapat kehilangan maknanya. Dalam merancang sebuah film animasi 3 dimensi, banyak sekali variasi teknik kamera yang dapat diaplikasikan, dan masing-masing variasi ini pun memiliki kegunaannya sendiri-

sendiri, dan akan membuahkan hasil yang berbeda-beda. Semua elemen ini bersifat fundamental, karena apa yang sebuah kamera tangkap dalam sebuah *scene* merupakan perwakilan dari apa yang akan penonton dapat dari sebuah film (Brown, 2012, hlm. 10). Schumer (2008), mantan animator untuk *Walt Disney Feature Animation*, mendukung gagasan ini dengan mengatakan bahwa di sebuah film animasi, perlu kesadaran dari perancang-perancangannya untuk memastikan bahwa objek-objek yang esensial terhadap jalannya cerita bisa dilihat jelas penonton. Perancangan *shot* juga sebaiknya digunakan tidak hanya untuk meningkatkan kualitas visual, namun juga untuk mengarahkan mata penonton ke daerah seharusnya yang kita, sebagai perancang film, mau penonton lihat, karena gambar-gambar dalam sebuah *scene* di film animasi hanya tampak untuk sejenak saja (hlm. 233).

Penulis, yang adalah seorang mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara dari Program Studi Desain Komunikasi Visual Spesialisasi Animasi, percaya akan pentingnya perancangan *shot* dalam untuk membantu *storytelling* dan berencana untuk mengaplikasikan perancangan *shot* dalam proyek tugas akhirnya, yang juga adalah sebuah film animasi 3 dimensi, berjudul “*The Spirit of Ansel*”.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana membangun dan menerapkan teknik *shot* untuk membantu *storytelling* dalam film animasi 3 dimensi *The Spirit of Ansel*?

1.3. Batasan Masalah

Membahas perancangan *shot 3, shot 5, shot 16, shot 23, shot 31, shot 32, shot 34* untuk membantu *storytelling*, dimana teknik posisi kamera menjadi fokus utama pembahasan.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan tugas akhir ini adalah untuk menyampaikan bahwa perancangan *shot* yang sesuai dapat digunakan untuk membantu pengertian penonton terhadap cerita, sekaligus untuk menunjukkan contoh pengaplikasiannya dalam film animasi 3 dimensi berjudul *The Spirit of Ansel*.

UMMN