

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam era digital yang sangat berkembang pesat saat ini, penggunaan animasi sebagai *medium* penyebaran informasi sudah sangatlah lazim. Salah satu penggunaan animasi sebagai *medium* penyebar informasi adalah dengan film animasi (Beane, 2012, hlm. 1.) Pembuatan sebuah media animasi tentu perlu melalui proses yang sistematis dan teliti. Ada beberapa elemen yang harus diperhatikan dalam pembuatan sebuah karya animasi agar tujuan sang pembuat dan informasi dapat tersampaikan. Sang *filmmaker* pun harus melakukan riset yang dalam, menyusun naskah, lalu merancang sebuah *shot*.

Perancangan *shot* merupakan salah satu elemen tersebut. *Shot* adalah *basic building block* sebuah *scene*. (Brown, 2012, hlm. 17). Sebuah *shot* haruslah diolah sesuai kebutuhan yang ingin disampaikan dalam sebuah *scene*. Contoh kebutuhan dari sebuah *shot* adalah, ingin memperlihatkan status emosi dari seorang tokoh atau ingin menjelaskan sebuah keadaan dalam sebuah *scene*. Bila sebuah *shot* dirancang hanya demi alasan estetika semata, itu tidak menutup kemungkinan terjadinya *misleading* informasi kepada para penonton.

Perancangan *shot* adalah *a series of choices* yang menentukan apa yang penonton lihat dan tidak lihat. Elemen – elemen visual seperti *framing* , *field of vision*, dan pergerakan tokoh akan mempengaruhi bagaimana penonton akan menerima dan mencerna informasi yang ingin disampaikan oleh sang pembuat

karya (Brown, 2012, hlm. 15). Dalam bukunya *Through the Filmmaker's Eye*, Mercado (2010) menyatakan bahwa sebuah *shot* haruslah hanya mengandung detail yang penting dalam penyampaian cerita.

Menurut Rabiger (2008), terjalannya keterlibatan emosional dan intuisi narasi merupakan hal yang penting untuk dimiliki oleh seorang *storyteller*. Salah satu *medium* yang dipakai oleh seorang *storyteller* dalam menyampaikan cerita adalah dengan menggunakan teknik – teknik kamera dan *shot* yang ada. (h. 50)

Dengan topik “*Perancangan shot untuk memvisualkan keadaan tokoh pada film animasi 3D “Sepiring”*”, penulis percaya bahwa perancangan *shot* yang matang akan memberikan *guidance* kepada penonton tentang apa yang sang pembuat ingin visualisasikan dalam sebuah karya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijabarkan, maka rumusan masalah yang akan dipertanyakan penulis adalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan *shot* dapat memvisualkan kontras interaksi sosial antar tokoh dalam film animasi 3D “Sepiring”?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah pada skripsi ini adalah perancangan *shot* yang memvisualkan interaksi antar tokoh situasi tokoh Tedjo pada *shot*:

1. *Scene 7 shot 3* dan *Scene 7 shot 4* untuk memvisualkan interaksi sosial disosiatif konflik

2. *Scene 9 shot 9* untuk memvisualkan interaksi sosial asosiatif konsiliasi

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan tugas akhir ini adalah untuk merancang *shot* yang dapat memvisualkan interaksi sosial asosiatif maupun disosiatif antar tokoh pada cerita agar dapat mempermudah penyampaian informasi dengan baik dari pembuat karya kepada para penonton melalui film animasi pendek “Sepiring”.

1.5. Manfaat Skripsi

Pembuatan karya tulis skripsi adalah dengan maksud dan tujuan sebagai berikut:

1. Bagi penulis untuk mengaplikasikan perancangan *shot* agar mencapai visualisasi yang tepat dalam film animasi pendek “Sepiring”.
2. Bagi pembaca, penulis mengharapkan karya tulis ini bisa menjadi panduan referensi yang baik dalam pembuatan karya, terutama dalam aspek perancangan *shot*.
3. Bagi universitas, sebagai bentuk rujukan akademis dalam perancangan karya yang sejenis.