



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

Manusia merupakan makhluk sosial dan tidak dapat hidup sendiri. Ungkapan tersebut sering kali terdengar dan hal tersebut benar adanya, bahwa manusia pasti akan berhubungan dengan sesamanya untuk bertahan hidup. Sebuah hubungan antar manusia dapat terjadi karena adanya komunikasi yang terjadi antar dua orang ataupun lebih. Dan melalui komunikasi tersebut tidak menutup kemungkinan muncul adanya sebuah konflik. Tidak semua konflik berarti negatif, karena melalui konflik tersebut manusia dapat belajar dan menjadi lebih baik lagi. Hal tersebut juga terjadi di dalam sebuah film. Coba bayangkan jika sebuah film tanpa adanya konflik, film tersebut akan terasa membosankan dan tidak menarik. Pernyataan tersebut diperkuat oleh McKee (1997) mengatakan bahwa sebuah cerita tidak akan bisa berjalan maju jika tanpa adanya konflik (hlm. 210).

Untuk menyampaikan nilai dari sebuah konflik dalam cerita, seorang pembuat film wajib memperhatikan *frame by frame* pada filmnya. *Frame* yang perlu diperhatikan tersebut biasa dikenal dengan istilah *shot* atau seperti yang dijelaskan oleh Mateu dan Mestre (2010) *Shot* merupakan sepotongan gambar kecil dari adegan yang dipisahkan oleh sebuah cut (hlm. 36). Beane (2012) mengatakan bahwa memperhatikan *shot* dalam sebuah film sangatlah penting, karena *shot* yang akan menuntun dan menunjukkan kepada penonton apa yang

akan dan harus mereka lihat untuk memahami cerita (hlm.23). Langkah pertama yang dilakukan dalam perancangan *shot* adalah dengan membuat sketsa-sketsa awal yang disebut *storyboard*. Dalam *storyboard* pembuat film dapat lebih mudah untuk memvisualisasikan *shot* yang akan digunakan untuk mengarahkan mata penonton hingga penonton dapat mengerti maksud dari film. Dalam skripsi penciptaan ini, penulis akan menjelaskan mengenai perancangan *shot* yang efektif untuk memvisualisasikan konflik antar kedua karakter utama dalam film animasi tiga dimensi “Balanceo”.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan *shot* pada film “Balanceo” untuk memvisualkan konflik antara dua tokoh?

1.3. Batasan Masalah

Dalam Tugas Akhir ini penulis membatasi masalah pada :

1. Scene 4, *Shot* 37 – 41 yang akan memvisualkan kegagalan Choky dalam mencapai tujuannya, karena Jodi yang menghindar.
2. Scene 4, *Shot* 57 – 58 yang akan memvisualkan keberhasilan Choky yang telah mencapai tujuannya.
3. Perancangan *shot* yang dibahas akan berfokus pada penerapan teori perancangan *shot* seperti pergerakan kamera, komposisi kamera, sudut kamera dan jarak kamera.

1.4. Tujuan Skripsi

Dengan penelitian ini diharapkan dapat membantu pembaca dalam merancang *shot* untuk memvisualkan konflik antara dua tokoh utama.

1.5. Manfaat Skripsi

1. Bagi penulis, memperdalam wawasan agar dapat mengaplikasikannya dengan lebih baik dalam proyek film khususnya animasi dan juga sebagai persyaratan mengambil gelar sarjana.
2. Bagi orang lain, menjadi referensi bagi pembaca yang sedang atau akan mengerjakan proyek dengan pembahasan serupa atau sejenis.
3. Bagi Universitas, sebagai arsip kampus serta dapat menjadi bahan referensi bagi mahasiswa lain saat mencari referensi dengan tema serupa.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA