



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

Di zaman modern ini, film yang menggunakan teknik tradisional seperti *stop-motion* terus berkembang mengikuti perkembangan animasi dan teknologi. Priebe (2011) menyatakan animasi *stop-motion* merupakan salah satu teknik animasi tertua dan sekarang ini sedang mengalami masa renaisans dengan munculnya film-film ternama yang dibuat oleh studio besar. Hal ini menyebabkan teknik *stop-motion* semakin dikenal dan dibuat oleh banyak orang awam di berbagai negara. Sama seperti medium lainnya, terdapat beberapa unsur yang digunakan dalam film *stop-motion*.

Salah satu unsur yang penting dalam *stop-motion* yaitu *environment*. *Environment* dapat memberikan informasi yang tidak hanya terbatas pada bentuk visual. Menurut Lebrutto (2002) dalam bukunya yang berjudul *The Filmmaker's Guide to Production Design*, desain *environment* tidak hanya berbentuk fisik, tetapi juga dapat berbentuk metafisik dan berkaitan erat dengan karakter dalam suatu cerita. Bagaimana dampak impresi kepada penonton yang ingin dihasilkan, hal tersebut dapat ditimbulkan oleh desain *environment* yang mempengaruhi psikologi penonton sesuai keinginan pembuatnya.

Salah satu elemen yang dapat diterapkan pada desain *environment* adalah distorsi dan *chiaroscuro*. Elemen ini mulai digunakan dalam industri film pada era ekspresionisme Jerman pada tahun 1905 dan membuat kesan abstraksi yang lepas

dari realitas. Dalam *environment*, kedua elemen ini menarik esensi dari objek dan situasi, memberi makna simbolis yang menggambarkan mental suatu subjek, serta bersifat ekspresif dari sudut pandang suatu subjek.

Film penulis mengambil latar area halte bus dan gudang di pinggiran kota untuk mengangkat isu penipuan seorang kaya berkedok sebagai pengemis yang mengakar pada konsep bahwa orang baik belum tentu benar-benar baik. Isu tersebut diangkat dengan menggunakan perlambangan kucing jalanan dan manusia sebagai karakternya agar lebih dapat diterima penonton. Penulis memutuskan membuatnya dengan menggunakan elemen distorsi dan *chiaroscuro* karena unsur ini biasa digunakan untuk memberi kritikan dalam kehidupan sehari-hari. Medium *stop-motion* pun dipilih karena cukup efektif dalam mengangkat elemen ini serta memberikan efek realistis melalui material yang nyata secara fisik. Dalam pembuatan animasi ini, penulis juga menerapkan kontras *environment* antara stabil dan kekacauan untuk membantu proses penceritaan yang dunianya berubah.

Elemen distorsi dan *chiaroscuro* dalam *environment* animasi *stop-motion* menjadi suatu aspek yang penting dalam mendesain *setting*, karena dapat menjadi suatu pedoman penonton untuk menghayati cerita yang akan disampaikan. Penonton juga diharapkan dapat merasakan perubahan kontras antara yang normal dan tidak. Dengan pertimbangan tersebut, penulis akhirnya memutuskan untuk merancang proposal ini.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana penerapan distorsi dan *chiaroscuro* untuk menunjukkan kontras pada *environment* animasi *stop-motion* “What?!”?

1.3. Batasan Masalah

Penulis memberi batasan masalah dengan penelitian:

1. Perancangan skripsi ini dibatasi dalam lingkup desain *environment*.
2. Desain *environment* dibatasi pada analisis serta penerapan distorsi dan *chiaroscuro* yang berkaitan dengan aspek bentuk, material, dan warna.
3. Pembahasan desain *environment* dibatasi pada perbandingan antara *environment* halte dalam *scene* pertama dan *environment* gudang pada *scene* terakhir untuk menunjukkan efek penerapan distorsi dan *chiaroscuro* pada *environment*.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari proposal skripsi ini adalah untuk menerapkan elemen distorsi dan *chiaroscuro* pada *environment* animasi *stop motion* sesuai tujuan dalam penyampaian cerita.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat dari penulisan proposal ini adalah:

1. Manfaat bagi penulis: Meningkatkan kemampuan penulis dalam mendesain *environment* animasi *stop motion* sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

2. Manfaat bagi orang lain: Menjadi referensi untuk menerapkan distorsi dan *chiaroscuro* dalam mendesain *environment*.
3. Manfaat bagi universitas: Menambahkan sumber informasi mengenai perancangan desain *environment* dalam animasi *stop-motion*