Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Era abad 21 merupakan sebuah masa yang sudah mengalami peningkatan dalam dunia animasi karena efek dari perkembangan teknologi digital. Di masa sekarang, ruang lingkup penggunaan animasi dapat menjadi aset dalam pengembangan sebuah industri, baik dalam dunia kreatif maupun non-kreatif. Media apa saja dapat digunakan sebagai cara untuk berkomunikasi kepada masyarakat. Kemajuan dalam bidang animasi ini sekarang menjadi potensi besar untuk mengembangkan seni dan budaya dengan cara yang modern.

Beberapa teknik animasi yang tercatat dalam sejarah yaitu animasi CGI (*computer graphic interlace*) dan *stop motion*. Dalam animasi CGI terbagi menjadi animasi 2D, yang berfokus pada teknik *hand-drawn* atau gambar tangan, dan animasi 3D, yang menggunakan teknik komputerisasi. Sedangkan, animasi *stop motion* adalah teknik animasi tradisional dengan menggunakan model asli, kemudian memanfaatkan ilusi perubahan antara satu *frame* ke *frame* lainnya dengan menggunakan teknik fotografi. Salah satu yang terkenal dalam penemuan teknik ini adalah karya dari Georges Méliès berjudul *A Trip to the Moon* di tahun 1902. Namun, teknik animasi ini sudah jarang digunakan karena perkembangan jaman yang lebih mengarah ke penggunaan animasi CGI.

Salah satu animasi terkenal produksi dari Aardman Animation berjudul Shaun the Sheep telah merilis film layar lebar di awal tahun 2015, dan mereka

menggunakan teknik animasi *stop motion*. Tidak hanya itu, serial Shaun the Sheep merupakan salah satu seri animasi yang terfavorit di kalangan anak-anak. Data diambil dari hasil *voting* bertajuk karakter animasi terbaik yang dicintai oleh anak-anak versi BBC (*British Broadcasting Corporation*). Shaun the Sheep berada di peringkat utama, setelah mengalahkan serial animasi *stop motion* lainnya yaitu Postman Pat di peringkat dua. Dari hal ini dapat disimpulkan bahwa animasi *stop motion* memiliki kharisma dan kecintaan sendiri bagi para penggemar film animasi. (http://www.radiotimes.com/news/2014-07-15/shaun-the-sheep-voted-the-nations-best-loved-bbc-childrens-tv-character)

Berdasarkan dari latar belakang tersebut, penulis ingin melakukan kontribusi kepada negara Indonesia untuk merancang satu karya berupa film animasi *stop motion*. Film animasi *stop motion* dengan judul "Runrun" ini bercerita tentang anak laki-laki yang bernama Arundaya dari desa yang tinggal di kota bersama pamannya karena urusan sekolah, dan ingin kembali ke desanya saat liburan tiba, tetapi mengalami masalah ditengah perjalanan. Film ini juga bertujuan untuk meringkaskan beberapa lagu anak-anak, seperti karya dari Ibu Soed, Pak Kasur, dan Pak A.T. Mahmud, yang akan disertakan dalam film ini. Penulis bekerja dalam sebuah tim untuk membuat film animasi *stop motion* dengan dua orang lainnya.

Ada beberapa tahap yang dibutuhkan untuk membuat sebuah film. Pada masa pra-produksi, dibutuhkan pembuatan *storyboard* sebagai petunjuk tentang bagaimana sebuah film akan digarap sehingga pada masa produksi dapat memilih komposisi, *angle* atau teknik kamera yang akan dipakai pada proses syuting. Hal

Penerjemahan Storyboard..., Frederick Cristofer, FSD UMN, 2015

ini penting karena hasil yang diperlihatkan pada pemilihan teknik kamera akan berkaitan mengenai rasa dan esensi pada apa yang tampak pada kamera. Melalui sumber situs Elements of Cinema.com yang diakses pada 12 April 2015 pukul 15.00 WIB oleh pakar sinematografi bernama Gabe Moura, kekuatan dari ilmu sinematografi sendiri dapat memengaruhi emosi yang ingin disampaikan dalam sebuah adegan, mengikuti dari apa yang disesuaikan dalam jenis *shot*, *angle*, ataupun pergerakan kamera, yang merupakan elemen dasar dari sebuah sinematografi. (www.elementsofcinema.com/cinematography/cinematography-basics)

Melihat dari masalah tersebut, penulis memilih pembahasan teknis dalam penggunaan kamera sebagai topik utama. Dalam penulisan laporan tugas akhir ini, penulis membahas topik tentang cara menerjemahkan *storyboard* kedalam bahasa kamera, yang berkaitan mengenai masalah teknis terhadap penggunaan kamera secara sinematografi dan pengambilan gambar, dan berfokus pada pembahasan untuk pergerakan kamera.

1.2. Rumusan Masalah

Melalui perancangan tugas akhir ini, rumusan masalah yang akan dibahas adalah:

Bagaimana membahas aspek teknis kamera yang digunakan dalam film animasi *stop motion* "Runrun" berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat dan menitik beratkan pada adegan kejar-kejaran dan menggunakan teknik pergerakan kamera ?

1.3. Batasan Masalah

Untuk memfokuskan masalah yang akan dibahas, penulis membatasi ruang lingkup dalam laporan tugas akhir ini. Adapun yang menjadi batasan masalah berdasarkan rumusan masalah di atas adalah:

1. Ruang lingkup yang dipakai dalam laporan ini adalah mengenai adegan tokoh protagonis Runrun mengejar ayamnya dalam film animasi "Runrun".
2. Fokus pembahasan dalam laporan ini yaitu pada teknik pengambilan gambar yang dibagi menjadi dua, yaitu saat kamera mengikuti karakter, dan kamera diam atau sedikit mengalami pergerakan.

1.4. Tujuan Perancangan

Tujuan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Menerjemahkan *storyboard* lewat pembahasan teknis untuk pergerakan kamera pada film animasi *stop motion* "Runrun", khusus untuk adegan kejar-kejaran.
2. Menjelaskan tanda henti kamera yang digunakan untuk penempatan tokoh tiap *frame* saat proses pengambilan gambar, khusus pada adegan yang dibahas.

Penerjemahan Storyboard..., Frederick Cristofer, FSD UMN, 2015

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1. Manfaat bagi penulis

   a. Menjadi *portfolio* sebagai modal dalam menemukan pekerjaan yang sesuai.

   b. Salah satu syarat kelulusan dalam memperoleh gelar sarjana.

2. Manfaat bagi masyarakat

   a. Memberikan kontribusi dalam bidang akademi Desain Komunikasi Visual dalam merancang sebuah film animasi *stop-motion*.

   b. Memberikan kontribusi kepada anak-anak yang hidup di abad 21 dan seterusnya, untuk kembali mengingat lagu anak-anak di Indonesia yang merupakan karya seni dari pencipta lama, seperti; Pak Kasur, Ibu Sud, dan A.T.Mahmud.

3. Manfaat bagi universitas

   a. Menjadi referensi mahasiswa lain yang akan mengambil topik serupa pada tugas akhir atau skripsi.

   b. Menjadi inspirasi bagi mahasiswa lain untuk melestarikan karya dengan bentuk animasi *stop motion*, khususnya untuk mahasiswa yang mengambil peminatan animasi.

Penerjemahan Storyboard..., Frederick Cristofer, FSD UMN, 2015

UMN