



### **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

Menurut Bordwell (2015), film merupakan medium yang dapat memberikan pengalaman kepada audiens dan memicu emosi seperti rasa senang dan sedih. Seringkali film dapat digunakan untuk memberikan sebuah pernyataan, pertanyaan, ataupun interpretasi terhadap sebuah fenomena alam, sosial, ataupun dari diri manusia itu sendiri (hlm. 2). Dalam film, terdapat turunan yang salah satunya adalah animasi pendek. Medium inilah yang dipakai untuk menciptakan karya yang salah satu aspeknya akan dibahas dalam perancangan ini.

Ide mengenai proyek animasi ini muncul ketika penulis sedang melakukan riset mengenai lebah secara umum, dan mengenai struktur sosial dalam sebuah koloni lebah. Menurut Blackiston (2017), terdapat tiga kasta, yaitu lebah ratu (*queen bee*), lebah pekerja (*worker bee*), dan lebah pejantan (*drone bee*) (hlm. 42). Berdasarkan film mengenai lebah yang telah dibuat, seperti *Bee Movie* (Simon J. Smith, Steve Hickner, 2007) dan *Maya the Bee* (Alexs Stadermann, 2014), lebah diperlihatkan sebagai produsen madu atau penyerbuk tanaman, kedua pekerjaan yang dilakukan oleh lebah pekerja.

Akan tetapi, tidak hanya lebah pekerja saja yang memiliki peran dalam sebuah koloni. Lebah ratu dan lebah pejantan juga memiliki perannya masing-masing. Blackiston (2017) mengatakan bahwa lebah pejantan memiliki satu pekerjaan utama, yaitu melakukan proses *mating* atau reproduksi dengan lebah

ratu yang berasal dari koloni lain di sebuah area yang disebut sebagai *Drone Congregation Area* (DCA). Setelah melakukan proses tersebut, lebah pejantan akan kehilangan kontrol atas tubuhnya dan mati (hlm. 50). Penulis ingin memberikan pertanyaan hipotetikal atau *what-if* jika ada seekor lebah pejantan yang ingin melawan takdir kematiannya demi mencapai tujuannya dan menjadi bahagia.

Animasi *hybrid* yang akan dibuat dan dirancang berjudul “Fate’s Adversary” yang menggunakan karakter lebah yang di-antropomorfikasi (memiliki sifat manusia), latar yang futuristik, dan memiliki *genre action thriller*. Ceritanya adalah tentang seekor lebah pejantan bernama Andy yang harus keluar dari fasilitas *Drone Congregation Area* (DCA), setelah mengetahui bahwa dia akan kehilangan nyawanya jika mengikuti proses *mating* dengan lebah ratu dan host di DCA, yaitu Carla. Latarnya berada di masa depan. Ceritanya terinspirasi dari film seperti *1984* (Michael Radford, 1984), *The Adjustment Bureau* (George Nolfi, 2011), dan *Antz* (Eric Darnell, Tim Johnson, 1998), dan suasananya terinspirasi dari genre *cyberpunk*.

Perancangan ini akan difokuskan terhadap sisi *shot* dari film dan berhubung bahwa cerita berfokus pada perjuangan karakter keluar dari sebuah tempat yang asing dan memiliki genre *action thriller*, maka akan terdapat banyak *shot* adegan aksi. Akan tetapi, tidak hanya *shot* adegan aksi utama yang penting, tetapi juga *shot* yang mendukung adegan aksi tersebut. Oleh karena itu, *shot* yang mendukung adegan aksi terpilih menjadi topik perancangan, yaitu *shot* awal pertarungan antara Andy dan Carla, dan *shot* persiapan adegan pengejaran Andy

dan Carla. Penulis ingin merancang dan membangun *shot* yang mendukung adegan aksi agar eksekusi dari *mood* film secara keseluruhan menjadi semakin baik melalui teknik sinematografi seperti *angle shot*, jenis *shot*, *camera movement* dan komposisi, dan melalui teori desain *shot* yang berfokus pada *psycho-physiological regularities in left-right/right-left orientation*

## **1.2. Rumusan masalah**

Bagaimana perancangan *shot* yang mendukung adegan aksi dalam animasi pendek *hybrid* “Fate’s Adversary”?

## **1.3. Batasan masalah**

Batasan masalah dalam perancangan ini, yaitu:

1. *Shot* dirancang menggunakan beberapa aspek sinematografi, yaitu komposisi, jenis *shot*, *angle shot*, *camera movement*, dan teori desain *shot*, yaitu *psycho-physiological regularities in left-right/right-left orientation*.
2. *Shot* yang akan dirancang terfokus pada *shot* yang bertujuan untuk mendukung adegan aksi yang berada di *scene 05*, yaitu *shot 27*, *28*, dan *29*, yang menjadi *shot* awal pertarungan Andy melawan Carla, dan *shot 35* dan *36*, yang merupakan *shot* persiapan adegan pengejaran Andy dari Carla.

## **1.4. Tujuan skripsi**

Skripsi ini dibuat dengan tujuan untuk merancang *shot* yang mendukung adegan aksi dalam animasi pendek *hybrid* “Fate’s Adversary”.

## **1.5. Manfaat skripsi**

Perancangan ini bermanfaat bagi beberapa kalangan, yaitu:

1. Memberikan penulis wawasan baru mengenai perancangan *shot* yang mendukung adegan aksi dalam sebuah karya animasi.
2. Memberikan wawasan kepada pembaca dari segala kalangan mengenai bagaimana proses perancangan *shot* untuk membangun adegan aksi dalam sebuah karya animasi.
3. Kalangan akademisi seperti mahasiswa dan dosen juga dapat menggunakan perancangan ini sebagai referensi riset yang dilakukan.