



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

Wright (2005) mengatakan animasi berasal dari bahasa Latin *animare*, yang memiliki arti menghidupkan atau juga memberikan nafas kepada benda mati. Animasi secara sederhana bisa kita katakan sebuah ilustrasi atau gambar yang dicetak dalam frame demi frame. Tiap-tiap *frame* memiliki gambar yang berbeda (nyaris sama) satu sama lain sehingga jika diproyeksikan (bergerak secara cepat) terciptalah ilusi pergerakan gambar.

Sebuah animasi tidak lepas dari proses perencanaan dan proses pembuatan yang matang dan sistematis. Pekerjaan membuat animasi memerlukan waktu yang lama, mulai dari menentukan ide cerita kemudian dikembangkan menjadi dasar cerita yang nantinya diterjemahkan ke dalam bentuk gambar/visual. *Storyboard* menjadi acuan semua kru animasi untuk mempunyai visual yang sama atas film animasi yang akan dibuat.

Dalam mengerjakan sebuah animasi, diperlukan kemampuan membaca dan mengerti *storyboard* agar dapat mengerjakan animasi secara terstruktur. Seperti yang dikatakan Deddy Syamsuddin (2009), mampu membaca dan mengadaptasikan *storyboard* ke dalam *pipeline* kerja, dan ini merupakan salah satu kelemahan *pixel artist* Indonesia dimana tugas *pixel artis* adalah memanipulasi gambar tambahan ke dalam media cetak bergerak baik berbentuk *live action* atau animasi. Dedy menjelaskan bahwa *pixel artis* mengerti gambar

namun belum tahu apa yang harus di kerjakan terlebih dahulu sehingga kerja menjadi tidak teratur atau *overtime*. Naskah cerita akan divisualisasikan menjadi sebuah *storyboard* dimana perancangan *shot* merupakan unsur penting dalam penyampaian cerita. Jika pembuatan *shot* tidak sesuai cerita maka akan terjadi perbedaan persepsi.

Terinspirasi dengan cerita animasi *Frozen* menceritakan tentang hubungan antar saudara yakni antara Elsa dengan Anna dimana cerita ini tentang adanya dua saudara yang dekat kemudian terpisah dalam waktu yang lama dan diakhir cerita mereka bertemu lagi. Dalam animasi animasi ini terdapat interaksi antar saudara tersebut dalam kejadian tertentu seperti saat bermain, berpisah hingga bertemu kembali. Dalam adegan-adegan tersebut terdapat emosi karakter yang disampaikan dengan jelas melalui *shot* seperti saat Anna dan Elsa sedang bermain, mereka terlihat senang. Dengan *long shot* dan *eye angle*, dalam adegan Anna dan Elsa sedang bermain, penonton dapat menangkap adegan, emosi dan hubungan keluarga dalam interaksi antar saudara yang disampaikan pembuat film.

Simon (2013) menyatakan bahwa mendireksi sebuah *shot* pada kamera dapat menampilkan cerita secara visual dengan baik karena setiap *shot* dapat memberikan tampilan emosi yang dinamis yang berbeda. *Shot* dapat memperlihatkan pencitraan yang berbeda, memperlihatkan gerakan, *mood*, penampilan. Dengan *shot* yang menampilkan gerakan atau emosi , dapat membuat penonton mengerti akan cerita yang hendak disampaikan.

Pentingnya perancangan *shot* mendorong penulis menjadikan *shot* sebagai sarana untuk menggambarkan hubungan antar saudara kembar dari animasi singkat 2D yang berjudul “*Twin*” agar dapat merancang *shot* yang dapat menggambarkan emosi di hubungan antar saudara kembar.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan *shot* untuk mendukung visualisasi pada hubungan antar saudara kembar dalam pembuatan animasi dua dimensi “*Twin*”?

1.3. Batasan Masalah

Batasan yang dibuat penulis:

1. Berfokus pada perancangan *shot* yang mendukung visualisasi hubungan antar saudara kembar pada interaksi Nakula dan Sadewa yakni *scene 1 shot 3*, *scene 2 shot 6* dan *scene 2 shot 8*.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Dapat membuat *shot* untuk mendukung visualisasi hubungan antar saudara kembar pada animasi 2D berjudul “*Twin*”

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1. Bagi Penulis

Melalui Tugas Akhir ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan penulis mengenai perancangan *shot*, agar dalam

pengerjaannya, penulis dapat membuat sebuah film animasi yang dapat menyampaikan pesan dengan baik.

2. Bagi Pembaca

Lebih lanjut penulis berharap agar dengan Tugas Akhir ini, penulis dapat menampilkan film animasi pendek 2D yang menarik dan dapat dinikmati dengan baik, terutama pada tema keluarga sebagai daya tarik utamanya.

3. Bagi Universitas

Terakhir, penulis berharap dengan Tugas Akhir ini mampu menghasilkan dan memberikan sebuah karya animasi 2D yang nantinya dapat berguna dan dijadikan acuan bahan pembelajaran baik bagi universitas maupun mahasiswa lain yang membutuhkan.

