



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

Dalam tahap awal pembuatan film, ide cerita yang ada dibuat *script*, lalu *Shotlist*, dan dilanjutkan dengan membuat *storyboard*. *Storyboard* dapat membantu memvisualkan *script* yang sudah dibuat dalam bentuk gambar atau sketsa, agar kru dan pemain dapat mengerti konsep dari sang sutradara. Di dalam *storyboard* terdapat beberapa elemen, salah satunya adalah *Shot*. *Shot* adalah seberapa besar dan banyaknya obyek masuk ke dalam kamera untuk menampilkan informasi. Maka dari itu *Shot* adalah unsur penting dalam penyampaian cerita, sehingga *Shot* harus dirancang sesuai dengan teori yang ada agar cerita dapat tersampaikan dengan baik.

Dalam sebuah artikel (2017, 7 Juli). *6 Stop motion Beginner Mistakes (and how to avoid them)*. *Stop motion explosion.com*. dikatakan, dalam membuat *stop motion*, sebaik apapun kamera yang dipakai jika menggunakan *Shot* yang tidak sesuai dengan kebutuhan, cerita tidak akan tersampaikan. Dalam cerita yang dibuat oleh penulis, film tersebut memiliki durasi yang pendek pendek. Diharapkan dengan merancang *Shot* yang baik, dapat membuat cerita film pendek ini dapat dimengerti oleh penonton. Penulis ingin merancang *Shot* untuk film *stop motion* bergenre fantasi yang dapat memperlihatkan perpindahan *environment* dari dunia nyata ke dunia fantasi sang karakter, agar penonton dapat membedakan bahwa *environment* sang karakter sudah berubah.

Stop motion dipilih sebagai teknik pengerjaan film ini, karena Fowkes (2010) mengatakan bahwa genre fantasi adalah genre yang bercerita tentang sesuatu hal yang tidak mungkin terjadi di kehidupan nyata, sedangkan *Stop motion* adalah teknik yang memanipulasi benda, sehingga benda tersebut terlihat bergerak. Didasari dari permasalahan diatas, maka penulis mengangkat topik “Perancangan *Shot* pada film *Stop-Motion* Genre Fantasi berjudul *I Scream*”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang di jelaskan dalam latar belakang, maka penulis merumuskan masalah pada tugas akhir ini yaitu “Bagaimana perancangan *Shot* yang sesuai agar perpindahan *environment* dari dunia nyata ke dunia fantasi sang karakter dapat terlihat jelas? “

1.3. Batasan Masalah

Dalam perancangan *Shot* film animasi ini, penulis akan merancang *Shot* sebagai berikut:

- *Shot* 3e dan 4a, untuk *Shot* perpindahan masuknya karakter ke dunia fantasi.
- *Shot* 7e dan 8a, untuk *Shot* perpindahan keluarnya karakter dari dunia fantasi.

Shot yang di bahas tersebut, di berdasarkan pemilihan *camera movement*, *scale*, *camera angle*, dan *editorial Shot* agar saat perpindahan *environment* dari dunia nyata ke dunia bayangan dan sang karakter dan ekspresi yang diperlihatkan oleh karakter, dapat dimengerti oleh penonton.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir ini adalah agar *Shot* yang diaplikasikan dapat memperlihatkan perpindahan *environment* dari dunia nyata ke dunia fantasi sang karakter dapat terlihat jelas serta dapat memperlihatkan ekspresi dari sang karakter, berdasarkan pemilihan *camera movement, scale, camera angle, dan editorial Shot*

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari penelitian tugas akhir yang penulis lakukan adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis manfaat yang di dapat adalah dapat menggunakan *Shot* yang sesuai dengan kebutuhan, sehingga dapat membuat film *stop-motion* bergenre fantasi yang perpindahan latarnya dan emosi yang dirasakan karakter dapat di perlihatkan melalui *Shot* yang dipakai.
2. Manfaat bagi orang lain adalah agar setelah membaca laporan Tugas Akhir ini, pembaca dapat mengetahui lebih banyak tentang *Shot* yang dapat menunjukan perpindahan latar antara dunia nyata dan dunia fantasi serta sebaliknya.
3. Bagi Universitas Multimedia Nusantara, manfaat yang bisa didapat adalah laporan Tugas akhir ini dapat menjadi referensi jika ada yang ingin meneliti tentang *Shot* yang menunjukan perpindahan latar antara dunia nyata dan dunia fantasi serta sebaliknya dalam cerita, sehingga penelitian yang sama

tidak dilakukan dua kali sehingga berikutnya dapat terjadi perkembangan yang lebih baik.

