



### **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

Film animasi telah menjadi bagian besar dari gaya hidup masyarakat modern. Film animasi dapat ditemukan di berbagai tempat dan untuk berbagai kebutuhan. Menurut Bordwell & Thompson (2013), film memiliki kemampuan untuk menyebarkan informasi, ide, serta membawa penonton ke tempat dan gaya hidup yang tidak dapat diketahui sebelumnya. Hal ini disebabkan oleh kemampuan film untuk membentuk pengalaman kepada penonton.

Dalam proses pembuatan film, salah satu hal yang perlu diperhatikan adalah *shot*. *Shot* adalah unit visual terkecil dalam film (Zoebazary, 2010). Pemilihan *shot* berarti pemilihan sudut pengambilan gambar oleh kamera dan jarak kamera terhadap subjek yang diambil. Pemilihan *shot* mempengaruhi bagaimana emosi ditunjukkan dalam sebuah adegan (Paez & Jew, 2013).

Tanpa perancangan yang baik, dapat terjadi kesalahan tafsir atas aksi dalam persepsi penonton (Williams, 2001). Aksi yang tidak jelas dapat membuat cerita dalam film menjadi tidak terbaca juga. Hal ini memberi dampak buruk bagi film, terutama dalam film aksi di mana aksi/gerakan memiliki peran yang sangat penting dalam narasinya.

Terutama, di dalam film aksi, adegan aksi perlu dirancang agar terasa seru dan menarik bagi penonton (Paez & Jew, 2013). Salah satu jenis adegan aksi yang

merupakan adegan penting dalam film aksi adalah aksi pertarungan. Dalam produksi film animasi laga “Tilako” yang memiliki adegan pertarungan di dalamnya, penulis akan berperan sebagai perancang *shot* (*storyboard artist*). Tilako sendiri merupakan nama lain dari permainan pertarungan egrang antara dua pemain yang saling berusaha menjatuhkan pemain lawan dari egrangnya.

Film animasi “Tilako” bercerita tentang seorang anak SD penggemar robot yang sedang berusaha memenangkan sebuah perlombaan tilako di sekolahnya. Selama pertandingan, tokoh utama mengimajinasikan tilako-tilako yang dinaiki tokoh utama dan lawannya sebagai robot.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana cara merancang *shot* adegan pertarungan untuk menunjukkan perubahan kedudukan tokoh utama dalam film animasi pendek “Tilako”?

## **1.3. Batasan Masalah**

Dalam karya tulis ini, pembahasan akan dibatasi sebagai berikut:

1. *Shot* yang dibahas adalah *shot* 63-64, yaitu *shot* ketika tokoh utama terdesak serta *shot* 73A-78 ketika tokoh utama berhasil mengalahkan lawannya.
2. Perancangan *shot* yang akan dibahas meliputi komposisi visual, gerakan kamera, sudut dan jarak kamera terhadap subjek dalam *shot* yang dipilih.

#### **1.4. Tujuan Skripsi**

Tujuan dari pembuatan karya tulis ini adalah untuk menemukan perancangan *shot* aksi pertarungan yang dapat menunjukkan perubahan kedudukan tokoh utama dari terdesak hingga menang dalam film animasi “Tilako”.

#### **1.5. Manfaat Skripsi**

Manfaat dari karya tulis ini adalah sebagai berikut:

1. Membantu penulis menambah ilmu yang dibutuhkan untuk merancang komposisi visual untuk *shot* aksi pertarungan antara dua tokoh yang dapat menunjukkan perubahan kedudukan antara keduanya.
2. Membantu pembaca memahami dasar perancangan adegan aksi pertarungan antara dua tokoh dalam film animasi “Tilako”.
3. Dapat digunakan oleh pihak universitas sebagai referensi penelitian selanjutnya yang memiliki topik sejenis.