



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

Sebuah cerita harus memiliki awal, pertengahan dan akhir. Dalam bukunya, McKee (1997) menjelaskan bagaimana sebuah akhir cerita harus sesuai dengan apa yang diinginkan penonton, di saat bersamaan sebuah akhir cerita juga harus tidak terduga. Akhir dari cerita harus menjadi satu-satunya jalan; yang dimaksudkan adalah saat pembaca melihat kembali keseluruhan cerita maka mereka bisa melihat bahwa akhir dari cerita tersebut memang sudah terbangun dari awal, sesuatu yang sudah pasti akan terjadi. Namun akhir cerita juga harus bersifat tidak terduga, terjadi dengan cara yang tidak ekspektasikan. Perancangan akhir cerita ini akan membuat cerita lebih memuaskan dan di saat bersamaan tidak membosankan. Prinsip bercerita ini juga bisa diimplementasikan dalam film.

Film adalah media yang mampu membuat penonton merasakan pengalaman baru, membuat penonton merasakan sesuatu yang baru. Pengalaman ini biasa dikarenakan oleh tokoh, ide, visual atau suara di dalamnya (Bordwell et al., 2017). Menurut Bacher (2008), film menjadi berbeda dengan foto atau gambar mati karena pergerakan di dalamnya, baik itu tokoh, obyek atau kamera.

Brown (2016) mendefinisikan proses pembuatan film sebagai perubahan ide, aksi, emosi, dan segala macam bentuk komunikasi non-verbal ke dalam sebuah visual, dengan kata lain: sebuah *visual storytelling*. Proses ini bisa dicapai dengan

menggunakan secara maksimal alat (konseptual dan bukan fisik) yang dimiliki oleh pembuat film. Salah satunya dengan perancangan komposisi dalam sebuah *shot*.

Brown menjelaskan bahwa semua yang ada di sebuah *shot* adalah sesuatu yang sudah direncanakan dengan matang dan bukan sekedar kebetulan. Menurutnya, sebuah gambar (*shot*) harus mampu menyampaikan makna di dalamnya tanpa menggunakan penjelasan berupa audio atau dialog. Prinsip ini masih digunakan dari dulu sampai sekarang, yaitu sebuah *shot* harus mampu berdiri sendiri.

Penulisan skripsi ini akan menjelaskan mengenai perancangan *shot* yang memperlihatkan *foreshadow* dengan menggunakan elemen-elemen visual secara maksimal. Penulis berharap pembuat film akan mampu untuk membuat akhir cerita yang tidak terlalu mengejutkan untuk penonton sehingga bisa dipercaya, dan di saat bersamaan agar cerita tidak terkesan membosankan karena terlalu mudah untuk ditebak. Penulis juga berharap melalui ilmu perancangan *shot* untuk menunjukkan *foreshadowing* dapat memberikan kedalaman dalam film dan membuatnya menjadi lebih menarik.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *shot* untuk memperlihatkan *foreshadow* yang menunjukkan akhir cerita bahkan sebelum adegan tersebut ditunjukkan dalam film animasi 2D “Mantra Cinta”?

1.3. Batasan Masalah

Pembahasan perancangan *shot* untuk memperlihatkan *foreshadow* dalam film animasi 2D “Mantra Cinta” akan dibatasi oleh:

1. *Foreshadow* yang di bahas dalam tulisan ini adalah peran kucing yang pada akhir film menjadi penting.
2. Perencanaan *shot* yang dibahas adalah *scene 1 shot 2* (saat Shelly memandang dari kejauhan); *scene 2 shot 11* dan *12* (saat bayangan Aditya meledak) dan *scene 10 shot 35* (saat Shelly kabur).
3. Komposisi *shot* yang menunjukkan *foreshadow*, termasuk di dalamnya penempatan kamera dan penempatan objek dalam *frame*.

1.4. Tujuan Skripsi

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari tulisan ini untuk memperlihatkan *foreshadow* yang menunjukkan akhir cerita bahkan sebelum adegan tersebut ditunjukkan dalam film animasi 2D “Mantra Cinta”.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat penulisan skripsi ini dibagi menjadi tiga bagian: manfaat bagi penulis, bagi orang lain dan bagi universitas:

1. Manfaat Bagi Penulis

Penulis berharap bisa memperdalam ilmunya terhadap penggunaan *foreshadowing* dalam cerita dan cara mengimplementasikannya secara visual ke dalam *shot*.

2. Manfaat Bagi Orang Lain

Sebagai referensi untuk tulisan lainnya, maupun sekedar menemukan ilmu baru. Penulis juga berharap dengan menggunakan ilmu penggunaan *foreshadowing* bisa membuat film “Mantra Cinta” menjadi lebih dalam dan menghibur para penonton.

3. Manfaat Bagi Universitas

Sebagai rujukan akademis dalam perancangan sejenis ke depannya.