



### **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

Tidak mudah bagi seorang anak untuk bisa selalu akur dengan adiknya, terlebih jika jarak usia mereka cukup dekat. Biasanya, seorang kakak harus selalu mengalah demi adiknya. Namun tak jarang seorang kakak tidak mau mengalah dan akhirnya malah bertengkar dengan adiknya. Biasanya orang tua akan mengajarkan ke anak bahwa sebagai kakak beradik, seorang kakak harus melindungi adiknya, dan seorang adik harus mematuhi kakaknya. Namun tidak hanya orang tua, ternyata seorang adik juga berperan dalam mengajarkan rasa empati pada kakaknya. Menurut Howe dan Recchia (2014), anak yang bersaudara memiliki kemampuan untuk mengajari satu sama lain dalam interaksi dan permainan mereka di rumah. Dalam interaksi tersebut, terdapat banyak kesempatan untuk mengembangkan pengertian terhadap hubungan sosial dengan anggota keluarga yang terkadang bisa bersifat bersahabat dan menyebarkan di saat yang lain.

Animasi *hybrid* “CRAYON” mengangkat permasalahan ini dari sudut pandang anak pertama yang merasa terganggu oleh kehadiran adiknya yang masih kecil. Penulis sebagai perancang *shot* bertugas untuk merancang semua *shot* di dalam animasi untuk memperlihatkan seorang kakak yang tidak mau diganggu oleh adiknya, namun menjadi luluh pada akhirnya. Dalam merancang sebuah *shot*, hal pertama yang wajib dilakukan oleh penulis adalah membuat *storyboard*. Pembuatan *storyboard* adalah tahap yang paling penting dan tidak bisa dilewatkan baik dalam pembuatan film *live action* maupun film animasi.

John Hart (2008) dalam bukunya yang berjudul *The Art of The Storyboard : A Filmmaker's Introduction* menjelaskan bahwa dalam sebuah *preproduction*, seorang *storyboard artist* sangat membantu dalam menerjemahkan skrip yang masih berupa tulisan menjadi sebuah visual yang nantinya akan menjadi acuan atau gambaran kasar dari *output* film yang sebenarnya. *Storyboard artist* juga berkolaborasi dengan produser, *director*, *production designer/art director*, bahkan penata cahaya untuk mendapatkan gambaran visual yang sesuai dengan konsep film (hlm. 9). Ia menjelaskan, *Storyboard* juga berfungsi untuk menyatukan bayangan film yang bisa jadi berbeda-beda di setiap kepala orang yang membaca skripnya.

Penulis sebagai perancang *shot*, juga berdiskusi dengan anggota tim yang lain dalam merancang susunan dan sudut pengambilan gambar agar *shot* yang dihasilkan nantinya bisa menjadi lebih efektif dan efisien, dan pesan yang ingin disampaikan dalam setiap *shot* bisa dipahami oleh penonton. Karena merupakan animasi tanpa dialog, perancangan *shot* demi *shot* harus dipersiapkan dengan tepat agar penonton dapat mengerti setiap konteks yang ada di dalam setiap scene pada animasi. Untuk itu, penulis harus menyesuaikan ekspresi dan bahasa tubuh setiap tokoh di dalam animasi dengan teknik pengambilan gambarnya, serta menyesuaikan *mise en scene* dalam animasi untuk mendukung penyampaian cerita. Penonton tidak hanya ingin melihat bagaimana cerita berjalan dari awal sampai akhir, tetapi juga ingin melihat perkembangan apa yang dialami oleh tokoh di dalamnya, terutama tokoh utama. Oleh karena itu penulis ingin merancang bagaimana perkembangan pada tokoh utama di animasi *CRAYON* ini terlihat melalui *shot*-nya.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis membuat rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana merancang *shot* untuk memperlihatkan perkembangan relasi antartokoh dalam animasi *hybrid CRAYON*?

## 1.3. Batasan Masalah

Topik pembahasan masalah dibatasi pada:

1. *Shot-shot* yang menunjukkan perkembangan relasi antartokoh, diantaranya:
  - a. *Shot* yang menunjukkan hubungan yang jauh:  
*Shot* 4-5 dan 6, 14-15, dan 36-37.
  - b. *Shot* yang menunjukkan perkembangan hubungan jauh ke hubungan dekat  
: *Shot* 69
  - c. *Shot* yang menunjukkan hubungan yang sudah dekat:  
*Shot* 78-81, 100-102.
2. Elemen *shot* yang meliputi jarak kamera, *angle*, dan komposisi.
3. Hubungan jarak jauh dan dekat yang dimaksud adalah hubungan secara psikologis.

## 1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari skripsi ini yakni merancang *shot* yang dapat menunjukkan perkembangan relasi antartokoh dengan menggunakan elemen jarak kamera, komposisi dan *angle*.

### 1.5. Manfaat Skripsi

1. Untuk penulis, skripsi ini menjadi *review* ulang dari semua proses yang telah dilalui selama proses pembuatan animasi, serta untuk me-*review* ulang teori-teori yang diterapkan dalam merancang *shot-shot* yang dipakai dalam animasi.
2. Untuk orang lain, penulis berharap skripsi ini dapat menjadi referensi baru untuk penelitian atau pembelajaran mengenai perancangan *shot*.
3. Untuk universitas, penulis berharap skripsi ini dapat memperbanyak bahan atau referensi terutama mengenai topik perancangan *shot* sebagai bahan pembelajaran mahasiswa/i yang akan membuat skripsi sejenis.

