



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 proses pembuatan animasi, perancangan *shot* merupakan hal yang sangat penting. Untuk merancang *shot* yang baik, seorang sutradara membutuhkan ketelitian dan pengalaman, untuk menyampaikan bentuk visual yang dapat diterima oleh penontonnya. Dalam situs animatografi.com (2017) sutradara dalam animasi memiliki sedikit perbedaan dengan sutradara *film*. sutradara *film* mengarahkan pemain langsung. Sedangkan pada animasi, yang diarahkan adalah para animator dan pengisi suara para tokoh animasinya.

Tugas-tugas seorang sutradara menurut Rabiger dan Cherrier (2013) Seorang sutradara bertanggung jawab dalam membuat rincian, dan memastikan kualitas terbaik dari *film* yang ia tangani. Berjiwa seni dan mampu berkomunikasi dengan baik untuk menggali potensi dari tim yang terlibat dalam pembuatan *film* merupakan hal yang harus dimiliki oleh seorang sutradara. (hal.5) Tidak hanya itu saja, Sutradara juga bertanggung jawab dalam merancang *shot* dari skenario yang telah dibuat.

Perancangan *shot* merupakan tahap yang penting dan merupakan inti dari pembuatan *film*. *Shot* mewakili pandangan penonton dan mengarahkan fokus mereka untuk memahami cerita yang disampaikan dalam *film*. Jika *shot* yang ditampilkan tidak mampu ditangkap maknanya oleh penonton, maka *shot* tersebut telah gagal dan akan memengaruhi keseluruhan *film*. Menurut J.Bowen dan

Tompson (2013) *Shot* berfungsi untuk menghubungkan penonton dengan *film* yang ditontonnya. Bahasa *shot* memiliki pengertian bahwa objek yang ditampilkan berukuran kecil dan jauh dapat dianggap tidak penting. Sedangkan objek yang besar dan detail tampilannya akan dianggap penting.(hal.8)

Animasi memiliki keunggulan dalam penggunaan *shot*, karena tidak bergantung pada kondisi cuaca yang dapat memengaruhi intensitas cahaya yang dibutuhkan dalam pengambilan *shot* serta tidak memiliki batasan dalam menampilkan ukuran *framena*, seperti menampilkan penampakan bumi atau galaksi, maupun objek kecil seperti kutu dan plankton. Penulis menyimpulkan bahwa sutradara memiliki peran yang penting dalam pembuatan animasi. Sutradara harus memastikan rancangan *shotnya* dapat dimengerti dan memfokuskan pandangan penonton kepada objek yang diinginkan.

Pada laporan ini, penulis akan membahas tentang perancangan *shot* yang menunjukkan keputusan tokoh utama bernama Ivy dalam animasi 2D berjudul “Sprout”. Penulis menerapkan elemen-elemen *shot*, seperti *camera angle*, *camera movement*, *frame size*, dan komposisi *shot*, sebagai media untuk menggambarkan keputusan tersebut. Penyampaian emosi yang dialami oleh tokoh utama dalam animasi berjudul “Sprout” ini sangat penting, agar penonton dapat bersimpati dan lebih memahami cerita yang disampaikan.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancangan *shot* yang mampu menyampaikan perjuangan tokoh utama dalam *film* animasi 2D berjudul “Sprout”?

1.3. Batasan Masalah

Batasan Masalah yang menjadi fokus penulis dalam merancang *shot* adalah:

1. Membahas mengenai penyampaian perjuangan yang dilakukan oleh tokoh utama melalui *shot* 8 dan *shot* 16.
2. Elemen-elemen *shot* yang akan dibahas adalah *frame size*, komposisi *shot* dan *camera angle* yang tepat untuk menunjukkan perjuangan tokoh utama.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan penulis dalam pembuatan skripsi ini adalah menunjukkan rancangan *shot* yang tepat untuk menunjukkan perjuangan yang dilakukan tokoh utama.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat yang diberikan melalui skripsi ini adalah:

1. Penulis memahami dan mendalami perancangan *shot* yang mampu menyampaikan perjuangan yang dilakukan tokoh yang menarik perhatian penonton.
2. Pembaca dapat memahami pentingnya merancang *shot* yang mampu untuk menyampaikan perjuangan tokoh di dalam *filmnya*.
3. Karya tulis ini juga diharapkan dapat membantu dalam proses belajar dan mengajar tentang perancangan *shot* yang dapat menunjukkan perjuangan yang dilakukan oleh tokoh.