



### **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**

Fenomena krisis ekonomi Asia tahun 1997 memberikan pukulan besar terhadap ekonomi Indonesia hingga puncaknya pada tahun 1998. Keresahan masyarakat terhadap anjloknya perekonomian ditambah dengan pemerintah yang lalai mengendalikan situasi seperti penembakan mahasiswa Trisakti menyebabkan banyak kerusakan properti dan jatuhnya banyak korban jiwa. Salah satu kelompok yang menjadi perhatian dalam kerusuhan ini adalah etnis Tionghoa. Menurut Majalah *Inside Indonesia* (1999), krisis ekonomi mengakibatkan naiknya harga bahan makanan dan kebutuhan baku lainnya secara mendadak. Hal tersebut memicu penyerangan, mulai dari penjarahan, pemerkosaan, hingga pembunuhan terhadap pengusaha yang banyak merupakan etnis Tionghoa. Tidak berhenti sampai jatuh korban saja, kerusuhan ini semakin parah dengan banyaknya pelaku yang tidak diketahui dan tidak pernah diadili secara hukum. Pemerintah saat itu bahkan menepis adanya pemerkosaan atas etnis Tionghoa walau ada bukti kuat yang dikumpulkan oleh masyarakat Indonesia sendiri (*Jakarta Globe*, 2010).

Dengan dilatarbelakangi kerusuhan Mei 1998, Animasi *Hide n' Run* ingin menceritakan tentang seorang anak beretnis Tionghoa yang bermain Polisi-Maling di tengah kerusuhan. Lewat cerita, penulis ingin menceritakan tentang perspektif seorang gadis yang polos sadar betapa gelapnya kerusuhan ini yang telah meneror banyak orang, terutama etnis Tionghoa sebagai penggerak cerita. Salah satu

inspirasi dari cerita kami adalah film *Life is Beautiful* (1997) karya Roberto Benigni yang menggunakan kepolosan anak dalam situasi buruk. Bedanya, dalam *Life is Beautiful* lebih bercerita dari perspektif ayah yang berusaha melindungi kepolosan anak dari kejamnya *Holocaust*.

Cerita *Hide n' Run* disampaikan menggunakan animasi 3D. Animasi 3D merupakan istilah umum yang mendeskripsikan seluruh industri yang memanfaatkan animasi 3D dengan *software* maupun *hardware* (Beane, 2012). Namun dalam hal ini, penggunaannya akan lebih berfokus pada animasi 3D sebagai film animasi sehingga pendekatan estetikanya menggunakan estetika perfilman. Pemilihan media ini didasarkan oleh pertimbangan konsep cerita yang berfokus pada imajinasi Ita yang tidak terlepas dari realita dalam cerita. Adanya *depth* dalam 3D akan sangat menguntungkan dalam penekanan realita dalam imajinasinya tersebut. Selain itu, pertimbangan lainnya adalah kemampuan teknis 3D yang memberikan keuntungan lebih dalam efisiensi waktu saat pembuatan aset latar tempat, karena cukup dibuat sekali namun dapat digunakan berkali-kali dengan posisi kamera yang terus berbeda antar *shot*. Selanjutnya, pembuatan visual efek seperti api dan asap lebih mudah dibuat lewat *software* 3D dengan menggunakan simulasi sehingga lebih menghemat waktu daripada visual efek dengan medium 2D yang harus digambar per-*keyframe*.

Sama seperti produksi film, pembuatan film animasi 3D tidak terlepas dari penggunaan kamera sebagai alat penangkap gambar. Dengan kamera, penyampaian cerita dan informasi dalam sebuah animasi dapat dirancang agar pesan yang ingin disampaikan dapat ditangkap penonton dengan baik. Dalam perancangan

penggunaan kamera pada film animasi 3D ada hal-hal yang harus dipertimbangkan seperti tipe *shot*, *angle shot*, komposisi, dan lainnya. Dalam karya ini, penulis fokus membahas tentang *shot* adegan pengejaran yang menegangkan dengan memanfaatkan berbagai teknik dalam perancangan *shot*.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut:

Bagaimana merancang *shot* adegan pengejaran yang menegangkan di film animasi “Hide n’ Run”?

## **1.3 Batasan Masalah**

Dalam karya tulis ini, demi memfokuskan dan memperdalam pembahasan, penulis memberikan beberapa batasan masalah antara lain:

1. Perancangan *shot* 41, 42, 43, dan 44 yaitu *shot* adegan pengejaran antara paman dan Ita yang terjadi di gang.
2. Pembahasan ditinjau dari aspek komposisi, tipe *shot*, *angle shot*, tipe lensa dan pergerakan kamera untuk menciptakan *shot* adegan pengejaran yang menegangkan.
3. Tidak membahas perubahan *aspect ratio* yang terjadi selama adegan pengejaran.

#### **1.4 Tujuan Skripsi**

Tujuan dari karya tulis ini adalah untuk merancang *shot* adegan pengejaran yang menegangkan di film animasi “Hide n’ Run” dari segi tipe *shot*, *angle*, komposisi *shot*, pergerakan kamera, dan lensa kamera.

#### **1.5 Manfaat Skripsi**

Lewat karya tulis ini, penulis berharap bisa menjadi manfaat bagi berbagai pihak, antara lain:

1. Manfaat bagi Penulis

Penulis mampu mematangkan perencanaan pengambilan gambar terhadap adegan terkait untuk menyampaikan suasana atau informasi tertentu kepada penonton sesuai dengan yang penulis ingin tuju.

2. Manfaat bagi Orang Lain

Diharapkan karya tulis ini dapat menjadi referensi bagi pembuat film lain yang ingin melakukan perancangan adegan, khususnya adegan pengejaran yang menegangkan.

3. Manfaat bagi Universitas

Karya tulis ini diharapkan dapat menjadi arsip akademi yang bermanfaat dan dapat menjadi rujukan yang berkaitan dengan perancangan adegan pengejaran yang menegangkan bagi civitas akademik Universitas Multimedia Nusantara.