

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pembentukan *shot* dalam sebuah animasi tidak semudah yang terpikirkan. Dalam perancangan *shot* sendiri membutuhkan banyak proses sebelum terbentuknya *shot* yang mampu menyampaikan cerita. Animasi adalah sebuah salah satu cara penyampaian cerita dimana menurut Withrow (2009) animasi adalah sebuah seni akan “nafas kehidupan” ke sebuah gambar yang ditampilkan cepat dari urutan gambar untuk menciptakan ilusi optik gerak bagi apa yang dilihat oleh mata kita.

Di dalam animasi terbentuk sebuah *scene* yang di dalamnya berisi *shot-shot* yang disatukan menjadi satu buah *scene*. Menurut Bowen dan Thompson (2013) menjelaskan *shot* adalah sebuah rekaman dari sebuah aksi dari satu sisi sorotan per-rekaman. Gambaran yang terlihat dalam sebuah sorotan berisi orang, tempat, atau kejadian dalam sebuah film dari jarak dan angle yang unik.

Animasi Pendek “*Camerist*” dalam penyampaian cerita tidak dilengkapi dengan dialog, maka pengkomposisian *shot* sangat diperlukan dalam animasi ini. Dimana cara animasi “*Camerist*” menyampaikan cerita yaitu melalui kekuatan *visual shots* dengan tema cerita *psychological horror*.

Dengan demikian penulis memilih perancangan *shot* yang meningkatkan ketegangan dalam animasi 2D “*Camerist*” sebagai topik pembahasan untuk

meriset dan mencari tahu *shot* dengan jarak dan angle unik seperti apa yang dapat meningkatkan ketegangan dalam animasi 2D “*Camerist*”.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancang *shot* yang dapat meningkatkan ketegangan dalam animasi 2D “*Camerist*”?

1.3. Batasan Masalah

Topik yang dibahas dalam skripsi ini adalah:

Shot yang dibahas adalah *Scene 6 shot 4, 5 dan shot 10, 11, 12*

1. Dalam *scene 6 shot 4, 5, dan 6* dengan tehnik *building tension* yang akan digunakan sebagai parameter *shot*.
2. Dalam *scene 6 shot 10, 11, 12*, dengan tehnik yang akan digunakan sebagai parameter *shot* adalah *visual shock*.
3. Perancangan *shot* dibataskan dengan penggunaan kamera angel, komposisi, dan jenis-jenis *shot*.

1.4. Tujuan Skripsi

Merancang *shot* yang dapat membangun tingkat ketegangan dalam sebuah animasi pendek “*Camerist*”.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat Bagi Penulis dalam skripsi ini adalah untuk memperdalam bidang penempatan sorotan kamera dalam sebuah animasi atau film yang mendukung ketegangan dalam animasi.

Manfaat bagi kampus adalah sebagai sarana informasi yang dapat digunakan kampus ke mahasiswa-mahasiswi kedepan yang membutuhkan.

Manfaat bagi masyarakat adalah sebagai sarana informasi mengenai perancangan *shot* yang dapat meningkatkan ketegangan dalam film atau animasi.

