



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

Indonesia dikenal dengan kekayaan akan keberagaman baik suku, adat maupun budaya. Dan salah satu budaya yang penulis bahas berada di provinsi Lampung. Nama kebudayaan ini adalah sekura. Sekura berasal dari kata “sekukha”, dalam bahasa Lampung artinya menutupi wajah dengan topeng. Sekura pada awalnya digunakan untuk memanggil roh-roh nenek moyang pada saat pesta panen. Budaya yang mulai pudar ini menarik penulis untuk mengangkatnya ke dalam sebuah film animasi.

Animasi bisa dinikmati oleh banyak orang, termasuk orang Indonesia sendiri, hal itu membuat animasi mulai berkembang di negara Indonesia ini, salah satu contohnya adalah *Battle of Surabaya (2015)* yang merupakan *full length feature film* maupun Adit dan Sopo Jarwo yang merupakan animasi *TV series*. Tetapi di antara animasi yang ada di Indonesia ini, belum banyak yang membahas tentang sebuah budaya. Padahal menarik bahwa diantara budaya yang hampir pudar ini diangkat menjadi sebuah film khususnya animasi untuk membantu melestarikan serta mengingat kembali bahwa Indonesia memiliki keberagaman hal ini.

Dalam pengerjaannya, dibandingkan dengan animasi 3D, animasi 2D memiliki efektivitas biaya serta kebebasan artistik yang cocok dengan kemampuan serta fasilitas yang kelompok kami miliki. Animasi 2D di Indonesia sendiri saat ini

tidak begitu banyak. Maka penulis sebagai mahasiswa animasi tertarik untuk mengangkat sebuah cerita ini menjadi sebuah animasi pendek 2D.

Dalam pembuatan animasi 2D tentu tidak langsung jadi begitu saja, melainkan ada tahapan yang harus dilakukan agar dapat menghasilkan film yang baik. Dan salah satu tahapan yang harus dilakukan adalah membuat *storyboard* dimana akan menentukan rangkaian *shot*. *Shot* sendiri merupakan visualisasi sebuah script agar mendapatkan gambaran yang tepat dalam proses produksi. Sebuah *shot* harus dapat menceritakan kejadian serta suasana dalam cerita. Hal yang menjadi perhatian penulis adalah bagaimana sebuah *shot* dapat mendukung visualisasi emosi dari karakter. Sebuah emosi sendiri dapat membantu pergerakan alur cerita dalam film.

Penulis menyadari pentingnya aspek *shot* untuk diaplikasikan ke dalam *storyboard* sebuah film. Karenanya penulis membahas topik ini agar dapat diaplikasikan dalam proyek tugas akhir penulis yang berjudul perancangan *shot* untuk mendukung visualisasi emosi karakter dalam film animasi 2D berjudul “Haridewa”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, berikut adalah rumusan masalah penulisan ini: Bagaimana perancangan *shot* yang dapat mendukung visualisasi emosi dalam film animasi dua dimensi “Haridewa”?

1.3. Batasan Masalah

Dalam tugas akhir ini, penulis membatasi masalah pada:

- Perancangan *shot* difokuskan pada *angle*, tipe *shot* dan komposisi untuk visualisasi emosi dalam *shot*
- *Shot* yang akan dibahas hanya *shot* 9, 18, 40 dan 69

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang *shot* untuk mendukung visualisasi emosi karakter dalam film animasi dua dimensi “Haridewa” untuk *shot* 9, 18, 40 dan 69 dengan pembahasan yang berfokus pada *angle*, tipe *shot* dan komposisi.

1.5. Manfaat Skripsi

1. Bagi penulis, dapat menambah pengetahuan dalam menentukan perencanaan *shot* yang baik serta membantu dalam pengerjaan proyek tugas akhir dan sebagai syarat mengambil gelar sarjana
2. Bagi pembaca, penulis berharap laporan ini dapat membantu sebagai referensi agar dapat membuat *shot* dengan baik.
3. Bagi universitas, penulis berharap laporan ini kelak berguna sebagai referensi bagi mahasiswa lainnya yang mengambil topik serupa.