



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

Isu keluarga adalah salah satu isu yang banyak diangkat dalam film. Film keluarga banyak diceritakan dengan pendekatan komedi. Salah satunya ialah film animasi *Incredibles 2* yang bergenre komedi dan berhasil memecahkan rekor *box office* sepanjang sejarah untuk film animasi. Komedi digemari karena sifatnya yang kritis namun menghibur. Komedi yang mengandalkan visual yang ditampilkan pada film untuk menghibur penonton dapat juga disebut sebagai komedi *Sight Gag*.

Sight Gag diperlihatkan melalui sebuah *shot* dalam film. *Shot* dalam sebuah karya gambar bergerak diartikan sebagai unit terkecil yang memberikan informasi visual mengenai sebuah kegiatan atau kejadian (Thompson & Bowen, 2009). *Shot* memiliki peranan yang penting karena dapat membentuk sudut pandang penonton terhadap cerita. *Shot* erat kaitannya dengan teknik sinematografi seperti pengaturan jarak kamera, sudut kamera, komposisi, dan pergerakan kamera. *Shot* yang dapat memberikan sudut pandang menarik dan sesuai tujuan cerita dapat diperoleh dengan menerapkan teknik sinematografi yang baik.

Pada film animasi pendek tanpa dialog berjudul “MAMAKE” yang penulis buat, penulis ingin menunjukkan sosok Ibu yang tangguh bekerja sebagai pembantu rumah tangga demi memenuhi kebutuhan dan membahagiakan

anaknyanya. Hal ini juga sebagai bentuk kritik atas persepsi yang umum di masyarakat terhadap pekerjaan pembantu rumah tangga yang dianggap rendah dan sering kali kurang dihargai. Agar perjuangan Ibu dapat disampaikan dengan cara yang menghibur dan sesuai dengan kepribadian tokoh pada film yang juga ceria, penulis merasa pendekatan komedi tepat untuk diterapkan. Penulis memilih jenis komedi *Sight Gag* karena merasa tertarik untuk mengeksplorasi penyampaian komedi melalui visual. Penulis menilai bahwa walaupun *shot* merupakan unit visual terkecil dalam karya gambar bergerak, namun memiliki peranan yang penting dalam memberikan informasi kepada penonton. *Shot* juga dapat mempengaruhi pemahaman dan reaksi penonton terhadap film yang ditonton. Dalam kesempatan kali ini penulis akan merancang *Shot* yang dapat memperlihatkan ketangguhan seorang Ibu yang bekerja sebagai pembantu rumah tangga pada film “MAMAKE” dengan menerapkan teori komedi yang kritis namun menghibur untuk menghasilkan *Sight Gag*.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana jarak kamera, sudut kamera, komposisi, dan pergerakan kamera dapat diterapkan untuk memvisualkan komedi *Sight Gag* pada film pendek animasi dua dimensi berjudul “MAMAKE”?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang penulis tentukan dengan rumusan masalah di atas adalah berikut:

1. Pembahasan mengenai perancangan *shot* secara teknik sinematografi akan berfokus pada jarak kamera, sudut kamera, komposisi, dan pergerakan kamera yang ada pada *shot*.
2. Penulis hanya membahas perancangan *Shot* 11 sampai dengan 15 yang menunjukkan tokoh utama bersiap-siap untuk memulai pekerjaannya sebagai pembantu rumah tangga.
3. Penulis hanya akan membahas penerapan jenis *Sight Gag Switch Image* yang mengandalkan rangkaian *shot* untuk membentuk antisipasi dan *surprise* untuk memperlihatkan ketangguhan tokoh utama sebagai seorang Ibu yang bekerja sebagai pembantu rumah tangga.

1.4. Tujuan Skripsi

Merancang jarak kamera, sudut kamera, komposisi, dan pergerakan kamera untuk memvisualkan komedi *Sight Gag* pada film pendek animasi dua dimensi berjudul “MAMAKE”.

1.5. Manfaat Skripsi

1. Bagi Penulis:

Mendalami dan menerapkan ilmu perancangan *shot* guna menjadi bekal ilmu untuk proyek-proyek film yang akan penulis buat selanjutnya.

2. Bagi Universitas:

Berkontribusi dalam membagikan ilmu yang penulis dapatkan kepada sesama civitas Universitas Multimedia Nusantara terutama mahasiswa-mahasiswi yang ingin mendalami perancangan *shot*.

3. Bagi Masyarakat:

Memberikan pemahaman mengenai bidang keilmuan film dan animasi secara akademik sehingga masyarakat dapat memaknai medium animasi secara lebih bermakna.