



### **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

Film dokumenter merupakan film yang mengangkat kisah nyata mengenai sejarah, biografi, maupun kejadian-kejadian penting atau menarik dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Aufderheide (2007), dokumenter adalah potret kehidupan nyata yang menggunakan kehidupan nyata sebagai bahan cerita tentang subyek (hal. 2). Seiring berkembangnya jaman, film dokumenter masa kini makin bervariasi, salah satunya animasi dokumenter. Animasi mempunyai kelebihan dibandingkan dengan film *live-action* karena film *live-action* tidak bisa menangkap momen atau peristiwa yang terjadi di masa lalu. Menurut Roe (2013), animasi dapat mengilustrasikan sesuatu yang sulit atau tidak mungkin untuk ditunjukkan dalam film *live-action* dan biasanya menggantikan *live-action footage* secara langsung (hal. 23).

*Shot* memegang peranan penting karena *shot* memvisualisasikan apa yang ingin disampaikan oleh pembuat film. Dengan *shot*, pembuat film dapat memberikan penekanan pada tiap-tiap adegan dalam film maupun animasi. Penekanan-penekanan adegan itu dapat dibantu dengan perancangan *shot* yang tepat sehingga apa yang ingin disampaikan dalam animasi maupun film dapat sampai pada penonton. Oleh karena itu, penulis ingin merancang *shot* dalam animasi dokumenter yang berjudul 'Marzuki'.

## 1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari pembuatan Skripsi Penciptaan ini adalah bagaimana perancangan *shot* pada film animasi dokumenter berjudul ‘Marzuki’?

## 1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah pada Skripsi Penciptaan ini adalah perancangan *shot* yang memvisualisasikan Bapak Marzuki melalui sudut pandang istri beliau (Ibu Dyah) pada *shot*:

1. *Shot* 27 dan *shot* 29 yang memvisualisasikan rasa tidak dihiraukan yang dialami Bapak Marzuki.
2. *Shot* 41 dan *shot* 43 yang memvisualisasikan rasa kekecewaan Bapak Marzuki.

## 1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan yang ingin dicapai pada Skripsi Penciptaan ini adalah membuat film animasi dokumenter dengan perancangan *shot* yang menunjukkan rasa tidak dihiraukan dan kekecewaan dari sudut pandang istri beliau (Ibu Dyah) pada film animasi dokumenter “Marzuki”.

## 1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat yang didapat dari Skripsi Penciptaan ini adalah:

### 1.5.1 Bagi Penulis

Untuk lebih bisa mengeksplorasi jenis-jenis *shot* dengan elemen-elemen di dalam *shot* dalam film animasi dokumenter.

### 1.5.2 Bagi Masyarakat

Memberikan edukasi atau pengetahuan tentang *shot* beserta elemen-elemen dalam film animasi dokumenter.

### 1.5.3 Bagi Universitas

Memberikan data dari penelitian yang penulis lakukan mengenai perancangan *shot* dalam animasi dokumenter serta menjadi referensi penelitian selanjutnya.

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA