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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menurut Sullivan (2008), kita sebagai manusia, hidup dalam cerita sepanjang waktu. Kita memiliki cerita yang ingin diceritakan. Oleh karena itu tercipta banyak cerita rakyat, legenda, fantasi, semua berawal dari cerita, baik itu yang benar terjadi atau fiksi. Seiring berkembangnya jaman, media untuk menceritakan sebuah kisah menjadi lebih banyak, dari media cetak seperti buku, sampai media film seperti animasi.

Tentu saja, menceritakan kisah sehari – hari berbeda dengan membuat sebuah cerita dari awal. Saat menceritakan kisah kita sehari – hari, kita hanya menceritakan hal terkait dengan kita dan orang terdekat saja. Tetapi jika ingin membuat cerita dari awal, kita harus mengkomunikasikan film kita dengan penonton yang banyak. Kita harus bisa menyampaikan cerita kita ke penonton sehingga mereka dapat memahami cerita dan perasaannya dapat tergerak sesuai dengan yang kita harapkan. (Sullivan, 2008, hlm. 8)

Dalam film animasi, cerita yang dibangun dari awal, entah itu cerita fiksi atau dari kisah nyata, terdapat pesan moral cerita yang ingin disampaikan. Agar pesan moral tersampaikan dengan baik, cerita dan juga penceritaan harus dipikirkan dengan baik dan juga matang. Salah satu caranya adalah dengan mengutamakan penceritaan secara visual. Dengan perancangan cerita menggunakan visual yang jelas, maka diharapkan pesan cerita dapat tersampaikan kepada penonton. Karena

Perancangan Shots Untuk..., Alvin Laurentius Halim, FSD UMN, 2018

itu, dalam pre produksi film, dibutuhkan perancangan *shot* dan menyusunnya menjadi sebuah *storyboard* sebagai acuan visual untuk hasil akhir film nanti.

Topik ini diangkat, dengan fokus pada perancangan *shot* yang memvisualisasikan perubahan hubungan antar dua tokoh yang berbeda, baik dari segi komposisi, jarak kamera, angle kamera, *depth of field* dan *two shot*.

1.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang akan dikaji adalah bagaimana merancang s*hot* untuk memvisualisasikan perubahan hubungan antar dua tokoh dalam film animasi pendek 3 dimensi 'The Keepers'?

1.3. Batasan Masalah

Penulis akan memfokuskan penelitian tentang *shot* ini dengan batasan – batasan sebagai berikut :

1. Perancangan *shot* yang menunjukan interaksi dan perubahan hubungan antara Surya dan Purnama, dari konflik hingga kembali harmonis.
2. Komposisi *shot* yang memvisualisasikan bagaimana hubungan dan interaksi antara Surya dan Purnama, baik dari segi jarak kamera, *camera angle*, *depth of field*, serta komposisi ruang, dan juga pemilihan *two shot* yang dapat menggambarkan perubahan hubungan Surya dan Purnama.
3. Topik perancangan *shot* akan difokuskan kepada bagian dari *scene* di dalam film animasi pendek, yaitu pada *scene* 2 *shot* 8 yang menunjukan konflik

Perancangan Shots Untuk..., Alvin Laurentius Halim, FSD UMN, 2018

hubungan di awal, *scene* 6 *shot* 29 dan 36 yang memperlihatkan perubahan dominasi, serta *scene* 11 *shot* 49 yang menunjukan keharmonisan kembali.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dalam Tugas Akhir ini adalah mempertunjukkan pentingnya *shot* untuk memvisualisasikan cerita yang memiliki makna untuk penonton, dan menyampaikan pesan tentang perubahan hubungan tokoh yang ada dalam film.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1. Penulis dapat belajar lebih banyak mengenai perancangan *shot* dan dharapkan dapat membuat karya animasi dengan *shot* sesuai dengan keinginan *director*.

2. Penonton dapat mengetahui pentingnya perancangan *shot* dalam suatu produksi film dan bagaimana hal itu berpengaruh pada hasil keseluruhan film tersebut.

3. Bisa digunakan sebagai referensi untuk pembuatan laporan tugas akhir dengan topik serupa untuk angkatan berikutnya.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA