



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

Dalam pembuatan animasi, salah satu tahap awal adalah menentukan konsep cerita kemudian membuat *storyboard*. *Storyboard* merupakan cara menggambarkan alur cerita dalam sebuah film dengan menggunakan ilustrasi berurutan (Cristiano, 2008, Hlm. 12). *Storyboard* digunakan untuk memberikan visual hasil akhir film. Tahap ini juga membantu menyusun rencana pengerjaan, durasi, serta tata kamera setiap adegan dalam film. Di balik posisi dan sudut kamera, *storyboard* animasi mengatur dengan waktu dan *layout* yang relatif untuk mengembangkan cerita dan kinerja, sehingga diperlukan beberapa *storyboard* untuk satu aksi yang meningkatkan jumlah panel (Rousseau & Phillips, 2013, hlm. 15). Dengan perancangan *storyboard* yang baik, proses animasi dapat dijalankan dengan lebih mudah sehingga dapat menghasilkan film yang baik. *Storyboard* pada umumnya dibuat setelah terdapat naskah film.

Sebuah film animasi jarang sekali dibuat tanpa naskah. Naskah yang digunakan dalam pembuatan film biasanya berupa naskah terstulis dan *storyboard* sebagai naskah visual. Bettman (2013, hlm. 3) menyatakan bahwa naskah itu lebih penting karena sebuah film hanya bisa sebagus naskah, tidak lebih. Untuk memastikan keberhasilan film, sutradara harus memulai dengan membuat naskah yang bagus, baik oleh diri sendiri atau kerjasama dengan penulis yang baik. Pada pembuatan naskah, struktur cerita dasar yang digunakan adalah *three-act structure*. Seperti

yang dikutip oleh Miller (2008), Aristoteles menemukan bahwa drama efektif didasarkan pada *three-act structure* yang terdiri dari awal, pertengahan, dan akhir. Naskah tertulis tidak mendeskripsikan sudut kamera atau transisi visual, melainkan dialog dan aksi dari karakter dalam cerita. Sedangkan *storyboard* menerjemahkan naskah tertulis menjadi gambar dimana terdapat keterangan visual seperti tata kamera, transisi, gerakan karakter serta efek dalam setiap adegan.

Dalam produksi animasi, pembuat film mendapat hak untuk memutuskan konten film dan cara menunjukkan hasilnya kepada penonton. Ekspresi visual perlu ditampilkan dengan tepat agar penonton dapat menangkap dan menginterpretasi apa yang mereka tonton. Tata kamera dalam *storyboard* menjadi acuan untuk menangkap suasana dan ekspresi karakter dalam film. Tanpa tata kamera yang tepat, pesan cerita belum tentu dapat ditangkap oleh penonton.

Mercado (2011) menyatakan bahwa berfokus pada aturan komposisi sinematik yang berlaku dan menganalisis fungsi narasi setiap *shot* dapat memberikan sebuah gambar yang menarik secara visual dan bermakna. Namun tata kamera dapat memiliki makna yang berbeda di setiap bagian dalam cerita. Dalam film *How to Train Your Dragon (2010)*, penggunaan *high angle* dan *long shot* pada bagian awal cerita yang menyorot pada desa berfungsi menunjukkan kondisi dan pemandangan desa secara jelas. Sedangkan penggunaan *high angle* dan *long shot* pada bagian klimaks cerita dimana seekor naga raksasa menyerang warga desa berfungsi menunjukkan kepanikan warga yang berlari ke kapal untuk menyelamatkan diri

karena tidak berhasil mengalahkannya. Mercado (2010) menambahkan bahwa aturan komposisi sinematik bersifat fleksibel dan memiliki dampak yang berbeda dalam adegan yang berbeda. Setiap *shot* perlu dianalisis untuk mencari tata kamera yang dapat membuat narasi tersampaikan secara baik.

Pentingnya tata kamera dalam sebuah film animasi mendorong penulis untuk merancang tata kamera untuk *storyboard* film animasi “*Asih dan Anta*” yang berceritakan tentang seorang nenek yang pergi ke kuil di puncak gunung untuk memohon turun hujan karena tanah di sawah kering dan gagal panen padi. Dengan penulisan ini, penulis berharap pembaca dapat mendapat pengetahuan yang lebih mendalam dan mengerti pentingnya peran tata kamera dalam animasi.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah penulisan ini adalah: Bagaimana perancangan tata kamera untuk memaksimalkan struktur cerita pada *storyboard* film animasi “*Asih dan Anta*”?

1.3. Batasan Masalah

Pembahasan penulisan ini dibatasi pada sebagai berikut.

1. Tahap pembuatan *storyboard* pada struktur *Rising Action* (*shot* #19 dan #22-24) dan *Climax* (*shot* #50-52) dalam film animasi “*Asih dan Anta*”
2. Tata kamera pada struktur *Rising Action* (*shot* #19 dan #22-24) dan *Climax* (*shot* #50-52) dalam film animasi “*Asih dan Anta*”

3. Aspek tata kamera yang dirancang difokuskan pada penerapan *shot size*, sudut dan pergerakan kamera.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari perancangan yaitu:

1. Untuk merancang tata kamera yang sesuai untuk *storyboard* film animasi “Asih dan Anta” yang menggunakan pola struktur cerita
2. Menggunakan *shot type* dan *angle* yang tepat untuk memvisualisasikan film animasi “Asih dan Anta”.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini studi pustaka, observasi, dan pengolahan visual. Literatur yang digunakan penulis adalah *production book* dan beberapa buku yang berkaitan dengan *storyboard* sebagai pendukung dari penulisan ini. Penulis juga akan melakukan observasi dengan menonton beberapa animasi sebagai referensi, baik film pendek maupun *featured film*. Untuk memvisualisasikan *shot* dan *angle* dengan baik serta durasi yang tepat pada film “Asih dan Anta”, penulis akan melakukan pengolahan visual tata kamera dengan program Autodesk 3Ds Max.