



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Pengemis merupakan salah satu permasalahan serius yang ada di Indonesia. Mantan Menteri Sosial, Agus Gumiwang, melalui Indozone, mengatakan bahwa populasi gelandangan dan pengemis di Indonesia sebanyak 77.500 orang (2019). Jumlah ini dapat meningkat pada hari raya. Agus mengatakan bahwa jumlah gelandangan dan pengemis diperkirakan jauh lebih besar daripada yang sudah terdata. Agus juga berpendapat bahwa jika tidak ditangani dengan serius, maka akan menjadi masalah serius bagi Indonesia.

Menurut hasil wawancara penulis dengan Petugas Pelayanan Pengawasan dan Pengendalian Sosial (P3S) Jakarta, Kamil, jumlah gelandangan dan pengemis yang ada di Jakarta sudah tidak sebanyak dulu. Namun, mereka masih sering ditemukan di daerah pinggiran Jakarta. Mereka selalu beroperasi di malam hari, ditempat-tempat yang cukup ramai dan jauh dari area polisi. Menurut Kamil, sebagian dari pengemis dan gelandangan yang ditangkap oleh polisi terbukti adalah orang yang berkecukupan. Banyak yang memilih untuk mengemis karena malas bekerja dan merasa lebih banyak mendapatkan uang melalui mengemis. Dari fakta-fakta ini, penulis tertarik untuk membuat cerita mengenai pengemis yang menyamar untuk mendapatkan belas kasihan dari orang lain.

Stop-motion merupakan salah satu jenis animasi yang menggunakan media kerajinan tangan sebagai media penceritaannya. *Stop-motion* memiliki beberapa

jenis, diantaranya adalah *pixilation*, *replacement*, dan masih banyak lagi. *Stop-motion* merupakan media animasi tertua, namun masih sering digunakan hingga saat ini.

Dalam film *stop-motion*, *lighting* adalah salah satu aspek penting. Menggunakan latar waktu malam hari, membuat permainan *lighting* menjadi penting untuk mendukung *mood* yang akan disampaikan dalam animasi. Ketika tidak ada *lighting*, set dan objek dalam sebuah film tidak dapat terlihat oleh mata. *Lighting* berperan sangat penting dalam menyeimbangkan komposisi, sehingga *lighting* menjadi salah satu faktor penentu bagaimana penonton dapat memfokuskan diri dalam melihat suatu objek didalam film. *Lighting*, yang dikombinasikan dengan warna, dapat memberikan persepsi emosional dan membawa penonton masuk dan merasakan emosi yang ditampilkan dalam film (Brown, 2012). Setiap scene mempunyai *mood* berbeda-beda yang diciptakan oleh *lighting* dalam sebuah setting tempat. *Lighting* juga mengatur bagaimana penonton melihat keadaan didalam sebuah film.

Penggunaan *lighting* dapat menjadi salah satu aspek pendukung untuk menunjukkan penggambaran dari sebuah *shot* dan *scene* menjadi lebih menarik dan mempunyai makna. Ada berbagai macam *lighting* seperti *key lighting*, *fill lighting*, *back lighting*, *ambient lighting* dan *lighting* lainnya. Setiap *lighting* mempunyai kegunaan yang berbeda-beda untuk menggambarkan sebuah *mood* dan cerita. Sebuah *mood* dan cerita dapat disampaikan melalui *lighting style*, seperti *high-key* maupun *low-key*. Karena animasi ini menceritakan situasi pada malam hari, maka *low-key* menjadi *lighting style* utama yang dipakai.

Animasi *stop-motion* ini diharapkan dapat menyampaikan pesan mengenai pengemis yang suka menipu melalui penampilannya. Perancangan *lighting* ini diharapkan dapat menyampaikan penggambaran *mood* dan suasana dalam film dan uraian di atas melatar belakangi skripsi penciptaan yang berjudul “Perancangan *Lighting* sebagai Penekanan *Mood* pada Adegan Awal dan Akhir Film Animasi *Stop-Motion* “WHAT?!”.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam skripsi ini adalah, bagaimana perancangan *lighting* untuk menggambarkan perubahan *mood* pada adegan awal dan akhir film “WHAT?!”?

1.3. Batasan Masalah

Penulis membatasi masalah dengan melakukan penelitian:

1. Perancangan *lighting* terfokus pada *scene 1 shot 6* dan *7*, dan *scene 4 shot 3* dan *6*. *Scene 1* meliputi adegan ketika perempuan bertemu dengan kucing untuk pertama kalinya, dan *scene 4* meliputi adegan ketika perempuan mencari kucing.
2. Perancangan *lighting* hanya meliputi warna serta tata letak lampu dan jenis cahaya.
3. Perancangan ini tidak membahas mengenai warna-warna yang ada dalam tokoh cerita ataupun environment.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari laporan tugas akhir ini adalah untuk merancang *lighting* sebagai penyampaian perubahan *mood* yang ada di setiap *scene* dan difokuskan pada *scene* 1 shot 6 dan 7, serta *scene* 4 shot 3 dan 6.

1.5. Manfaat Skripsi

Penulisan skripsi ini memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat bagi penulis: Mengoptimalkan kemampuan dalam merancang *lighting* dalam menggambarkan situasi kontas dalam film, terutama
2. Manfaat bagi orang lain: Menjadi refrensi untuk membuat *lighting* yang baik dan bagaimana *lighting* dapat membangun sebuah cerita dalam film animasi stop-motion.
3. Manfaat bagi universitas: Menambah refrensi dan informasi mengenai perancangan *lighting* pada animasi stop-motion.