



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 dua dimensi merupakan animasi yang paling akrab dengan keseharian kita. Dengan perkembangannya sekarang, animasi dua dimensi juga terbagi menjadi beberapa jenis. Yang saat ini sedang digemari oleh kalangan masyarakat penyuka animasi dua dimensi adalah *anime* atau animasi yang berasal dari negeri sakura yaitu Jepang. Menurut Andry (2012), *Anime* sendiri masuk di Indonesia pertama kali pada tahun 1980-an dan masih dalam format *video* kaset. Namun pada pertengahan 1990-an, *anime* mulai eksis dan mulai gencar ditayangkan pada stasiun-stasiun televisi Indonesia. *Saint Seiya*, *Sailor Moon*, *Dragon Ball* dan judul lainnya yang pernah ditayangkan mendapat respon positif dari penggemarnya walaupun saat itu tergolong masih kelompok minoritas dan secara tidak langsung mendukung perkembangan *anime* di Indonesia.

Andry (2012), mengatakan pada era 2000-an *anime* di Indonesia disebut sedang berada di puncak kesuksesannya dengan hadir beberapa *channel* televisi yang banyak menampilkan *anime-anime* pada masa itu. Selain itu, menurut Andry (2012), tayangan *anime* juga mulai mendominasi tayangan film animasi-animasi di sejumlah televisi. Pada periode ini, kepopuleran *anime* sudah begitu sangat luar biasa. Jalur peredaran *anime* di Indonesia saat itu lebih banyak melalui rental atau VCD/DVD. Hal ini bertumbuh seiring dengan menjamurnya komunitas *anime*

hingga penyebarannya sekarang lebih menggunakan *online* sebagai sarana berbagi dengan semakin berkembangnya internet.

Namun menurut Signum (2016), perkembangan *anime* sekarang ini banyak staf industri yang berusaha untuk membuat *anime* mereka menjadi *big hit* dengan mengikuti alur *anime* yang *mainstream*, padahal mereka memiliki potensi yang jauh lebih baik dari itu. Demi mengejar *rating*, mereka menutup mata terhadap apa yang akan disaksikan penonton dan cenderung mengikuti naluri keinginan mereka sendiri.

Sutradara animasi Jepang terkenal yang baru-baru ini pensiun, Hayao Miyazaki, menyuarakan pendapatnya tentang industri animasi saat ini. Menurutnya, industri animasi saat ini menderita karena staf industri terdiri dari para maniak yang “tidak menghabiskan waktunya bersama manusia nyata”. Miyazaki menyebut mereka yang terlibat dalam dunia animasi saat itu sebagai orang-orang yang tidak mengamati dunia sekitar dan fenomena yang terjadi. Dan memang dapat dilihat dengan perkembangan animasi lebih menonjolkan karakteristik tokohnya dan memperbanyak *fanservice*. Para staf industri sekarang menganggap hal itu sangat penting untuk menarik penonton dan juga *rating*, maka dari itu, Miyazaki berkata bahwa animasi itu diproduksi oleh manusia yang tidak tahan melihat orang lain. Padahal selain menonjolkan karakter dan juga *fanservice*, banyak hal yang juga penting dalam sebuah animasi.

White (2009), mengatakan produk animasi harus berlandaskan sebuah ide cerita dan konsep visual yang kuat serta memiliki kejelasan. Konsep visual yang

baik membutuhkan eksplorasi lebih agar memiliki hasil visual yang baik dan dapat menyampaikan runtutan peristiwa dalam animasi dengan jelas. Konsep yang di maksud bukanlah konsep yang sudah final tetapi sebuah konsep awal penggambaran dari ide cerita yang divisualisasikan menjadi rancangan *storyboard* kasar yang tersusun dari rangkaian desain *shot* yang telah disesuaikan sesuai keperluan cerita.

Perancangan *shot* termasuk salah satu unsur penting dalam kualitas penyampaian cerita pada sebuah film. Pada tahapan ini, naskah cerita atau *script* akan divisualisasikan dengan pembuatan *storyboard* agar memberikan gambaran hasil akhir sebuah film. Jika perancangan *shot* tidak sesuai dengan cerita, maka kesan yang seharusnya bisa meningkatkan suasana dalam film akan salah persepsinya.

Melalui laporan ini, penulis akan menjelaskan juga mengajak serta menjabarkan bagaimana cara menerapkan elemen desain *shot* untuk memunculkan intensitas dramatis dalam sebuah film, khususnya dalam film animasi pendek dua dimensi *Danadipa*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang sudah dijabarkan sebelumnya, dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana menerapkan desain *shot* pada perancangan *storyboard* untuk memunculkan intensitas dramatis dalam film animasi pendek *Danadipa*.

1.3. Batasan Masalah

Dalam perancangan *shot* untuk film animasi ini, penulis memfokuskan pada pemilihan *angle* dan jenis *shot*. Perancangan ini dibatasi oleh:

1. Perancangan *shot* untuk menunjukkan intensitas dramatis yang mengarah ke perasaan cemas, panik dan takut
2. Perancangan *shot* yang dibatasi pada *shot angles* dan *camera movement* yang akan digunakan pada beberapa adegan untuk menciptakan intensitas dramatis pada *scene 8*

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Membangun intensitas dramatis dalam film animasi pendek dua dimensi *Danadipa* melalui *angle*, *framing* dan *camera movement*.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Bagi penulis, manfaat dari Tugas Akhir pembuatan film animasi pendek ini adalah agar penulis dapat lebih peka dan memahami dalam menerapkan elemen desain *shot* untuk memunculkan intensitas dramatis dalam film. Serta penulis dapat memperluas pengetahuan dan menambah pengalaman dalam bidang perancangan *shot*.