



### **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

Transisi adalah salah satu bagian terpenting dari film dan juga animasi, namun karena sifatnya yang berada di tengah *shot* dan tak berwujud, transisi sering kali tidak disadari dan tidak dianggap berarti oleh audiens. Padahal itulah salah satu unsur penting yang membuat audiens terus memperoleh informasi sehingga merasa terhubung ke dalam film. Ini relevan dengan pernyataan Chandler (2009), seorang penulis buku *Film Editing: Great Cuts Every Film Maker & Movies Lovers Must Know*, yang menyebutkan bahwa “*Editing* dalam sinema sudah sejak dulu disebut *invisible art*” (hlm. xii). Salah satu sebab yang membuat *filmmaker* pemula tidak berbeda jauh dengan audiens, yakni beberapa di antaranya masih ada yang menyepelekan transisi dan perancangannya.

Thompson dan Bowen (2009) menjelaskan bahwa transisi berperan sebagai ‘jembatan’ visual antar *shot*. Namun tugasnya bukan hanya mempersatukan, sebab transisi pun memiliki peran sebagai perancang bahan ‘jembatan’ tersebut. Karenanya, *shot* apa yang diurutkan itulah yang menjadi poin utama dari sebuah transisi, sehingga menciptakan kesan berlanjut atau kontinuitas. Sukses atau tidaknya tergantung tingkat kenyamanan audiens mencerna cerita. Akan menjadi sulit apabila di dalam tim produksi tidak ada yang bertugas untuk membahas rancangan *shot* dan juga transisinya. Hasilnya, *editor* lah yang menentukan transisi

di bagian *post-production editing*. Suatu proses yang kurang efisien dan amat beresiko, terutama di media perfilman animasi (hlm. 66).

Oleh karena itu penulis merancang transisi dalam film 2D berjudul “Perpetua” di dalam *storyboard*. Akan ada banyak potongan yang disambung dengan menerapkan berbagai macam transisi, terutama yang difungsikan untuk memvisualisasikan kontinuitas. Sehingga akan tercipta transisi yang bukan sekedar ada untuk menyambungkan *shot* saja, melainkan turut bermanfaat untuk meningkatkan kualitas *visual storytelling*.

### 1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancang transisi untuk memvisualisasikan kontinuitas pada film 2D animasi berjudul “Perpetua”?

### 1.3. Batasan Masalah

Untuk perancangan tiap transisi pada film animasi 2D “Perpetua”, penulis membatasi masalah hanya pada:

1. Transisi antar *shot* 1-6 ke 2-1, saat tokoh Louise di pemakaman yang dilanjut pulang ke *workshop* rumahnya.
2. Transisi *shot* 2-8 ke 3-1, yaitu saat robot automaton yang awalnya hanya dia lihat di atas meja, menjadi dia taruh di sebuah meja *workshop* untuk dikerjakan.
3. Dan *transisi* di *shot* 3-8 ke 3-9, saat Louise seolah sedang bersama sang istri saat mengerjakan robot di *workshop*-nya.

#### 1.4. Tujuan Skripsi

Tugas akhir ini memiliki tujuan:

1. Merancang transisi di film “Perpetua” sesuai fungsi dan penggunaannya.
2. Menyampaikan bahwa transisi dan kontinuitas apabila penggunaannya tepat akan turut meningkatkan kualitas *visual storytelling*.

#### 1.5. Manfaat Skripsi

Dalam penulisan laporan skripsi ini dikemukakan beberapa manfaat:

3. Bagi penulis, untuk mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama menempuh pendidikan tinggi di Universitas Multimedia Nusantara dengan membuat laporan skripsi secara sistematis.
4. Bagi orang lain, memperluas wawasan dan pandangan mahasiswa-mahasiswi terhadap rancangan pembuatan film animasi terutama di media 2D.
5. Bagi universitas, dapat menjadi sebuah laporan skripsi yang melengkapi koleksi perpustakaan, sehingga bermanfaat bagi kampus dan mahasiswa/i animasi lainnya.

U M M N  
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A