



### **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 masa sekarang berkembang pesat hingga terdapat beragam tipe animasi, contohnya adalah animasi dua dimensi, *stop-motion*, dan animasi tiga dimensi. Pembagian *genre* film animasi juga berkembang seperti horor, aksi, dan fantasi. Animasi 2D dapat memberikan visual yang menarik perhatian, gerakan yang minim namun dapat penonton mengerti apa yang diceritakan dari adegan tersebut.

Pembuatan animasi dimulai dari cerita yang dilanjutkan menjadi *storyboard*. Tahap *storyboard* membutuhkan perancangan *shot* dimana perancangan ini dapat memvisualisasikan cerita dari *storyboard* sehingga hasil akhir pada adegan yang dibuat akan memberikan tampilan visual dan cerita yang baik.

Emosi umumnya terdapat empat macam, yaitu *fear*, *joy*, *sadness*, dan *anger*. Menurut Glebas (2009), ekspresi harus ditampilkan dalam film animasi karena ekspresi dapat menunjukkan apa yang karakter pikirkan dan rasakan (Hlm. 88).

Pentingnya perancangan *shot* dalam sebuah film membuat penulis merancang *shot* untuk memvisualisasikan karakter ayah dan anak pada film animasi 2 dimensi "Batang Garing" yang merupakan proyek tugas akhir penulis dan teman-teman kelompok. Dengan penulisan ini, penulis berharap dapat

merancang *shot* yang dapat memvisualisasikan adegan emosi yang dramatis pada karakter dalam film animasi dua dimensi "Batang Garing".

### 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, berikut adalah rumusan masalah penulisan ini: Bagaimana perancangan *shot* yang dapat memvisualisasikan hubungan pada karakter ayah dan anak dalam film animasi dua dimensi ' Batang Garing'.

### 1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penulisan ini adalah sebagai berikut.:

1. Perancangan *shot* difokuskan pada teknik pengambilan *angle* dan *type shot*.
2. Perancangan *shot* yang memperkuat visualisasi hubungan emosi pada Ayah dan Karuhei pada :

- Scene 1\_ *shot* 21
- Scene 2\_ *shot* 29
- Scene 6\_ *shot* 68
- Scene 9\_ *shot* 109

### 1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan penulis, yaitu Merancang *shot* yang dapat memvisualisasikan hubungan pada karakter Ayah dan anak dalam film animasi pendek 2D "Batang Garing".

## 1.5. Manfaat Penelitian

Berikut merupakan berbagai manfaat dalam penulisan laporan tugas akhir ini:

a. Penulis

Menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pembuatan *shot* mengaitkan emosi yang dramatis pada perancangan *shot* dalam animasi dua dimensi.

b. Orang Lain

Menjadi referensi yang bisa digunakan oleh pembaca mengenai perancangan *shot*.

c. Universitas Multimedia Nusantara

Menjadi referensi penulisan untuk penelitian mengenai *shot* selanjutnya.

UMMN