



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

Pada era digital saat ini, Animasi 2D merupakan media yang cukup populer untuk bercerita. Karenanya, Animasi 2D cukup populer di kalangan semua umur. Untuk membuat karya Animasi membutuhkan waktu yang cukup lama untuk pengerjaannya. Di mulai dari menentukan ide cerita hingga akhirnya dipertontonkan kepada semua orang. Animasi yang menarik tidak hanya selalu dilihat dari tampilan *visualnya*. Ada banyak aspek yang dapat membuat Animasi menjadi menarik. Diantaranya adalah komposisi *shot*, jalan cerita, penerapan teknik dalam pembuatannya, dan lainnya. Tentunya proses pembuatan Animasi merupakan pekerjaan yang membutuhkan tingkat konsentrasi cukup tinggi.

Salah satu tahap penting pada pembuatan animasi adalah *storyboard*. Paez dan Jew (2013, hlm. 41), menyatakan bahwa *storyboard* adalah alat informasi untuk menyampaikan sebuah cerita. Dengan *storyboard*, penyampaian jalan cerita kepada orang lain menjadi lebih mudah dan terperinci. Sehingga perencanaan pembuatan film dapat dibuat dengan rinci dan tepat. Ribuan gambar dapat diproduksi hanya untuk sebuah proyek. *Storyboard* pada suatu proyek sering direvisi, berubah-ubah, ataupun dibuat ulang untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

Pada perancangan *storyboard*, ada beberapa elemen penting yang perlu diperhatikan, salah satunya adalah *shot*. Penerapan dan perancangan *shot* pada suatu animasi sangat diperlukan. Hal tersebut dibutuhkan untuk membantu *visual* menyampaikan jalan cerita kepada penonton. Ketika merancang sebuah *shot*, ada beberapa elemen penting lagi didalamnya yang harus diperhatikan, beberapa diantaranya yaitu jenis *shot*, komposisi, dan *camera angle*. Penerapan elemen-elemen dari *shot* tersebut pula akan disesuaikan dengan jalan cerita yang telah ada.

Pada film 2D *animation* “Si Nabang”, penyampaian cerita dan adegan pertarungan hanya menggunakan *visual* dan penjelasan dari narrator (*Voice Over*). Tidak ada dialog verbal di dalam film tersebut. Untuk penyampaian cerita, akan berfokus pada *visual shot* dan karakter. Para penonton akan memiliki persepsinya masing masing ketika film ditayangkan. Karenanya, penerapan teknik *shot* penting untuk kelangsungan penyampaian jalan cerita dari adegan pertarungan tersebut kepada para penonton. Diharapkan dengan mengandalkan kekuatan dari *visual shot*, jalan cerita dan pesan yang ingin disampaikan kepada penonton akan dapat tetap tersampaikan dengan jelas. Oleh karena itu, diputuskan untuk membahas dan mengaplikasikan *shot* pertarungan pada film 2D *animation* “Si Nabang”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis memutuskan untuk membuat rumusan masalah, yaitu:

Bagaimana merancang *shot action* untuk memvisualkan aksi bertarung tokoh utama pada 2D *Animation* “Si Nabang”?

1.3. Batasan Masalah

Untuk memfokuskan permasalahan yang dibahas, penulis memutuskan untuk mempersempit batasan masalah terhadap perancangan shot, yaitu:

1. Membahas dan merancang *shot* pertarungan antara Nabang melawan Naga atas dasar pemilihan jenis-jenis *shot*, *camera angle*, dan komposisi.
2. Perancangan *shot* dibatasi pada *scene 3 shot 6* ketika tokoh utama terdesak dan *scene 3 shot 14* ketika tokoh utama berhasil memenangkan pertarungan yang menampilkan kontras kondisi terhadap tokoh utama.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan skripsi ini adalah untuk merancang dan menerapkan *shot* pertarungan berdasarkan pemilihan jenis *shot*, komposisi, dan *camera angle* sehingga suasana, ekspresi, dan pesan dari cerita dapat tersampaikan kepada penonton untuk memvisualkan adegan pertarungan tokoh utama melawan Naga di laut pada 2D *Animation* “Si Nabang”.

1.5. Manfaat Skripsi

Skripsi ini memiliki manfaat antara lain:

1. Bagi Penulis

Penulis berharap dapat mengeksplorasi dan menganalisa *shot* lebih dalam sehingga dapat menerapkan ketika merancang *shot* kembali, agar terlihat lebih menarik dan sempurna.

2. Bagi Orang Lain

Penulis berharap skripsi ini dapat membantu berbagai pihak dalam memahami pentingnya peranan *shot* pada *2D Animation*.

3. Bagi Universitas

Penulis berharap skripsi ini akan membantu dan menjadi referensi bagi mahasiswa lain dalam penelitiannya dengan topik yang sama.