



### **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

Pergerakan kamera adalah hal yang amat berpengaruh dalam suatu *motion picture* atau animasi, karena setiap adegan yang ditampilkan di layar menunjukkan mengenai hal apa yang sedang terjadi saat itu. Setiap emosi dapat ditangkap begitu pengambilan gambar dan pergerakan kamera tersebut tepat, sehingga pesan dalam film dapat tersampaikan kepada penonton. Walaupun ada juga kamera yang tidak bergerak seperti *gag stage play* yang dimana semua adegan yang memang menampilkan tingkah komedi dan bodoh dapat dilihat secara keseluruhan panggung tanpa terfokus pada hal tertentu secara spesifik (Chandler, 2009).

Sampson (seperti yang dikutip oleh Chandler, 2009) mengatakan “Kita semua yang berurusan dalam bisnis perfilman jika kita menyadari suatu hal yang janggal, maka kita telah gagal. Karena tugas kita sebagai pembuat film adalah untuk membuatnya tetap konsisten dari awal sampai akhir.” Oleh karena itu, pengambilan gambar dan pergerakannya menjadi peran yang amat penting dalam bidang ini karena menentukan baik atau tidaknya di hasil akhir nanti (hlm.1).

Penulis bermaksud untuk merancang pergerakan kamera dalam film animasi pendek berjudul “Rana” yang berupa animasi campuran 3D dengan latar belakang 2D yang menceritakan mengenai seorang laki-laki yang hidup pada tahun 2015 dan perempuan yang hidup pada tahun 1950, mengalami hal yang sama pada kehidupan mereka masing – masing layaknya cermin yang

merefleksikan satu sama lain dengan memasukkan unsur *split screen* dalam penceritaannya supaya dapat menampilkan korelasi antara kedua karakter tersebut dengan baik.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana perancangan tata letak kamera untuk menarasikan film animasi pendek “Rana” untuk mencapai kesamaan?

### **1.3. Batasan Masalah**

Ruang lingkup pembatasan Tugas Akhir ini akan dibatasi pada:

1. Tata letak kamera yang digunakan.
2. Penggunaan *split-screen* pada adegan yang sama pada karakter.
3. Shot yang dibahas adalah 11, 12, 13, 14, 15, 16, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 68, 69, 70, 74, 75, 78, 79

### **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Untuk membuktikan efektivitas tata kamera dan penggunaan *split-screen* dalam menarasikan film animasi pendek “Rana” untuk mencapai kesamaan.