



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.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Animasi merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan suatu informasi maupun cerita. Dengan menggunakan media animasi cerita yang dapat disampaikan tidaklah terbatas. Seperti yang dinyatakan Williams (2009) animasi adalah medium yang terbuat dari kekuatan imajinasi yang tidak kenal batas, batas suatu animasi hanya terletak pada imajinasi pembuatnya dan teknologi yang mendukung pembuatannya. Maka animasi menjadi media yang tepat untuk mewujudkan cerita *'The Hunt'* dengan karakter *anthropomorphic* yaitu hewan dengan sifat manusiawi, karena hal ini tidak dapat terwujud dalam dunia nyata.

Animasi menyampaikan ceritanya secara visual melalui kumpulan gambar yang bergerak, dimana gambar-gambar tersebut kemudian membentuk sebuah *Shot*. Dimana *shot* sebagai komponen terkecil pembentuk *scene* sebelum *frame* menurut Bowen & Thompson (2009) merupakan komponen terkecil pembentuk suatu informasi visual yang ditangkap kamera dengan menggambarkan suatu aksi atau kejadian. Penyampaian informasi visual sebuah *shot* dipengaruhi oleh komposisi objek-objek yang terdapat didalam *shot* tersebut. Untuk menyampaikan cerita dengan lebih detail dan jelas film animasi biasanya dilengkapi dengan audio pelengkap berupa dialog antar karakternya.

Akan tetapi pada film animasi pendek *'The Hunt'* ini penyampaian cerita tidak dilengkapi dengan adanya dialog antar karakternya. Oleh sebab itu pengkomposisian *shots* perlu diperhatikan dengan baik dalam animasi ini. Karena untuk menyampaikan cerita, *'The Hunt'* akan menggunakan kekuatan visual *shots*-nya untuk menyampaikan suatu informasi kepada penontonnya sebagai pengganti Bahasa Verbal.

Untuk bercerita terkadang sebuah *shot* tidak hanya terdiri dari sebuah objek, melainkan terdiri dari beberapa objek lainnya baik sebagai pendukung maupun sebagai pengimbang objek utama untuk menyampaikan suatu informasi dengan detail. Penempatan banyak objek dalam suatu *shot* kadang dapat memecahkan fokus pandangan penonton dari objek utama sebuah *shot* yang merupakan informasi utama yang ingin disampaikan sebuah *shot*. Maka objek-objek tersebut harus dikomposisikan sedemikian rupa agar objek-objek lain yang terdapat dalam satu *frame* tersebut tidak menutupi objek dengan informasi terpenting. Sehingga fokus penonton tidak terlepas dari informasi utama yang mau disampaikan sebuah *shot* karena tertutup oleh informasi tambahan *shot* tersebut.

Salah satu cara untuk memfokuskan pandangan penonton pada suatu bagian dari *shot* adalah dengan menggunakan garis semu dalam komposisinya. Maka penulis menyusun dan merancang penelitian ini dengan judul ‘Perancangan Garis Semu Dalam Komposisi *Shots* Film Animasi 2D “*The Hunt*”’.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang garis semu dalam komposisi *shots* pada film animasi dua dimensi ‘*The Hunt*’?

1.3. Batasan Masalah

Shots yang dibahas adalah *shot* 26, *shot* 41, *shot* 63, *shot* 86, dan *shot* 87.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan penelitian ini adalah untuk dapat merancang komposisi *shot* yang tepat pada film animasi dua dimensi ‘*The Hunt*’ agar fokus pandangan penonton tidak lepas dari objek visual pemegang informasi terpenting sehingga cerita dapat ditangkap oleh penonton dengan baik.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dapat dilakukan antara lain; observasi dan studi literatur. Observasi dilakukan dengan menonton beberapa film yang menunjukkan

intimasi antara dua karakter, intimidasi antara dua karakter, kesendirian, dan kekuatan sebuah karakter akan lawannya. Setelah menonton beberapa film tersebut kemudian dicari adegan yang mirip dengan yang ingin disampaikan dalam film 'The Hunt'. Kemudian adegan tersebut di observasi lebih lanjut mengenai *angle camera*, komposisi shot, dan elemen pemfokus pandangan penonton yang digunakan dalam shot tersebut.

Setelah melakukan observasi, temuan tersebut ditelusuri kembali dengan kajian ilmu yang telah ditemukan melalui studi literatur. Kemudian dilakukan perancangan ulang dengan dasar studi literatur dan temuan observasi sebagai referensi.



UMMN