

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Animasi adalah sebuah proses dalam memainkan kembali serangkaian gambar bergerak sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh. Kehr (2013) animasi merupakan seni untuk membuat objek mati menjadi bergerak. Pada masa sekarang ini, animasi sudah banyak digemari di semua kalangan masyarakat. Pada awal perkembangannya animasi hanya sebatas gambar yang direkam dan dimainkan seakan-akan gambar tersebut bergerak. Tetapi, seiring dengan perkembangan zaman, animasi menjadi sebuah industri raksasa yang dapat bersaing dengan film *live action*. Dalam animasi terdapat pula tata letak kamera/*shot* yang juga sangat penting dalam pembuatan film animasi.

Bowen & Thompson (2013) Serangkaian gambar hasil rekaman kamera tanpa ada gangguan itu yang disebut *shot*. Di dunia animasi banyak tipe-tipe *shot* yang digunakan. Berbeda dengan film *live action* yang kita harus benar-benar menerapkan *shot*nya. Dalam dunia animasi kita bisa bereksperimen dengan *shot-shot* yang lebih bisa dikembangkan. Seperti halnya *bird view* luar angkasa. Sulit dalam dunia film *live action shot bird view* dari luar angkasa yang menuju ke bumi harus dilakukan. Sehingga, dibutuhkan bantuan animasi. Selain memakan biaya tentu akan memakan waktu. *Shot* juga sangat penting untuk menunjukkan suatu interaksi.

Interaksi juga sangat penting dalam aspek pembuatan film animasi. Contohnya seperti interaksi karakter utama dengan karakter lain. Pastinya kepribadian berubah selain itu ada aspek-aspek tertentu yang juga berubah. Seperti mental karakternya, lalu psikologisnya. Karena sudah berubah, maka perilaku dan interaksi dengan orang lain tentu berubah juga. Seperti halnya manusia yang juga bisa berubah-berubah sifat yang dikarenakan interaksi antar tiap orang berbeda-beda. Dan tidak hanya aspek dari orang lain saja tetapi dengan lingkungannya.

Interaksi suatu karakter dengan karakter lain, tidak selalu berjalan baik. Pasti ada saat dimana karakter menemukan suatu masalah yang disebut konflik. Kusnadi & Wahyudi (2001), konflik merupakan segala sesuatu bentuk interaksi yang bersifat antagonis (berlawanan, bertentangan/ bersebrangan). Konflik terjadi karena perbedaan pendapat, kesenjangan sosial, kelangkaan kekuasaan/ kelangkaan posisi sosial, dan posisi sumber daya/ karena disebabkan sistem nilai dan penilaian yang berbeda. Tujuan dari konflik untuk menetralkan, merugikan ataupun menyisihkan lawan mereka. Dalam cerita konflik sangatlah penting, karena harus ada penyelesaian konflik tersebut. Seperti dalam *cut scene game Until Dawn*.

1.1. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *shot* untuk memvisualisasikan konflik dalam animasi “Story of Colours”?

1.2. Batasan Masalah

Batasan masalah penulis merupakan jenis *shot*, penggunaan *angle*, dan komposisi yang akan terfokus pada *rule of third* dengan menggunakan komposisi *balance/unbalance*. Ruang lingkup *shot* yang akan menjadi batasan masalah merupakan *shot-shot* penting yang ada di dalam animasi. *Shot-shot* penting ini merupakan puncak dari konflik antara warna merah, biru, dan kuning. Untuk memvisualisasikan konflik yang terdapat pada *shot 31*, *shot 33*, dan *shot 37*.

1.4. Tujuan Skripsi

Penulis ingin menerapkan jenis *shot*, *angle*, dan komposisi yang tepat untuk memvisualisasikan konflik.

1.5. Manfaat Skripsi

1. Penulis :

Bisa mempelajari pengetahuan tentang *shot*, *angle*, dan komposisi yang lebih baik.

2. Orang lain :

a. Menambah wawasan mengenai jenis-jenis *shot* dan komposisi dalam animasi “Story of Colours”

b. Menjadi referensi mengenai jenis-jenis *shot* yang digunakan dalam animasi “Story of Colours”

3. Universitas Multimedia Nusantara :

a. Menjadi arsip berkas untuk Universitas Multimedia Nusantara.

- b. Menjadi acuan dan panduan bagi mahasiswa yang sedang mengerjakan Tugas Akhir dengan mengambil topik bahasan *shot*.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA