

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dengan adanya kemajuan teknologi yang berkembang pesat, tingkat kepuasan manusia pun menjadi semakin tinggi. Beberapa teknologi hiburan telah banyak ditinggalkan. Salah satu teknologi hiburan yang masih bertahan sejak beberapa tahun lamanya adalah animasi. Dengan melewati berbagai macam pembaharuan, animasi masih dapat bertahan hingga saat ini. Dalam bukunya, Glebas (2009, hal. 3) membahas hal yang sangat umum dalam dunia animasi, yaitu alasan mengapa seseorang menonton film. Glebas menjelaskan bahwa alasan bagi seseorang menonton film adalah sebagai penghibur dan media untuk melepas kebosanan. Byrne (1999, hal. 11) menuliskan bahwa animasi sudah lama menjadi media penghibur yang diminati banyak orang.

Dalam pembuatannya, animasi tidak hanya berputar pada hal-hal teknis. Dalam perancangannya, sebuah film/animasi dibentuk dari berbagai macam unsur yang terkandung didalamnya. Salah satu unsur animasi yang berpengaruh besar dalam produksinya adalah *shot*. Shot adalah unit terkecil dari informasi visual yang menunjukkan suatu tindakan atau kejadian tertentu dalam kamera. Kumpulan dari beberapa shot akan membentuk sebuah adegan. Kumpulan shot dan adegan tersebut lah yang kemudian akan membentuk visualisasi dalam sebuah film. Oleh karena itulah, *shot* dan bahasa visual adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Untuk merancang dengan baik, penting bagi animator untuk

memahami bahwa segala hal memiliki cerita, baik yang bergerak maupun yang tidak bergerak. Thompson dan Bowen (2009, hal. 1-2) menekankan bahwa kesuksesan pembuatan film bergantung pada seberapa baik *filmmaker* dapat berkomunikasi secara visual dengan penonton lewat karyanya.

Unsur lainnya yang tidak kalah penting dalam pembuatan animasi adalah *music & sound*. Ferrar (n.d., hal. 1) menyatakan bahwa sejak awal tahun 1920-1930an, musik telah berperan besar dalam menciptakan sebuah emosi dan perasaan kedalam sebuah film. Film-film hitam putih jaman dulu pun disertai oleh iringan musik berupa piano atau organ. Seiring berjalannya waktu, musik tidak hanya dimanfaatkan sebagai pengisi kekosongan suara dalam film. Pada tahun 1933, Walt Disney menggunakan musik sebagai *content* dalam film animasi buatannya “The Pied Piper”. Dalam animasinya, The Pied Piper ditampilkan sebagai karakter yang dapat memainkan musik dan memiliki kekuatan untuk menghipnotis. Beberapa contoh film lain yang menggunakan musik sebagai *content* dalam plotnya adalah “Kubo and the Two Strings”, “Coco”, dan “Shigatsu wa Kimi no Uso.”

“Kubo and the Two Strings”, “Coco”, dan “Shigatsu wa Kimi no Uso” masing-masing memiliki karakter yang berperan dalam memainkan alat musik. Dalam animasinya, permainan musik dari ketiga film tersebut memiliki *Expressive Musical Terms* (EMT) yang berbeda-beda, baik *scherzando (playful)*, *tranquillo (calm)*, *con brio (bright)*, *maestoso (majestic)*, maupun *risoluto(rigid)*. Yang, et al. (2016, hal. 1) menyatakan bahwa EMT memiliki peran yang penting dalam kinerja musik. Dalam notasi musik yang sama, seorang pemain musik

dapat menanamkan perasaan dan emosi yang bervariasi dalam *performance*-nya. EMT dapat berfungsi untuk membatasi emosi tertentu dalam sebuah *shot*. EMT dapat membantu sebagai dasar dalam merancang sebuah *shot* permainan musik. Musik dan *shot* keduanya merupakan medium yang kaya secara emosional. Keduanya memiliki kemampuan yang tak terbatas untuk menyampaikan emosi dan perasaan manusia.

Oleh karena itu, perancangan *shot* untuk memvisualisasikan permainan musik sasandu dalam animasi 3D berjudul “Bako” ini menjadi penting, karena memiliki kekuatan untuk menyampaikan sebuah emosi dan perasaan yang tak terbatas kepada penonton. Permainan alat musik tradisional sasandu yang ditampilkan, membutuhkan persepsi *shot* dan bahasa visual yang sesuai dengan alunan musiknya. Penggunaan EMT sebagai dasar pembentukan sebuah *shot* akan menjadi poin penting yang dibahas pada skripsi ini.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan *shot* yang baik untuk dapat mendukung visualisasi permainan musik sasandu oleh tokoh utama Bako dalam animasi 3D “Bako”?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini, antara lain:

1. Perancangan *shot* berdasarkan pada *Expressive Musical Terms* (EMT) dalam *dynamics music theory*
2. Perancangan *shot* meliputi jenis *shot*, *angle*, dan *camera movement*
3. Pembahasan dibatasi pada *shot* 13-14 yang didasari pada permainan musik *scherzando* dan *shot* 66 yang didasari pada permainan musik *maestoso*

1.4. Tujuan Skripsi

Dengan perancangan tugas akhir ini, penulis memiliki tujuan untuk merancang *shot* yang baik agar dapat mendukung visualisasi permainan musik sasandu oleh tokoh utama Bako dalam animasi 3D “Bako”.

1.5. Manfaat Skripsi

Perancangan tugas akhir ini dibuat dengan harapan dapat memberikan manfaat kepada banyak pihak, antara lain:

1. Bagi penulis

Memberikan pengetahuan lebih bagi penulis dalam mewujudkan *shot* yang dapat mendukung bahasa visual.

2. Bagi orang lain

Memberikan pengetahuan mengenai *focal point*, jenis *shot*, *angle*, *staging*, dan *camera movement* yang baik agar dapat mendukung plot cerita sebuah animasi permainan musik yang didasarkan pada teori EMT.

3. Bagi Universitas

Mengetahui seberapa besar pengetahuan dan kemampuan yang diperoleh mahasiswa selama 4 tahun ajaran perkuliahan dan pengaplikasiannya kedalam bentuk karya ilmiah, serta sebagai rujukan bagi mahasiswa lain dalam pembuatan karya ilmiah serupa.