



### **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

Menurut Samiadi (2016) *Post Traumatic Stress Disorder* atau lebih dikenal PTSD adalah serangan panik yang dialami seseorang yang dikarenakan oleh trauma masa lalu, biasanya kejadian tersebut sangat mengancam jiwa pasien, dan sangat menyakitkan atau mengejutkan bagi pasien. Trauma tersebut bisa disebabkan oleh kecelakaan, bencana alam, pelecehan seksual, trauma masa kecil, dan sebagainya. Hal ini dapat mempengaruhi kehidupan korban yang mengalami PTSD, baik secara perilaku dan emosi, juga bagaimana ia berinteraksi dengan orang di lingkungannya. Selain beberapa akibat tersebut, PTSD juga dapat mengakibatkan resiko meningkatnya resiko kecemasan dan depresi.

Ada banyak faktor yang dapat menyebabkan resiko PTSD ini lebih besar, antara lain kurangnya sistem dukungan yang baik dari keluarga dan teman, atau memiliki pekerjaan atau lingkungan yang meningkatkan resiko terpapar kejadian traumatis.

Dengan adanya penjelasan di atas, penulis memutuskan mengambil judul “Perancangan *shot* untuk membangun ekspresi takut dan cemas tokoh pada film animasi hybrid 2D dan 3D berjudul ‘Sangkar’ ”. Tujuan penulis mengambil tema ini adalah agar penonton film ini dapat mengetahui bagaimana perasaan takut dan cemas serta permasalahan yang dihadapi oleh tokoh utama yang merupakan seorang yang mengalami PTSD. Dan bagaimana film ini dapat memberikan

dampak pada penonton agar penonton lebih peka kepada orang-orang yang mengalami hal yang serupa dengan tokoh utama.

Mengapa *shot*? Di dalam film ini ada 5 komponen yang sangat penting yaitu warna, musik, *sound effect*, ekspresi dari tokoh itu sendiri dan *shot*. Kelima komponen ini tidak dapat dilepaskan satu sama lainnya, karena dengan adanya kelima komponen ini suasana dalam film ini dapat terbangun dan tersampaikan dengan baik kepada penonton. Mengapa *shot* menjadi salah satu komponen penting? Menurut buku “*Grammar Of Shot*”, karya Christopher J. Bowen (2013), *shot* merupakan bagian penting dari sebuah cerita untuk menggambarkan keadaan cerita atau tokoh (hlm. 82). Oleh karena itu, *shot* memiliki beragam makna. Setiap *shot* yang berbeda, bahkan pergerakan kamera yang berbeda dapat menghasilkan alur yang berbeda, dan suasana yang dibangun tentu tidak sama.

## 1.2. Rumusan Masalah

*Shot* yang seperti apa yang dapat membangun ekspresi takut dan cemas pada tokoh pada film animasi *hybrid* 2D dan 3D ?

## 1.3. Batasan Masalah

*Shot* yang akan dibahas lebih lanjut merupakan *shot-shot* penting yang ada di dalam film. *Shot-shot* penting ini dapat berupa titik balik perkembangan tokoh pada tokoh utama, atau *shot* yang merupakan titik puncak pada film ini. Ekspresi yang ingin disampaikan antara lain rasa takut dan cemas. Untuk membangun ekspresi takut Yohan, penulis memperlihatkannya melalui *scene 8 shot 39*,

sedangkan untuk membangun ekspresi cemas, penulis memilih adegan pada *scene 7 shot 29* sampai dengan *scene 7 shot 30*.

Hal-hal yang akan menjadi batasan bagi penulis untuk membangun kedua ekspresi ini adalah bagaimana *shot*, *angle* dan komposisi, yang difokuskan pada *The Rule of Third*, yang secara spesifik akan berbicara soal *balanced* dan *unbalanced* pada film animasi ini dapat membangun ekspresi tokoh Yohan.

#### **1.4. Tujuan Skripsi**

Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah penulis ingin menerapkan *shot*, *angle* dan komposisi yang tepat untuk membangun ekspresi takut, dan cemas agar penonton dapat merasakan dan juga berempati kepada tokoh.

#### **1.5. Manfaat Skripsi**

Manfaat bagi penulis adalah, penulis bisa mempelajari pengetahuan tentang *shot*, *angle* dan komposisi yang lebih baik dan fokus.

Manfaat bagi orang lain, terutama mahasiswa, adalah penulisan skripsi tugas akhir ini dapat menjadi referensi untuk pembahasan *shot*.

Manfaat bagi universitas adalah, penulisan skripsi tugas akhir ini bisa menjadi dokumentasi untuk karya tulis tugas akhir mahasiswa animasi lain yang sedang mencari pembahasan tentang *shot*.