



### **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

Definisi animasi dapat ditinjau dari berbagai segi. Secara terminologi, animasi berasal dari kata *animare*, artinya menghidupkan (Wright, 2005). Definisi ini tercipta karena animasi membuat ilusi pergerakan yang dihasilkan dari perbedaan setiap gambar diam yang disusun. Secara historis, animasi dipahami sebagai medium seni eksperimental karena pada awal pengembangannya banyak mengeksploitasi media yang tak biasa, seperti potongan kertas dan goresan pada filamen film (Bordwell & Thompson, 2013). Sementara itu, dari segi fungsionalitas, animasi dipahami sebagai salah satu bentuk ekspresi lewat media gambar bergerak. Perbedaan sekaligus keunggulan utama animasi dengan film *live-action* adalah fungsinya yang dapat mengekspresikan masalah sensitif dengan cara penyampaian yang lebih halus & imajinatif (Hayward, 2013). Selain lewat *editing*, *shot* merupakan salah satu media penyampaian ekspresi tersebut (Rabiger dan Cherrier, 2013).

*Shot* sendiri merupakan unit visual terkecil, baik di dalam sebuah film maupun animasi (Zoebazary, 2010, hlm. 229). Setiap *shot* dibatasi oleh bingkai, yang dinamakan *frame*. Di dalam *frame* inilah, elemen-elemen pengisi *shot* berada. Elemen-elemen tersebut antara lain adalah karakter, *set & property*. Kesatuan elemen-elemen tersebut dinamakan *mise-en-scene*, yang berarti ‘untuk ditaruh di atas panggung’ (Gibbs, 2002).

Sebagai bagian dari unit visual, *mise-en-scene* tentunya dapat dikomposisikan. Oleh karena itu, tata letak, pergerakan maupun *angle* kamera (sinematografi) juga menjadi penting. Hal ini karena pengaruhnya yang signifikan dalam menangkap komposisi *mise-en-scene* itu sendiri, yang nantinya akan dilihat oleh audiens. Tahap penataan, baik *mise-en-scene* maupun sinematografi, inilah yang dimaksud dengan perancangan *shot*. Perancangan ini berfungsi membangun suatu pemahaman tertentu sesuai persepsi audiens.

Tanpa adanya perancangan *shot*, dapat terjadi miskonsepsi atas apa yang *filmmaker* ingin sampaikan dengan apa yang audiens persepsikan. Oleh karena itu, perancangan *shot* haruslah ditanggapi dengan serius berdasarkan teori penyusunan, interaksi dan keterbacaannya oleh audiens. Tanpa perancangan yang matang, audiens menjadi kurang sadar dan tidak mengenali aksi yang sedang dan akan terjadi (Williams, 2001). Hal ini tentunya sangat fatal terutama dalam film laga yang berpatokan pada sekuens / adegan aksi (Wilshin, 2010).

Pengejaran termasuk ke dalam salah satu adegan aksi pada film laga. Oleh karena itu, perancangannya menjadi penting. Tak hanya karena unsur kecepatan yang ditonjolkannya (Bettman, 2013), melainkan pula karena terdapat interaksi, baik antar karakter maupun antara karakter dengan lingkungannya yang membangun suatu keadaan pada adegan pengejaran itu sendiri. Kecepatan dan keadaan inilah yang tak bisa dilewatkan, baik dalam perancangannya oleh *filmmaker* maupun keterbacaannya oleh audiens. *RAMPAG!* sebagai film animasi laga 3D, dengan latar situasi-kondisi *post-apocalypse*, berfokus kepada kisah

sepasang penyintas, Roja dan Irna, yang berusaha kabur dari kejaran seekor monster raksasa.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana perancangan *shot* memvisualkan adegan pengejaran dalam film animasi laga “RAMPAG!” ?

### **1.3. Batasan Masalah**

Dalam topik perancangan *shot* ini, batasan masalah yang akan dibahas penulis adalah sebagai berikut:

1. *Shot* yang dirancang ada 3, yaitu *shot* 15a-c tentang ketegangan dalam pengejaran Irna oleh monster, 30-32 tentang arah tujuan karakter Roja yang kabur dari kejaran monster dan 62-64d tentang rintangan pada jalur kaburnya Roja dari pengejaran monster.
2. Perancangan *shot* meliputi elemen sinematografi (*angle* dan penempatan kamera) & komposisi (posisi karakter dalam hubungannya dengan *environment* dan elemen visual lainnya).

### **1.4. Tujuan Skripsi**

Tujuan dari Skripsi yang ingin dicapai oleh penulis adalah merancang *shot*, untuk memvisualkan adegan pengejaran dalam pembuatan animasi laga 3D berjudul “RAMPAG!” lewat pengaturan elemen sinematografi & komposisi.

## 1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat yang diberikan oleh Skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Menambah pengetahuan pembaca berkenaan topik *shot* yang berkaitan dengan penyampaian adegan pengejaran dalam film animasi 3D laga.
2. Menambah koleksi kepustakaan universitas sebagai bahan acuan untuk penelitian selanjutnya mengenai topik yang berkaitan dengan *shot*.
3. Menjadi media pendalaman dan penerapan ilmu yang telah dipelajari oleh penulis, terutama selama masa perkuliahan.

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA