



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

‘Cap Go Meh’ merupakan perayaan hari ke-15 imlek dan menjadi penutup dari hari perayaan imlek. Dalam perayaannya, terdapat pawai arak-arakan naga dan barongsai. Biasanya orang yang menonton pertunjukan ini bersama keluarga mereka. Dalam pelaksanaannya, orang-orang yang berkumpul untuk menyaksikan pertunjukan naga ini, mengincar jenggot naga untuk ditarik dan diikatkan ke tangannya. Hal ini menjadi kepercayaan orang-orang agar bisa mengabulkan permintaan mereka. Tanggal pelaksanaan dari ‘Cap Go Meh’ ini bukan merupakan tanggal libur nasional.

Naga dalam pertunjukan ini berusaha agar dapat menggapai bulan di langit. Tujuan dari naga ini adalah untuk dapat memakan bulan. Naga juga digambarkan sebagai makhluk yang adikuasa. Orang-orang Tionghoa percaya bahwa jika dapat menarik jenggot naga, maka orang yang mendapatkan jenggot naga tersebut dapat meminta dikabulkan permohonannya ke naga. Maka dari itu, karya kami menggunakan judul ‘The Beard of Dragon’, untuk mengangkat kepercayaan kebudayaan Tionghoa yang dikenal sebagai ‘Cap Go Meh’. Penggunaan judul ‘The Beard of Dragon’ ini untuk menjelaskan bahwa peran jenggot naga pada tokoh naga dalam film kami menjadi tujuan dari tokoh utama untuk mencapai keinginan tokoh utama dalam film ini.

Menurut Wright (2005), animasi mampu memuat segala imajinasi manusia menjadi kisah yang hidup. Realita dapat distruktur ulang, tokoh yang tergecet hingga menjadi rata dan kemudian beberapa detik kemudian balik ke bentuk semula. Hukum fisika tidak berlaku dalam animasi. (hlm. 1). Pada film ini diangkat dalam bentuk animasi 2D. Dari cerita film ini lebih memungkinkan untuk di filmkan dalam bentuk 2D. Hal ini didukung dari beberapa film seperti film ‘*My Neighbor Totoro* (Ghibli,1988)’, ‘*Spirited Away* (Ghibli,2001)’ dari rumah produksi film Ghibli yang menggambarkan cerita fantasi menggunakan bentuk animasi 2D, yang membuat seakan-akan kita merasakan seperti masuk dalam cerita dongeng. Hal ini mendukung cerita dan bentuk animasi ini sendiri sebagai film dengan genre fantasi dengan cerita yang terinspirasi dari kepercayaan masyarakat Tionghua di Glodok.

Menurut Thompson dan Bowen (2013), *shot* adalah rekaman aksi atau kejadian yang merupakan komponen terkecil dari komunikasi visual dalam bahasa sinematik (hlm. 8,284). Dengan perancangan *shot* yang tepat dapat mendukung *mood* dari film ini sehingga dapat tersampaikan dengan baik kepada penonton. Dalam merancang *shot* pada film ini, akan lebih fokus untuk mendesain agar *shot action* terlihat *epic*. Hal ini dikarenakan juga, banyak adegan dalam film ini menampilkan tokoh utama yang aktif bergerak melewati rintangan.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah “bagaimana merancang shot dalam dalam memvisualkan aksi tokoh menghadapi rintangan dalam film animasi

‘The Beard of Dragon’

1.3. Batasan Masalah

Dalam skripsi penciptaan ini, penulis akan memfokuskan pembahasan masalah dalam batasan-batasan berikut:

1. Rintangan:

- Tokoh harus melompati jarak antar rumah. Divisualkan dalam *shot* 5,6,7,8.
- Tokoh harus melakukan gerakan berputar untuk menghindari genteng yang berjatuhan, divisualisasikan dalam *shot* 13, 14, 15,16, 17, 18, 19, 20.
- Tokoh harus menjadikan pecahan bangunan yang dihempaskan ke arahnya menjadi pijakan, divisualisasikan dalam *shot* 23,24,25,26,27,28.

- #### 2. Perancangan *shot* dibatasi pada pembahasan sudut pandang kamera, pergerakan kamera, dan juga komposisi *frame*.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari penulis dalam skripsi penciptaan ini untuk merancang *shot* dalam memvisualkan aksi tokoh menghadapi rintangan dalam film animasi ‘The Beard of Dragon’

1.5. Manfaat Skripsi

Adapun manfaat skripsi ini dibagi menjadi tiga bagian:

1. Manfaat bagi penulis

Dengan melalui proses penulisan skripsi penciptaan ini, penulis dapat mempelajari lebih dalam lagi mendesain perancangan *shot* yang baik dan benar. Menata *shot* yang baik dan benar dan sesuai dengan adegan dari suatu *frame*.

2. Manfaat bagi orang lain

Penulis berharap skripsi penciptaan ini dapat menambah wawasan, menjadi sarana pembelajaran bagi orang lain agar dapat memberikan gambaran, hal-hal apa saja yang jadi pertimbangan dalam menentukan *framing* suatu adegan film.

3. Manfaat bagi universitas

Skripsi penciptaan ini bermanfaat sebagai referensi akademis bagi mahasiswa-mahasiswa untuk mengembangkan hal-hal yang berkaitan dengan perancangan *shot* pada film mereka. Dari skripsi penciptaan ini, penulis mengharapkan mahasiswa-mahasiswi juga dapat mempelajari banyak hal dan menyadari betapa pentingnya perancangan *shot* pada film.