



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

Pada masa ini Masyarakat sudah mengenal animasi dengan dekat, baik untuk sekedar hiburan ataupun media komunikasi. Animasi sendiri memiliki banyak jenis seperti salah satunya yang penulis ambil yaitu *motion comic*. *Motion comic* sendiri secara garis besar berdiri diantara *limited animation*, dan Komik (Animation Techniques: Motion Comics).

Eisner (2005) mengatakan salah satu unsur yang penting dalam sebuah *motion comic* adalah *shot*, karena selain dari kata kata dan gambar, *shot* memiliki caranya tersendiri untuk menyampaikan sebuah keadaan, perasaan, dan impresi. Berbeda dengan komik, *motion comic* memiliki daya tarik yang tidak dimiliki komik seperti tambahan musik, maupun *voice over* yang membuat cerita dan karakter menjadi lebih hidup.

Dalam pembuatan *motion comic* proses yang dilalui tidak berbeda jauh dengan animasi, namun seperti pembuatan film animasi tahap *pre production*, tahap ini harus direncanakan dengan matang supaya pembuatan bisa menjadi lebih efisien saat memasuki tahap *production*, *storyboard* yang baikpun dibutuhkan sebagai paduan dalam pengerjaannya. Bryne (1999) mengatakan bahwa *storyboard* yang baik dapat menghemat waktu kita dalam pengerjaannya. Bryne juga menjelaskan bahwa *script* adalah sebuah rencana *verbal* sebuah cerita, sedangkan *storyboard* adalah sebuah perencanaan dalam menggambarkan sebuah

cerita. Intinya adalah sebuah *storyboard* memiliki peran sebagai patokan penting dalam membuat *shot* untuk sebuah animasi, salah satunya *motion comic*.

Penulis memilih media *motion comic* sebagai karya Tugas Akhir karena ketertarikannya pada gaya penyampaian ceritanya yang mampu menggabungkan *style* komik dan animasi, membuat sebuah cerita menjadi terkesan lebih hidup dengan suara dan gerakan seperti animasi lainnya, namun tetap menggunakan gambar dan dialog komik sebagai elemen utama dalam pengerjaannya, selain itu penulis memilih untuk membahas topik *shot* karena penulis ingin lebih mendalami jenis *shot* yang bisa digunakan untuk mendukung kesan *action* dalam *motion comic* ini.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *shot* untuk adegan pengejaran *the closing attacker* dan *almost there* pada *motion comic* “Friskie and Goldilocks”?

1.3. Batasan Masalah

Dalam tulisan ini Penulis hanya akan membahas tentang perancangan *shot action* yang akan diimplementasikan pada :

- Shot 36,39 dengan adegan dimana sang polisi berhasil mendekati tokoh namun akhirnya sang tokoh dapat melepaskan diri dari cengkaman sang polisi. Adegan ini dibangun berdasarkan teori “*the closing attacker*”

- Shot 46,50 dengan adegan dimana sang tokoh akan menghadapi penghalang terakhir yang memisahkannya dengan jalan keluar. Adegan ini akan dibangun berdasarkan teori “*almost there*”

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tulisan ini adalah untuk mengetahui perancangan *shot* yang mendukung kesan action dalam *motion comic* “Friskie and Goldilocks”.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat bagi penulis:

1. Menghasilkan *Shot* yang mampu mendukung suasana Action dalam *motion comic* Friskie and Goldilocks.
2. Menuliskan teknis *shot* action yang digunakan dalam *motion comic* ini berdasarkan acuan teori.

Manfaat bagi pembaca:

1. Sebagai referensi dan acuan dalam penelitian baik mengenai *motion comic* ataupun *shot* didalamnya.
2. Menambahkan ilmu dan wawasan mengenai teori ataupun cara pengaplikasian dalam karya.

Manfaat bagi universitas:

1. Dapat menjadi sebuah referensi bagi mahasiswa yang memiliki topik bahasan yang serupa.
2. Menambahkan ilmu dan literatur yang berhubungan dengan perancangan *shot action*.

1.6. Metode perancangan

Dalam penelitian ini, awalnya penulis akan mencari dan mengumpulkan data dengan studi pustaka melalui buku dan dari internet yang membahas tentang *shot*, *motion comic*, dan komik guna memperluas pemahaman dan wawasan penulis tentang *motion comic* setelah itu penulis akan melihat beberapa contoh *motion comic* yang sudah ada sebagai referensi untuk *shot* ataupun teknik, lalu penulis akan melakukan observasi dengan membandingkan teori, dan referensi untuk mendapatkan suasana *shot* yang akan dituju, setelah itu barulah penulis akan memulai menciptakan *shot shot* yang dibutuhkan dalam *motion comic* ini.

