



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

Lidah merupakan bagian tubuh yang penting bagi manusia karena lidah sebagai indra pengecap yang dapat menerima rangsangan kimiawi untuk dapat merasakan rasa asin, manis, pahit, dan asam. Berkat lidah manusia dapat merasakan cita rasa makanan. Begitu pula dengan cita rasa makanan di Indonesia dari masa ke masa berkembang pesat, mulai dari masakan tradisional hingga masakan cepat saji. Salah satunya adalah masakan dari Tegal yang menyajikan aneka makanan dan minuman dengan harga yang terjangkau yang berada di warung tegal atau biasa di sebut warteg dan warteg sendiri sudah di kenal di semua kalangan masyarakat.

Hampir semua masyarakat yang tinggal saat, sudah bisa merasakan pengalaman berinteraksi melalui sebuah elektronik dan media digital. Salah satunya adalah menonton film. (Mercado, 2010. Hal.13) hal ini juga berlaku bagi animasi sebagai media komunikasi bersifat *audio visual*, lewat sebuah gambar bergerak untuk menyampaikan sebuah pesan kepada sekumpulan

orang. Dengan animasi, penyampaian pesan dapat lebih menarik ditambah dengan hiburan serta visualnya dimata segala kalangan masyarakat.

Animasi juga dapat mewujudkan sesuatu yang tidak nyata menjadi nyata.

Hal inilah yang menjadikan animasi dapat memungkinkan seorang kreator bebas berimajinasi dalam menciptakan sebuah animasi.

Pada animasi, cerita akan bergerak dengan adanya tokoh di dalam cerita.

Animasi mempunyai berbagai macam *style* seperti 2D animasi, 3D animasi, Stopmotion dan sebagainya.

Animasi 2D memiliki kebebasan dari segi gerak tubuh maupun ekspresi muka yang mendukung cerita komedi serta cocok dengan kemampuan animasi kelompok penulis. Dalam menciptakan sebuah film animasi dibutuhkan tahapan-tahapan kerja demi menghasilkan animasi yang baik, animasi yang baik di butuhkan perancangan *shot* yang baik untuk bisa memvisualisasikan dari sebuah *text script* menjadi gambar bergerak yang komposisinya sudah dirancang dalam pembuatan *storyboard*. *Storyboard* digunakan untuk menjadi acuan pengembangan *script* menjadi sebuah kumpulan potongan visual gambar yang disebut *shot*. Penulis membahas topik mengenai perancangan *shot* untuk memvisualisasikan cerita komedi berjudul “*Taste*”.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan *shot* yang mampu menarasikan cerita komedi film animasi dua dimensi “*Taste*” ?

1.3. Batasan Masalah

Ruang lingkup pembatasan Tugas Akhir akan dibatasi pada:

1. Tata letak kamera memakai teknik jenis-jenis *shot* dan *angle camera*.

2. Pemilihan komposisi dan *camera movement*.
3. *Shot* yang di bahas pada bab 4 adalah *Scene 3 Shot 69, 70, 71, 84 dan 98*. Penggunaan *shot* komedi dengan unsur *Slapstick*.

1.4. Tujuan Skripsi

Untuk merancang *shot* yang dapat membangun suasana cerita komedi berdasarkan pemakaian jenis-jenis *shot*, *angle camera*, komposisi dan *camera movement* pada *Scene 3 Shot 69, 70, 71, 84 dan 98* di film “*Taste*”.

1.5. Manfaat Skripsi

1. Manfaat bagi penulis :

sebagai salah satu syarat kelulusan dan menambah wawasan dalam dunia film terutama dalam perancangan *storyboard* dan film komedi.

2. Manfaat bagi orang lain :

berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan memberikan wawasan kepada pembaca yang mengambil perancangan *storyboard* atau yang ingin mempelajari teknik-teknik pengambilan gambar dan juga menambah referensi penulisan skripsi.

3. Manfaat bagi universitas :

Sebagai acuan atau panduan mahasiswa yang mengambil tugas akhir atau skripsi dengan topik yang serupa yaitu perancangan *shot* komedi.