



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

Pada masa kini, karya-karya berbasis animasi 3D semakin banyak dikenal dan menjadi salah satu bagian dalam perkembangan banyak media dalam kehidupan masyarakat seluruh dunia. Perlu diketahui pula, bahwa media animasi telah melekat dalam kehidupan sebagian besar masyarakat di kota dalam menjalani aktivitas sehari-harinya. Tujuan pembuatan animasi 3D memiliki banyak variasi, dalam hal ini meliputi film animasi, *video game*, model, media aplikasi interaktif dan visual efek. Khususnya film animasi 3D sebagai media hiburan dan bercerita, dunia telah disuguhkan banyak karya-karya animasi 3D yang memukau dari banyak studio ternama. Karya-karya tersebut tidak hanya menampilkan konsep desain yang indah serta teknik animasi yang unik dan natural, tetapi juga dilandasi oleh komposisi visual yang tepat meliputi penentuan *shot* dalam setiap adegannya. Dari teknik serta unsur-unsur desain yang mendukung, cerita apapun yang disajikan melalui film animasi dapat menarik perhatian untuk disimak.

Aktivitas keseharian manusia pula penuh akan cerita baik mengalami secara langsung, melihat atau mendengar dari orang lain. Berhubungan dengan media hiburan, film animasi merupakan salah satu cara untuk bercerita, yang tentunya memiliki pesan dan informasi berdasar setiap individu memandangnya. Isu masa kini adalah setiap orang lebih tertarik pada cerita-cerita pada kehidupan

keseharian di tengah masyarakat dan mulai melupakan cerita dengan nuansa nusantara. Cerita nusantara atau cerita rakyat pada nyatanya memiliki pesan moral yang berkaitan dengan kehidupan manusia bahkan pada kehidupan masa kini. Beberapa di antara cerita-cerita tersebut sudah ada yang diakui secara global, namun masyarakat Indonesia sendiri banyak yang kurang mengetahui akan keberadaan dan isi cerita tersebut.

Salah satu genre dari cerita rakyat Indonesia yang terkenal adalah kisah budaya mistis, legenda, mitos akan kepercayaan terhadap sesuatu yang gaib. Cerita rakyat ini merujuk pada banyak tujuan yang hendak diangkat, salah satunya yakni pesan moral yang kuat agar orang-orang tidak melakukan hal-hal yang dianggap tidak baik atau bahkan tabu menurut cerita tersebut. Beberapa dari cerita lainnya adalah kisah mistis seperti cerita horor yang pada umumnya diangkat berdasarkan kepercayaan dan bertujuan untuk menakut-nakuti banyak orang. Pada masa film-film layar lebar menjadi populer di Indonesia hingga masa kini, sinema Indonesia banyak memproduksi film-film dengan genre horor dan menjadi terkenal akan hal tersebut. Berdasarkan pengalaman penulis, karya-karya film dari Indonesia khususnya animasi masih jarang diproduksi, padahal Indonesia kaya akan cerita rakyatnya yang menjadi ciri khas budayanya. Oleh karena itu, penulis terinspirasi untuk membuat karya animasi 3D eksperimental bertemakan nusantara, bergenre horor dan berfokus pada teknik perancangan *shot*.

Dalam proses produksi sebuah karya film animasi, khususnya film animasi 3D, unsur-unsur seperti desain tokoh, teknik animasi, desain *environment*, *lighting* dan *texture*, suara beserta cerita menjadi bahan-bahan utama dalam

perancangannya. Dari sekian banyak unsur-unsur yang ada, salah satu teknik perancangan yang juga menjadi penting dan ikut serta dalam penentuan komposisi visual adalah perancangan *shot* dalam setiap adegan animasi. Menurut Mercado (2011), teknik menentukan *shot* dalam menunjukkan adegan pada film dapat membangun momen interaktif antara film dengan *audience*-nya. *Shot* sendiri berarti visualisasi cerita dari *script* hingga menjadi adegan untuk menampilkan kondisi serta suasana yang dapat disaksikan *audience*. Dalam menentukan arti dan makna sebuah *shot*, Mercado membedakan hal ini menjadi pendekatan adegan secara komposisi dan *shot* secara teknis. Nilai komposisi sebuah adegan pada film dapat disebutkan secara subjektif tergantung bagaimana paham dan pandangan orang tersebut. Namun, secara teknis bahasan *shot* tergolong kompleks hingga meliputi elemen visual, aturan komposisi pada sebuah *frame*, dan aspek teknis pada kamera untuk mendapatkan *shot* yang diinginkan.

Pada umumnya, film-film animasi sebagai media hiburan memakai teknik pergerakan pada tokoh berdasarkan sudut pandang orang ketiga sehingga komposisi animasinya meliputi tokoh yang sedang mengalami kisahnya. Menurut Yu (2014) animasi dengan sudut pandang orang ketiga memiliki cakupan adegan yang tergolong luas, karena tubuh tokoh beserta *environment*-nya hadir dalam satu *shot*. Berbeda dengan animasi yang menggunakan sudut pandang orang pertama, fokus cerita bergantung pada aset-aset objek dalam animasi, sehingga *shot* yang ditampilkan membawakan cerita dengan lebih tegas. Sebagai contoh, film animasi yang memiliki *genre* horor memerlukan suasana dan situasi yang serius terhadap tokoh-tokoh yang terlibat dalam ceritanya. Selain itu, terdapat pula

teori mengenai teknik film horor yang dapat diaplikasikan langsung oleh para pembuat film. Oleh sebab itu, film animasi ber-*genre* horor memiliki banyak potensi melalui eksperimen-eksperimen teknik visualisasinya, salah satunya adalah cerita yang didasari dengan *shot* dari sudut pandang orang pertama. Dengan demikian, penulis terinspirasi untuk meneliti dan merancang *shot* yang dapat membawakan kesan horor dalam animasi 3D “Jurig”.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah untuk topik proyek akhir yang dibahas penulis adalah bagaimana cara merancang *shot* dari sudut pandang orang pertama dalam pembuatan animasi 3D “Jurig”?

1.3. Batasan Masalah

Pembatasan masalah terhadap proyek yang dilakukan oleh penulis:

1. Proses perancangan *shot* yang berdasar pada pergerakan kamera 3D dan *field of view* sebagai perwakilan mata tokoh utama (*first person view*) dalam animasi 3D “Jurig”.
2. Proses perancangan visualisasi *first person* dibatasi pada *shot* 46 hingga 100 dari *storyboard*.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

1.4. Tujuan Perancangan

Tujuan penelitian dari perancangan dibuat oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Merancang *shot* berdasar pada pergerakan kamera yang mewakili mata tokoh utama dalam animasi 3D “Jurig”.
2. Mengetahui cara merancang visualisasi *first person* yang berfungsi untuk membangun intensitas horor.

1.5. Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan ini bagi:

1. Penulis adalah sebagai persyaratan kelulusan sarjana seni di Universitas Multimedia Nusantara dan sebagai sumber wawasan dan ilmu pengetahuan.
2. Orang lain:
 - a. Menambah wawasan mengenai proses perancangan *shot* dari sudut pandang orang pertama dalam animasi 3D “Jurig”.
 - b. Sebagai sumber referensi untuk karya animasi lainnya.
3. Universitas Multimedia Nusantara:
 - a. Menjadi arsip berkas untuk Universitas Multimedia Nusantara.
 - b. Sebagai sumber referensi bagi pengajar atau mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara.