



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

Tubuh manusia dikondisikan untuk merespon terhadap apapun dalam wujud emosi. Munculnya emosi dapat melahirkan motivasi, energi dan keinginan pada seseorang untuk melakukan sesuatu atau justru sebaliknya. Menurut Drake dan Winner (2012), emosi berlebih atau negatif lebih cepat mereda ketika dilampiaskan dengan perbuatan, sehingga seseorang memiliki ketenangan karena emosi dan kerja tubuhnya diseimbangkan kembali. Emosi dalam konteks ini dilampiaskan dengan berkarya seni, seperti yang dilakukan seniman pada umumnya. Selain emosi, landasan kuat seorang seniman dalam karya adalah imajinasi.

Kemampuan berimajinasi didampingi dengan pengetahuan teknis mendukung dan emosi subjektif dari seniman, visualisasi pikiran seniman yang abstrak, dapat dituangkan dalam bentuk nyata menjadi sebuah karya seni. Shabi (2013) mengatakan bahwa Munch, pelukis lukisan *The Scream* misalnya, menggambarkan ketakutan secara imajinatif dan tidak nyata. Liukan dan goresan kuas tidak mewakili dunia nyata, tetapi mewakili metafora atau simbolisasi dari besarnya ketakutan itu sendiri. Jadi seniman siapapun dapat mengeksplorasi visualisasi alam pikiran abstrak sebagai karya visual. Bagaimana kedua dunia, realita dan imajinasi saling berkoneksi satu sama lain tergantung dari eksplorasi seniman dalam merancang visual.

Selain lukisan, salah satu bentuk karya seni lainnya di mana keabstrakan visual dari imajinasi dapat tergambarkan dalam medium animasi. Menurut Thomas dan Johnston (1981), animasi memiliki kemampuan untuk masuk ke dalam imajinasi penonton. Sebuah adegan animasi dapat menjadi lebih sedih dari apa yang digambar animator, karena bagi penonton, karakter animasi itu 'hidup' dalam imajinasi penonton. Penonton dapat merasa terhanyut dalam cerita dan animasinya (hlm. 19). Film animasi dua dimensi lebih memiliki kebebasan dalam segi gaya dan memungkinkan gerakan lebih ekspresif. Terlepas dari kenyataan bahwa teknologi film animasi tiga dimensi sekarang sudah memungkinkan pembuatan animasi ekspresif, tetap saja terbatas dari kemampuan dan pengetahuan teknis dari pembuat film.

Secara visual, film terdiri dari kumpulan *shot*. Mercado (2010) menyatakan, bagaimana *shot* didesain sebaiknya merefleksikan visi, perspektif, nilai dan ideologi di pembuat film. Dalam sebuah film, setidaknya pembuat film menanamkan kekhasan pribadi dalam rancangan visual. Ada perbedaan antara karya film satu dengan lainnya namun tetap mencerminkan diri pembuat film. Menurut Sijll (2005), pesan terkandung di dalam *shot* tidak selalu seimbang yang diperkirakan. Jika dirancang dengan baik, *shot* sebagai alat dari penceritaan dapat memanipulasi emosi, dan membuka identitas karakter dan cerita. Dari sudut pandang penonton, apa yang dilakukan *shot* terhadap mereka tanpa disadari secara langsung.

Berdasarkan apa yang dijabarkan di atas, penting untuk meneliti dan membahas bagaimana merancang *shot* dengan komposisi visual tertentu guna

diaplikasikan pada film animasi 2D karya penulis, berjudul “*Artrruption*”. Film ini diharapkan memberi gambaran kepada masyarakat tentang bagaimana proses kreatif seniman dapat terjadi dari *shot-shot*nya. Film ini juga diharapkan memberi pengalaman visual yang menarik pada penonton. Penulisan skripsi ini kiranya menjadi landasan dasar penulis dalam produksi film animasi “*Artrruption*” ini.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *shot* untuk memvisualkan proses kreatif seniman dalam film animasi dua dimensi berjudul “*Artrruption*”?

1.3. Batasan Masalah

Batasan-batasan yang diterapkan penulis dalam perancangan *shot* untuk memvisualkan proses kreatif seniman dalam film animasi dua dimensi berjudul *Artrruption* yakni:

1. Teori proses kreatif ada banyak macamnya. Dalam skripsi ini, penulis menggunakan teori empat tahap proses kreatif menurut Graham Wallas, seorang psikolog dan pengajar. Empat tahap utama proses kreatif tersebut terdiri dari: a) Persiapan (*preparation*), b) Inkubasi (*incubation*), c) Iluminasi (*illumination*), d) Verifikasi (*verification*).
2. *Shot-shot* yang dibahas dalam skripsi ini mewakili tahap-tahap proses kreatif Graham Wallas. Secara naratif, film dua dimensi *Artrruption* hampir seluruhnya menceritakan proses kreatif tokoh Brigitta. Penulis hanya memilih beberapa *shot* saja yang berperan sebagai *emblematic shot* untuk

dibahas di dalam skripsi. Berikut adalah *shot-shot* yang telah dipilih penulis:

- a) Persiapan: *shot* 18, 28, 29
 - b) Inkubasi: *shot* 41
 - c) Iluminasi: *shot* 63 dan 68
 - d) Verifikasi: *shot* 71, 74, 75, 76
3. Teori perancangan *shot* film menggunakan penjabaran dari komponen dasar visual Bruce Block disertai dengan tinjauan pustaka dari buku-buku teori perancangan *shot* lainnya. Komponen dasar visual Bruce Block terdiri dari 6 yaitu, ruang, garis dan bentuk, warna, *tone*, pergerakan dan ritme. Penulis hanya memilih 4 dari 6 untuk dibahas dalam skripsi ini yaitu ruang, garis dan bentuk, dan pergerakan.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan penulisan skripsi ini adalah merancang *shot-shot* untuk memvisualkan proses kreatif seniman dalam animasi dua dimensi berjudul “*Artrruption*”, dengan menerapkan teori dari Graham Wallas.

1.5. Manfaat Skripsi

1. Manfaat bagi penulis
 - a. Memperluas pengetahuan penulis dalam keilmuan mengenai penciptaan *shot* dalam film.

- b. Membantu penulis dalam memahami bagaimana cara menciptakan *shot* yang baik dalam adegan-adegan film animasi yang dibuat penulis.
 - c. Meningkatkan kemampuan untuk berpikir cermat dalam memilih dan menggunakan komponen dan aspek visual dalam menciptakan *shot* untuk beberapa adegan di film.
2. Manfaat bagi masyarakat umum
- a. Dapat memperluas pengetahuan masyarakat umum mengenai pengaturan komposisi visual pada *shot* yang menjadi bagian dalam film karya penulis.
 - b. Masyarakat umum dapat menilai apakah *shot-shot* dalam film yang dibuat penulis, sudah menerapkan ilmu dalam pengaturan komposisi visual, yang tertulis dalam skripsi ini.
 - c. Masyarakat umum dapat menilai apakah ilmu dalam pengaturan komposisi visual pada *shot*, sudah teraplikasi dengan baik pada film yang dibuat oleh penulis.
3. Manfaat bagi Universitas
- Skripsi dan karya penulis ini menjadi bukti penghargaan penulis pada institusi pendidikan yang telah membimbing dan mendidik penulis. Skripsi dan karya penulis diharapkan menjadi karya yang mengharumkan nama universitas.