



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

Apa jadinya jika sebuah cerita naratif bergulir tanpa adanya konflik? Sebuah kisah bisa saja memiliki pesan moral yang bermakna, berbagai tokoh yang atraktif, serta latar yang memukau, namun tanpa adanya konflik sebuah cerita akan menjadi monoton dan menjemukan. McKee (1997) menyatakan bahwa tidak ada aspek dalam cerita yang dapat bergerak maju tanpa ada konflik di dalamnya. Seperti musik, konflik yang dapat memikat pikiran dan emosi mampu mengajak penonton berpetualang tanpa menyadari berapa lama waktu telah berlalu. Konflik merupakan roh yang menghidupkan cerita (hlm. 210-211).

Film animasi menjadi salah satu sarana yang ampuh dalam menyampaikan berbagai kisah naratif dengan segala macam konflik yang dimilikinya. Menurut Wright (2005), animasi mampu memuat segala imajinasi yang manusia bisa bayangkan menjadi kisah yang hidup. Melalui animasi pula, realita dapat distruktur ulang. Karakter yang tergecet hingga menjadi rata, dalam beberapa detik kemudian mampu kembali ke bentuk semula layaknya baru. Hukum fisika tidak berlaku dalam animasi (hlm. 1). Sifat-sifat khusus tersebut menjadi kelebihan bagi medium animasi dalam menyajikan konflik yang sulit disampaikan oleh medium lain. Film animasi sebagai medium penyampaian cerita membutuhkan konflik di dalamnya, sedangkan konflik yang menjadi aspek penting dalam penceritaan dapat disampaikan secara lebih efektif melalui medium animasi.

Membangun konflik yang mampu menggerakkan cerita menjadi hal yang penting untuk menghasilkan sebuah kisah naratif yang baik. Namun, penyampaian konflik dalam sebuah cerita terkadang menjadi tantangan tersendiri bagi sebagian besar pembuat film animasi. Kerap kali, para kreator animasi mengalami kesulitan dalam membangun konflik yang ingin disajikan. Alih-alih membuat penonton terkoneksi dengan krisis yang ada di dalam film, ketegangan konflik yang hendak dibentuk malah kandas di tengah jalan. Penulis percaya bahwa kurangnya perencanaan dalam membangun ketegangan konflik, membuat jalinan penceritaan menjadi datar dan statik sehingga penonton sulit terhubung.

Sebagai medium yang bercerita secara visual, maka melalui *shot*-lah sebuah film animasi dirangkai untuk membangun ketegangan konflik. Menurut Thompson dan Bowen (2013), *shot* adalah rekaman sebuah aksi atau kejadian yang merupakan komponen terkecil dari komunikasi visual dalam bahasa sinematik (hlm. 8, 284). *Shot*, menurut Selby (2013), pada tingkat dasar bertindak seperti mata kamera yang berfungsi memberikan informasi, tetapi dapat juga mengaduk emosi jika digunakan secara imajinatif (hlm. 86). Dengan kemampuan yang dimilikinya, *shot* menjadi instrumen yang krusial yang harus dirancang para *cinematic storyteller* untuk dapat membangun ketegangan konflik yang ada di dalam cerita.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, penulis berkehendak untuk membuat perancangan shot dengan tujuan untuk membangun ketegangan konflik dalam film animasi dua dimensi berjudul 'SLICE OF LIFE'. Dengan adanya perancangan *shot* yang komprehensif, penulis berharap ketegangan konflik dapat dibangun dengan baik sehingga film animasi ini tidak hanya dapat

menjadi lebih hidup, namun juga mampu menarik penonton masuk ke dalam jalinan pengisahan

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *shot* yang dapat membangun ketegangan konflik yang terjadi dalam film animasi pendek dua dimensi berjudul 'SLICE OF LIFE'?

1.3. Batasan Masalah

Dalam skripsi penciptaan ini, penulis akan memfokuskan pembahasan masalah dalam batasan-batasan berikut:

1. Perancangan *shot* yang dibahas akan berfokus pada bagaimana upaya membangun ketegangan konflik yang terjadi dalam film animasi dua dimensi berjudul 'SLICE OF LIFE' dengan menerapkan teori *visual danger* dan *tension of task*, serta teori-teori perancangan *shot* meliputi jarak kamera, sudut kamera, pergerakan kamera, serta komposisi objek dalam *frame*.
2. Perancangan *shot* hanya terbatas pada:
 - a. *Shots* 47, 48 dan 49 pada *scene* 3

Shots 47, 48 dan 49 merupakan rangkaian *shot* yang menceritakan adegan di mana Bubun pergi meninggalkan Dark Bubun yang baru mulai bekerja di dapur. Adegan ini dipilih karena berisi bentuk ketegangan *visual danger* dengan memposisikan penonton untuk

mengetahui sesuatu yang berbahaya yang akan terjadi namun tidak diketahui oleh tokoh utama.

b. *Shots* 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, dan 89 pada *scene* 5

Shots 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, dan 89 merupakan rangkaian *shot* yang berisikan adegan klimaks dari film animasi pendek ini. Adegan ini dipilih karena adegan ini merupakan puncak konflik yang memuat ketegangan tertinggi dengan mengaplikasikan bentuk ketegangan *tension of task*.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan yang ingin dicapai penulis dalam pembuatan skripsi penciptaan ini adalah untuk merancang *shot* yang dapat membangun ketegangan konflik yang terjadi dalam film animasi pendek dua dimensi yang berjudul 'SLICE OF LIFE' dengan menerapkan teori *visual danger* dan *tension of task*, serta teori-teori perancangan *shot* dan bentuk-bentuk ketegangan konflik pada *shot* 47, 48, dan 49 *scene* 3 dan *shot* 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, dan 89 pada *scene* 5 dengan *output* akhir perancangan *shot* berupa *storyboard*.

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

1.5. Manfaat Skripsi

Adapun manfaat skripsi ini dibagi menjadi tiga bagian:

1. Manfaat bagi penulis

Melalui proses penulisan skripsi penciptaan ini, penulis dapat mempelajari lebih dalam ilmu mengenai proses perancangan *shot* yang baik dan benar dengan menerapkan berbagai teknik perancangan *shot*. Selain itu, skripsi penciptaan ini juga bermanfaat sebagai dokumentasi pengalaman penulis mengenai bagaimana proses perancangan *shot* dalam film animasi dua dimensi 'SLICE OF LIFE' dari awal pembuatan hingga akhirnya mampu dinikmati oleh penonton.

2. Manfaat bagi orang lain

Penulis berharap skripsi penciptaan ini dapat menambah wawasan, menjadi sarana pembelajaran, serta memberikan gambaran bagi orang lain mengenai proses perancangan *shot* pada film animasi dua dimensi.

3. Manfaat bagi universitas

Skripsi penciptaan ini juga bermanfaat sebagai referensi akademis bagi mahasiswa-mahasiswi dalam mengembangkan lagi ilmu mengenai perancangan *shot* secara lebih mendalam di waktu yang akan datang.