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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu anima yang berarti memberi nyawa, atau hidup. Animasi sendiri adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan gambar yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan. Mengutip Himawan Pratista (2008), ada dua unsur yang saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita atau tema, unsur naratif tersusun atas tokoh, konflik, masalah, lokasi, dan waktu. Sedangkan unsur sinematik merupakan aspek – aspek teknis dalam pembuatan film, seperti mise-en-scene, *shot*, editing, dan suara.

Shot merupakan salah satu dari unsur sinematik yang sangat penting untuk diperhatikan. *Shot* dapat dapat didefinisikan sebagai rangkaian gambar tanpa interupsi, yang bila disusun secara berurutan dengan lebih dari 1 *shot* dapat membentuk sebuah scene. Dalam *shot* terdapat berbagai macam teknik, camera *shot*s, camera movement, dan camera angles. Camera *shot*s mengatur jumlah ruang yang terlihat dalam suatu *shot*, sedangkan camera angles & movement mengatur pergerakan dan posisi kamera dengan tujuan memberikan hubungan pada *shot* yang ditunjukan.

Dalam penggunaan *shot* yang banyak tekniknya, seorang animator harus bijak dalam memilihnya. Karena komposisi dalam kamera sangat berpengaruh

Perancangan Shot Pada..., Stanislaus Dennis, FSD UMN, 2018

untuk menunjukan kejadian yang ingin disampaikan. Sebagai contoh dalam bukunya, Gustavo Mercado (2010) yang berjudul The Filmmaker's Eye menyebutkan penggunaan unbalanced compositions memberikan kesan suasana yang kacau, gelisah, serta tegang. Adanya hubungan antara pengambilan *shot* dalam membuat penonton merasa tegang membuat *shot* tidak dapat digunakan dengan sembarangan. Hal inilah yang mendorong penulis untuk menjadikan *shot* sebagai topik bahasan.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *fight scene* agar dapat digunakan pada animasi "Tarman" untuk menciptakan perasaan menegangkan pada penonton?

1.3. Batasan Masalah

Dalam tugas akhir ini penulis membatasi masalah pada:

- Perancangan *shot* difokuskan pada komposisi, jenis *shot*, dan *camera angle*.
- Perancangan *shot* 72 dan 73 dalam animasi Tarman: Dendam Kesumat sebagai intro pertarungan dengan tujuan membuat penonton merasa *immersive*.
- Perancangan *shot* 110 dalam animasi Tarman: Dendam Kesumat untuk memvisualisasikan kekalahan Tarman yang memancing simpati penonton.

Perancangan Shot Pada..., Stanislaus Dennis, FSD UMN, 2018

- Perancangan *shot* 101 dan 105 dalam animasi Tarman: Dendam Kesumat untuk memancing simpati penonton pada keadaan Tarman.
- Perancangan *shot* 112, 113, 114, 115, dan 116 dalam animasi Tarman: Dendam Kesumat untuk menciptakan perasaan menegangkan pada penonton dengan menghancurkan ekspektasi penonton.
- Perancangan *shot* 114, 115, dan 116 dalam animasi Tarman: Dendam Kesumat untuk membuat penonton merasakan ketegangan melalui kejadian yang dibayangkan dirinya sendiri.

1.4. Tujuan Skripsi

Dapat merancang serta menggunakan *fight scene* yang dibuat pada animasi "Tarman" untuk menciptakan perasaan menegangkan pada penonton.

1.5. Manfaat Skripsi

1. Bagi penulis, menambah wawasan dan pengetahuan dalam perancangan penggunaan *shot suspense*.
2. Bagi pembaca, penulis mengharapkan bahwa tulisan ini dapat menambah wawasan, serta menjadi referensi bagi pembaca agar dapat merancang suspense *shot*.
3. Bagi universitas, penulis mengharapkan semoga tulisan tugas akhir ini dapat membantu pembaca dalam mencari sebuah referensi dengan tema sejenis.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA