

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dunia perfilman, sangat dekat dengan dunia kita. Film secara garis besar terbagi ke dalam dua jenis, yaitu *live action* dan animasi. Animasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, merupakan sebuah film yang dibuat menggunakan ilusi gambar bergerak yang mengandung beberapa hal yang tidak ada di dunia nyata, namun masih memiliki referensi yang nyata, contohnya seperti tokoh Miki, seekor tikus yang hidup layaknya manusia buatan Disney. Sebaliknya definisi *live action* menurut *Cambridge English Dictionary* adalah film yang dibuat dengan melibatkan aktor manusia ataupun hewan sungguhan, tidak menggunakan gambar ataupun model palsu.

Kita mengetahui bahwa kedua jenis film diatas sering kita tonton, namun tahukah kita bahwa semua film tersusun atas beberapa elemen penting? Seorang *filmmaker* harus melakukan riset mendalam untuk merancang elemen-elemen ini. Brown (2012) mengibaratkan bahwa *shot* merupakan sebuah pondasi dari scene. Menurutnya bila film adalah sebuah bahasa, maka *shot* merupakan kosakata untuk mempelajari bahasa tersebut. *Shot* merupakan panduan para *filmmaker* untuk membuat sebuah film

Menurut Nilsen pada bukunya yang berjudul *Cinema as Graphic Art* (1972) *shot* merupakan posisi kamera dalam sebuah film. *Shot* berperan sebagai mata *audience*. Kamera akan mewakili sudut pandang dan penglihatan penonton

terhadap sebuah adegan. Perubahan *shot* dapat dilakukan untuk memperjelas jalannya cerita dan membuat sebuah film tidak monoton. *Shot* merupakan salah satu elemen yang sangat penting, karena tanpa adanya *shot* film tidak akan bisa menyampaikan informasi dengan baik kepada penonton.

Hubungan dimana film mengajak penonton untuk berpartisipasi dalam dunianya inilah yang membuat penulis tertarik membuat peciptaan karya animasi dan perancangan *shot* didalamnya. Penulis berpendapat, bahwa dengan proses perancangan *shot* yang matang akan mempermudah penyampaian informasi dari animasi pendek: “*I remember When*” kepada penonton melalui perancangan *shot* yang mendukung adegan *make-believe play* pada film animasi tersebut.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan *shot* dapat mendukung visualisas adegan *make believe play* dalam animasi pendek 2D “*I Remember When*”?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penulisan skripsi ini adalah:

1. *Scene 3 Shot 4-5* untuk memvisualkan proses *make-believe play* Surya saat menggunakan jurus ular api andalannya dalam permainan kelereng.
2. Analisa akan menggunakan 3 elemen yaitu *shot*, *basic cinematic technique*, dan komposisi

1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk merancang shot agar dapat mendukung adegan *make-believe play* dalam animasi penulis, untuk mempermudah penonton memahami cerita serta memberi efek dramatis.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Bagi Peneliti

Mampu menerapkan perancangan shot yang tepat untuk mendukung adegan *make-believe play* dalam animasi pendek 2D “*I remember When.*”.

1.5.2. Bagi Masyarakat

Memberikan edukasi kepada masyarakat tentang perancangan sebuah *shot* yang dapat mendukung adegan agar menjadi lebih dramatis.

1.5.3. Bagi Universitas

Dapat dijadikan sebagai acuan bagi penelitian berkaitan dengan *shot* yang sama.