



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

Komunikasi merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia. Manusia berkomunikasi satu dengan yang lain secara verbal dan nonverbal. Menurut Knapp dan Hall (2014, hlm. 8), komunikasi nonverbal merupakan komunikasi yang diproduksi oleh cara lain selain berbicara dengan kata-kata. Komunikasi nonverbal bisa berupa tatapan mata, bahasa tubuh dan isyarat vokal. Komunikasi nonverbal dapat membantu memperkuat ataupun menentang komunikasi verbal, seperti bagaimana manusia tahu ada yang berbohong kepadanya hanya dari bahasa tubuhnya, atau jika sebuah hubungan berjalan baik atau tidak.

Komunikasi nonverbal merupakan cara komunikasi utama yang digunakan untuk menjelaskan hubungan antar tokoh dalam media animasi pendek yang bersifat bisu. Menurut Hayes dan Webster (2013), animator harus membiasakan diri dengan berbagai macam komunikasi nonverbal karena tokoh dalam sebuah animasi hanya akan tampak ‘hidup’ saat kita menunjukkan bahasa tubuh yang sesuai. Jika elemen yang penting tersebut dihilangkan, maka penonton akan merasa janggal (hlm. 106). Karena itulah bagaimana cara animasi pendek ini menyampaikan komunikasi nonverbal antar tokoh penting agar pesan tersebut tersampaikan pada penonton tanpa harus menggunakan dialog. Untuk itu, perlu perencanaan matang dalam tahap pembuatan animasi supaya semua yang tampak

di layar dapat membantu penonton menyimpulkan pesan yang ingin disampaikan oleh animator. Perencanaan tersebut biasanya dilakukan dalam bentuk *storyboard*.

Storyboard adalah sekumpulan ilustrasi seperti komik yang merupakan gambaran sutradara seperti apa sebuah film akan terlihat setelah selesai (Simon, 2013, hlm. 3). *Storyboard* digunakan untuk membantu mengembangkan naskah maupun memvisualisasikan naskah yang sudah jadi. *Storyboard* dapat meningkatkan efisiensi dalam pembuatan film karena pengerjaan akan lebih mudah saat setiap animator memvisualisasikan hal yang sama dalam setiap *shot*-nya. *Shot* merupakan potongan kecil dari sebuah adegan yang dipisahkan oleh sebuah *cut*. Menurut Mateu-Mestre (2010) dengan menggunakan tata cahaya, *staging*, *framing* dan elemen lainnya dengan benar, animator dapat mengkomposisikan sebuah *shot* yang efektif dan mudah dibaca sembari mengarahkan mata penonton kepada elemen kunci dalam sebuah *scene* (hlm. 36).

Dalam topik Skripsi Penciptaan yang berjudul “Perancangan komposisi *shot* untuk memvisualisasikan hubungan antara dua tokoh utama dalam animasi dua dimensi ‘Rancak!’” yang ingin dijelaskan adalah hubungan antara dua tokoh utama dalam karya animasi dua dimensi melalui komunikasi nonverbal terutama bahasa tubuh mereka, dengan memaksimalkan penggunaan *storyboard* untuk merancang *shot* yang dapat memfokuskan penonton pada bagian yang menonjolkan komunikasi tersebut. Dengan perancangan *shot* yang tepat, diharapkan bahwa pesan cerita dapat tersampaikan kepada penonton dengan baik sehingga karya animasi dua dimensi ini dapat berkesan kepada penonton.

1.2. Rumusan Masalah

Perancangan komposisi *shot* seperti apakah yang dapat memvisualisasikan hubungan antara dua tokoh utama sehingga dapat tersampaikan kepada penonton?

1.3. Batasan Masalah

Dalam perancangan *shot*, masalah akan difokuskan sehingga hanya mencakup batasan-batasan berikut:

1. Perancangan *Storyboard* sebagai visualisasi awal dari cerita dalam produksi animasi, khususnya dalam tahap pra-produksi
2. Komposisi dalam sinematografi untuk menjelaskan penempatan objek-objek dalam sebuah *shot* untuk memvisualisasikan hubungan antar dua tokoh utama, termasuk di dalamnya penempatan kamera serta teknik komposisi lainnya
3. Fokus bahasan ditempatkan pada *shot* 10 (*scene* 1); *shot* 29 dan 30 (*scene* 5); dan *shot* 42 dan 59 (*scene* 6).

1.4. Tujuan Skripsi Penciptaan

Merancang komposisi *shot* dalam animasi dua dimensi yang dapat menggambarkan hubungan antara dua tokoh utama secara nonverbal sehingga dapat digunakan sebagai acuan pada tahap produksi dan menyampaikan hubungan antar tokoh dalam cerita dengan baik dalam hasil akhirnya.

1.5. Manfaat Skripsi Penciptaan

Manfaat dari Skripsi Penciptaan ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu manfaat bagi penulis, bagi orang lain, dan bagi universitas:

1. Skripsi Penciptaan ini bermanfaat bagi penulis sebagai acuan dalam proses pembuatan animasi dua dimensi, dan untuk mengembangkan wawasan dan memperdalam ilmu sebagai *storyboard artist*.
2. Skripsi Penciptaan ini juga dapat bermanfaat bagi orang lain yang ingin melihat proses pembuatan *storyboard* dan bagaimana cara merancang sebuah *storyboard* untuk menjelaskan hubungan antar tokoh dalam sebuah produksi animasi.
3. Skripsi Penciptaan ini juga bermanfaat bagi mahasiswa-mahasiswi lainnya yang ingin memperdalam ilmu mengenai cara merancang komposisi dalam sebuah *shot* untuk menjelaskan hubungan antar tokoh dan yang ingin menekuni bidang pembuatan *storyboard* untuk animasi pendek.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA