



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

Animasi merupakan runtutan gambar yang disatukan sehingga menjadi satu film bergerak. Dalam animasi terdapat *setting* dimana karakter dalam film akan ditempatkan. Tempat dimana karakter ditempatkan berhubungan erat dengan karakter. Setiap karakter yang akan bertindak berbeda dalam *setting* yang berbeda. Tidak hanya *setting* yang mempengaruhi karakter tetapi karakter pun dapat berpengaruh pada *setting* yang ada (Miller, Rebecca, 2016).

Karakter sangatlah penting didalam film yang memiliki *character driven* plot. Oleh karena itu untuk lebih menonjolkan kembali karakter tersebut maka faktor lain di dalam film pun dapat dipakai. Dengan adanya *setting* yang mendukung emosi karakter maka *audience* pun dapat lebih mengerti emosi yang dikeluarkan oleh karakter.

Penjelasan karakter dalam *setting* dapat melalui properti. Di dalam properti tersebut dapat menyimbolkan kondisi mental karakter pada suatu adegan. Properti tersebut dapat berupa benda yang nyata maupun hanya simbol untuk merepresentasikan emosi karakter. Simbol ini dibuat untuk menekankan kembali emosi karakter. Penekanan ini dibuat untuk membuat film menjadi menarik sebab emosi dari karakterlah yang ditonjolkan dalam film.

Untuk menekankan emosi tersebut maka *environment* pun digunakan. Di dalam *environment* tersebut terdapat properti yang meyimbolkan karakter. Simbol merupakan suatu objek yang mewakili sebuah gagasan. Di dalam simbol terdapat berbagai macam arti, maka dari itu simbol tersebutlah yang digunakan untuk menekankan emosi karakter.

Setting menjadi sangat penting dalam film ini sebab *setting* tersebut menjelaskan emosi karakter. Emosi karakter sangatlah penting dalam film ini sebab hal tersebutlah yang menuntun film ini. Untuk membuat film menjadi lebih menarik emosi karakter tidak hanya ditunjukkan oleh gerak-gerik karakter tetapi juga melalui *setting*. Penekanan tersebut dapat berupa simbol untuk menekankan emosi dari karakter. Simbol tersebut diwujudkan dalam bentuk properti yang ada dalam *setting*.

1.2. **Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang *setting* dalam film "Hilang" sebagai representasi visual emosi karakter?

1.3. **Batasan Masalah**

Penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Penerapan representasi visual emosi karakter melalui *setting* yang di dalamnya terdapat set dan properti yang akan dibahas bentuk dan letaknya oleh penulis.
2. Perancangan properti berupa simbol yang merepresentasikan emosi karakter dalam adegan-adegan tertentu yaitu :

- Adegan *fear* (*Scene 5 Shot 25*)
- Adegan *Anger* (*Scene 6 Shot 34*)
- Adegan *Despair* (*Scene 9 Shot 62*)

1.4. Tujuan Skripsi

Untuk merancang bentuk dan letak *setting* serta properti dalam film "Hilang" sebagai representasi visual emosi karakter

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat Berikut merupakan manfaat skripsi

1. Bagi Penulis

Menerapkan ilmu yang sudah diperoleh selama perkuliahan.

2. Bagi orang lain

Sebagai referensi dalam perancangan *setting* film.

3. Bagi universitas

Menambah informasi mengenai perancangan *setting* dalam film