



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

Film dan animasi digunakan adalah medium untuk menyampaikan informasi dan cerita, bisa berupa dialog, gerakan dan visual. Cerita, informasi, pesan dan makna dalam film dan animasi bisa disampaikan secara langsung, dari dialog tokoh utama, karakter sampingan dan juga narator. Metz (1990) memberi gambaran seorang penonton (*spectator*) melihat kumpulan gambar yang disusun dan di gerakkan oleh *Grand image-maker*, dimana *Grand image-maker* yang dimaksud adalah seorang narator. Selain narator, suatu cerita dalam adegan film dan animasi juga bisa di sampaikan melalui ekspresi dan emosi dari tokoh karakter di dalam film dan animasi tersebut. Dengan itu agar tercapainya ekspresi dan emosi tersebut, perlu ada hal hal yang harus diperhatikan.

Unsur cerita, informasi, pesan dan makna diatas bisa juga didukung dalam bentuk visual storytelling, dimana cerita disampaikan tanpa perlu adanya penjelasan dari narator dan dialog melainkan elemen elemen yang ada didalam frame di suatu film dan animasi. Bisa berupa ekspresi, warna, objek, tata cahaya posisi serta pergerakan kamera. Untuk itu film dan animasi membutuhkan dasar sinematografi. Sinematografi sangat penting dalam film dan animasi, tanpa hal itu film dan animasi tidak bisa menjadi sebuah satu keutuhan. Memiliki cerita yang unik dalam animasi dan film belum tentu bisa diceritakan jika tidak memiliki

basic sinematografi yang baik, sebuah shot di dalam frame terdiri dari elemen-elemen yang berkomunikasi satu dengan lainnya.

Menurut Brown (2012, hal 14 introduction) hal-hal yang perlu diketahui seorang sinematographer dalam pembuatan film agar dapat menghasilkan karya *final* yang baik bisa mulai memperhatikan dari lensa kamera yang digunakan, eksposure, komposisi, tata cahaya, *grip*, warna. Mengapa hal ini sangat perlu diperhatikan, karena hal hal diatas bisa memberikan dan melengkapi sebuah cerita. Penonton film dan animasi memiliki interpretasi dan persepsi yang berbeda-beda, untuk itu kegunaan mempelajari elemen elemen ini adalah agar dapat membantu mengarahkan penonton untuk berpindah dari satu bagian ke bagian lainnya sehingga orang yang menyaksikan film dan animasi bisa mengerti maksud dari film dan animasi tersebut.

Seperti yang di ungkapkan Mercado (2011, hal 2) segala sesuatu yang ada di dalam sebuah komposisi didalam *shot* akan di interpretasikan oleh *audience* sebagai sesuatu yang sengaja diletakkan atau ditampilkan yang secara langsung berhubungan dan menjadi elemen penting dalam cerita di sebuah film dan animasi yang mereka tonton.

Untuk itu penulis memilih perancangan shot di film animasi "Jailbreak" dengan maksud mencari tahu *shot* apa yang dapat digunakan jika tokoh film dan animasi berada di dalam ruang atau lingkungan yang terisolasi dan apa saja elemen yang dapat mendukung kesan *isolated* dalam film animasi "Jailbreak".

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *shot* untuk memperlihatkan perubahan relasi antar tokoh yang ada dalam film animasi berjudul 'Jailbreak' ?

1.3. Batasan Masalah

Batasan-batasan yang akan dibahas adalah perancangan *shot* dalam film animasi adalah sebagai berikut:

1. Perancangan *shot* ini dibuat dengan memanfaatkan penggunaan jenis *shot*, *angle*, komposisi *balanced*, *unbalanced* dan *rule of third* dan komposisi garis untuk memperlihatkan perkembangan relasi antara karakter

2. Perancangan ini difokuskan pada interaksi dari tokoh luwak Anju dan Barani.

3. *Shot* yang akan dibahas adalah *scene 1 shot 10* dimana Barani kesal dengan pekerjaannya dan Anju yang menghiraukan Barani, *scene 1 shot 12 dan 13* dimana Anju mulai mencoba berinteraksi dengan Barani, *scene 1 shot 17* yang merupakan *scene* dimana Barani mencoba meyakinkan Anju untuk kabur dari pabrik kopi dan *scene 3 shot 37* dimana Anju dan Barani terlihat bekerja sama mengerjakan pekerjaannya karena mereka sudah menemukan jalan kabur yang akan mereka telusuri pada esoknya.

U M M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari skripsi penciptaan ini adalah melakukan perancangan bagaimana mengatur sebuah shot yang bisa memberi gambaran progres atau perkembangan relasi dua karakter luwak.

1.5. Manfaat Skripsi

1. Bagi Penulis

Untuk persyaratan mengambil gelar sarjana seni, serta untuk menambah pengetahuan penulis akan pembuatan shot dalam film dan animasi

2. Bagi Pembaca

Penulis berharap bisa memudahkan dan membantu pembaca dalam perancangan sebuah shot didalam situasi yang di bahas pada perancangan ini.

3. Untuk universitas, sebagai rujukan akademis dalam perancangan sejenis

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA