

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Gambar bergerak merupakan media penyampai informasi yang sering di temui pada saat ini. Berkat dari perkembangan teknologi yang pesat, banyak media yang ditampilkan secara digital. Ada banyak jenis gambar bergerak yang digunakan dengan tujuan yang berbeda-beda yang tersebar di seluruh tempat. Dikarenakan teknologi yang canggih sekarang ini, gambar bergerak dapat dengan mudah diakses melalui *smartphone*, tablet, dan laptop yang kita miliki. Tetapi, beberapa jenis gambar bergerak hanya dapat ditemui di tempat seperti *airport*, halte, *billboard*, dan tempat publik lainnya baik *indoor* atau *outdoor*. *Audience*, secara langsung memahami apa yang ditampilkan dalam gambar bergerak tersebut. Hal ini dikarenakan beberapa orang tidak memahami apa yang dimaksud jika hanya disampaikan secara lisan. Namun, ketika mereka melihat gambar bergerak, mereka secara tidak sadar langsung mengerti apa yang disampaikan. Itulah mengapa visual menjadi bagian penting dalam menyampaikan informasi.

Peran *shot* sangatlah penting dalam pembuatan gambar bergerak. *Shot* adalah satu bagian dari rangkaian pengambilan gambar. Dari kumpulan *shot* itu, akan tercipta suatu *scene* yang menjadi potongan-potongan film. *shot* dibuat sesuai dengan konsep yang telah dibuat oleh sutradara. Ketika terjadi kesalahan pada *shot* yang diambil, maka perlu dikukannya proses *re-take* untuk menghasilkan *shot* yang diinginkan oleh sutradara.

Pada dasarnya manusia merupakan makhluk sosial yang bersifat individu. Dikarenakan jumlah manusia yang banyak, maka individu-individu tersebut saling berinteraksi. Sebagai makhluk individu, beberapa faktor kehidupan ini dapat mendatangkan pertentangan apabila tidak diarahkan dan tidak diatur. Keteraturan dan kebebasan sosial harus selaras berjalan bersama-sama. Artinya, seorang individu memiliki kebebasannya sendiri namun kebebasan ini dibatasi oleh pengendalian sosial agar kebebasannya tidak mengganggu kebebasan orang lain. Hal ini yang menciptakan adanya ketertiban sosial yang berlaku dalam masyarakat dan mencegah terjadinya konflik. Keteraturan sosial ini diperlukan agar menjamin keberlangsungan hidup masyarakat dan menjaga nilai sosial yang telah dibentuk.

Masyarakat Indonesia memiliki berbagai macam keberagaman etnik, budaya, dan latar belakang. Perbedaan-perbedaan tersebut dapat menjadi faktor penyebab pertikaian terjadi pada suatu kelompok yang berskala kecil maupun besar. Karenanya, diperlukan adanya kesadaran dan toleransi agar dari perbedaan tersebut, dapat saling menghargai satu sama lain dan menghasilkan keharmonisan dalam masyarakat. Namun terkadang, pertikaian tidak dapat dihindari. Pertikaian yang terjadi disebabkan oleh perbedaan tersebut dapat memicu konflik. Apabila konflik yang terjadi diselesaikan dan ditangani dengan baik dapat memberikan manfaat bagi masyarakat.

Dengan mempelajari pentingnya *shot*, penulis menyadari bagaimana cara menampilkan visualisasi konflik yang terdapat dalam film dapat tersampaikan secara efisien dalam animasi yang dibuat. Juga penulis berharap dengan adanya

animasi ini orang dapat menyadari bahwa tidak semua konflik bersifat negatif dan menghasilkan dampak yang negatif juga. Namun konflik yang terjadi juga dapat membawa keharmonisan dan keselarasan dalam masyarakat.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dari skripsi penjiptaan ini adalah perancangan *shot* untuk menggambarkan konflik pada animasi 2 dimensi berjudul “Berbeda”

## **1.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini, yaitu:

1. Aspek Perancangan *shot* yang akan dibahas berfokus kepada penggunaan jenis *shot*, komposisi *shot*, dan posisi kamera.
2. Pembahasan akan berfokus pada *shot*:
  - a. *Shot* 16, konflik yang terjadi antara gadis dengan orangtua
  - b. *Shot* 31, konflik yang terjadi antara gadis dengan penjahat
  - c. *Shot* 32, konflik antara gadis dengan penjahat dimana gadis membalas serangan penjahat.

## **1.4. Tujuan Skripsi**

Tujuan terbentuknya skripsi ini adalah untuk merancang *shot* berdasarkan dari aspek pemilihan jenis *shot*, composition, dan angle dalam memvisualkan cerita

kepada penonton. Selain itu, penulis dapat merancang *shot* yang tepat sehingga konflik yang terjadi dalam cerita dapat tersampaikan dengan baik di setiap *shot*.

### **1.5. Manfaat Skripsi**

Manfaat yang didapat dari penulisan laporan tugas akhir ini adalah:

- a. Karya ini dapat menjadi sarana untuk memperkenalkan apa itu *shot* dan kegunaannya, serta menjadi informasi bagi pembaca dan referensi bagi yang ingin mengetahui tentang pengertian *shot* dalam film. Bagaimana mengaplikasikan *shot* untuk memperlihatkan konflik yang digambarkan dalam film.
- b. Bertambahnya koleksi pembendaharaan perpustakaan sebagai referensi bagi yang ingin mencari tahu tentang pengambilan gambar dalam sebuah film.
- c. Terciptanya film animasi pendek sebagai portofolio, karya, juga penyampaian narasi yang disertai dengan visual sebagai pendukungnya.