



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

Menurut Disney (dalam Ardiansyah, 2012) animasi dapat menjadi sarana dalam menyampaikan informasi maupun ide yang ada dalam pikiran manusia. Dia percaya, animasi memiliki kekuatan untuk mewujudkan gagasan secara lebih detail dan tanpa adanya batasan. Hal ini berarti animasi dapat dimanfaatkan dalam berbagai bentuk. Animasi dapat berfungsi untuk hiburan semata, namun juga bisa digunakan sebagai media komunikasi. Animasi lebih dari sekedar gambar yang bergerak, tetapi terdapat ide, gagasan bahkan unsur yang bersifat propaganda (hlm.668-669).

Animasi merupakan salah satu bentuk film yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada penonton. Menurut Rabiger (2008), kesuksesan pesan yang disampaikan melalui film bergantung pada cara *filmmaker* mengolahnya. *Filmmaker* dapat memutuskan konten dan memiliki cara tersendiri untuk menyampaikannya kepada penonton. Film yang merupakan sarana untuk berekspresi, perlu disajikan dalam bentuk tertentu sehingga penonton dapat mengerti dan menafsirkannya secara tepat. Jika film yang dibuat tidak menggunakan "bahasa" yang benar, pesan pada film tentu tidak dapat diterima dengan jelas.

Pada bukunya Pratista (2017) menyampaikan, film pada umumnya dibagi menjadi dua unsur, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Kedua unsur tersebut saling mempengaruhi satu sama lain dan tidak dapat berdiri sendiri. Apabila diibaratkan, unsur naratif adalah bahan yang akan diolah, sedangkan unsur sinematik adalah gaya untuk mengolahnya. Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita pada film. Sedangkan unsur sinematik mencakup masalah teknis dalam produksi sebuah film. Salah satu aspek teknis yang berhubungan terhadap pengolahan *shot* dalam film adalah sinematografi. Sinematografi dapat dibilang perlakuan seorang pembuat film terhadap kamera maupun stok filmnya. (hlm.23-24,129).

Selain itu, pengolahan teknik sinematografi juga tergantung pada genre filmnya. Pratista (2017) berpendapat, bahwa unsur aksi merupakan elemen yang paling sering dipakai dalam film bergenre apapun, namun berbeda dengan film aksi murni (*action*). Pada film bergenre *action*, hampir keseluruhan berisi adegan aksi, alur cerita pun dipaksakan agar adegan aksi dapat muncul sesering mungkin. Biasanya film aksi berhubungan dengan kegiatan fisik maupun adegan berbahaya. Film aksi umumnya berisi kejar-mengejar, perkelahian, serta kegiatan yang berhubungan dengan fisik lainnya. *Die Hard*, *Fast and Furious*, dan *The Expendables* merupakan contoh film *action* yang laku di pasaran. Hal yang menjadi kekuatan pada film-film tersebut adalah *shot* yang memperlihatkan aksi spektakuler, serta menghibur penonton melalui aksinya (hlm.43-44).

Film pendek animasi 3d berjudul “Mengejar Layangan” memiliki genre *action* yang berisi *shot* pengejaran. Teknik sinematografi memiliki peranan

penting dalam film ini karena penggunaan jenis *shot*, *camera angle*, serta pergerakan kamera dapat mempengaruhi *shot*. *Shot* yang berguna untuk menyampaikan informasi dibuat sedemikian rupa hingga menggambarkan aksi pengejaran. Oleh karena itu, pembahasan dari tugas akhir ini adalah merancang *shot* agar aksi pengejaran dalam film dapat terlihat oleh penonton.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, rumusan masalah pada tugas akhir ini adalah bagaimana merancang *shot* pengejaran dalam film pendek animasi 3d berjudul “Mengejar Layangan”?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini, yaitu:

1. Pembahasan akan dibatasi pada *shot* yang menggambarkan adegan pengejaran pada *shot 17*, *shot 31*, *shot 32*, *shot 43* dalam film “Mengejar Layangan”.
 - a. Shot 17: Cara Yudhi, Kevin, Wahyu dan Mahdi yang melewati rintangan portal saat melakukan pengejaran.
 - b. Shot 31: Memperlihatkan reaksi dari tokoh saat melihat objek yang dikejar semakin menjauh.
 - c. Shot 32: Pengejaran yang tiba-tiba terhenti karena adanya hambatan berupa tembok besar.

d. Shot 43: Pengejaran yang dilakukan melalui gang sempit.

2. Teknik sinematografi yang digunakan adalah penempatan komposisi dasar, jenis *shot*, *angle camera*, dan pergerakan kamera.

1.4. Tujuan Skripsi

Perancangan tugas akhir ini dilakukan dengan tujuan menghasilkan rancangan *shot* pengejaran yang dapat memperlihatkan aksi tokoh dalam melewati rintangan, serta reaksi mereka saat melakukan pengejaran dengan menggunakan teknik sinematografi.

1.5. Manfaat Skripsi

Tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Penulis

Manfaat dari Tugas Akhir ini bagi penulis adalah memahami teknik sinematografi yang digunakan untuk merancang *shot* pengejaran dalam film animasi 3D “Mengejar Layangan”.

2. Bagi Orang Lain

Manfaat dari Tugas Akhir ini bagi orang lain adalah agar orang lain bisa lebih memahami perancangan *shot* untuk menciptakan momen *action* pada film animasi 3D “Mengejar Layangan”.

3. Bagi Universitas

Manfaat dari Tugas Akhir ini bagi universitas adalah untuk menjadi referensi dalam pembuatan riset ke depannya sehingga dapat menjadi lebih baik.