



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

Ada banyak hal yang dialami oleh manusia dalam kesehariannya. Dari perasaan bahagia yang dirasakan seorang ibu yang baru melahirkan sampai pada perdebatan politik yang dapat mengubah dunia. Menurut Sullivan (2008), kejadian-kejadian yang dialami manusia setiap hari akan membentuk cerita tentang kehidupannya (hlm.8).

Cerita bisa mengandung banyak informasi tentang seorang individu. Cerita bisa menjelaskan tentang pengalaman hidup, sifat, kelebihan dan kekurangan seseorang. Kejadian-kejadian yang diceritakan sekelompok individu pun kemudian bisa menjadi catatan tentang masa lalu kelompok tersebut. Secara garis besar, cerita disebarkan dengan tujuan untuk menunjukkan identitas dari individu atau kelompok yang nantinya akan menjadi sebuah bukti tentang keberadaan mereka (Sullivan, 2008, hlm.8).

Cerita dalam film dan cerita yang sehari-hari diutarakan oleh seseorang kepada temannya tentu berbeda. Cerita sehari-hari seseorang bersifat personal dan mungkin akan menarik bagi orang-orang di dekatnya. Lain halnya dengan film yang akan ditonton secara massal oleh orang-orang dari latar belakang yang berbeda. Cerita sebuah film pun harus dimodifikasi agar lebih dekat dengan penonton sehingga mudah untuk dikenang. (Sullivan, 2008, hlm. 8).

Sebagai satu-satunya bentuk penceritaan secara visual (Kroeber, 2006, hlm.9), film hanya menampilkan gambar-gambar yang memang ingin ditunjukkan oleh sang sutradara kepada para penontonnya. Indera terutama yang dimanipulasi oleh film adalah mata manusia. Dengan mengarahkan apa yang dilihat oleh penonton, secara tidak langsung film juga mengarahkan apa yang akan dipersepsi oleh mereka seperti yang dinyatakan Kroeber (2006) bahwa film menimbulkan imajinasi seseorang tentang apa yang akan terjadi setelah gambar yang dilihatnya (hlm.3). Tentunya dibutuhkan perencanaan yang matang dalam merancang susunan gambar tersebut. Pada umumnya, proses perencanaan tersebut dilakukan dalam tahap pra produksi film dan pada kasus ini dengan menggunakan *storyboard*.

Storyboard adalah ilustrasi sederhana, seperti komik, dari visi produser atau sutradara sebuah film tentang visual akhir film tersebut (Simon, 2013, hlm.3). *Storyboard* akan berisi sketsa berupa alternatif-alternatif apa saja yang bisa digunakan oleh tim produksi untuk sebuah *shot*. *Shot* adalah potongan-potongan kecil dari sebuah adegan yang dipisahkan oleh sebuah *cut*. *Storyboard* ditujukan untuk menyamakan persepsi setiap orang dalam tim produksi tentang bagaimana alur cerita tersebut akan divisualisasikan. *Storyboard* yang baik akan menjadi sarana komunikasi yang bisa dimengerti oleh setiap individu yang terlibat dalam produksi sebuah film karena menggunakan sebuah gambar yang tetap dan tentunya tidak akan dipersepsikan secara berbeda.

1.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari tugas akhir ini adalah bagaimana merancang *storyboard* yang mampu memvisualisasikan perubahan relasi antar dua karakter pada animasi pendek 2 dimensi berjudul ‘Keluarga Satu Setengah’?

1.3. Batasan Masalah

Penulis akan memfokuskan penelitian tentang perancangan *storyboard* ini pada batasan-batasan berikut:

1. *Storyboard* sebagai medium visualisasi cerita dalam tahap pra-produksi.
2. Komposisi pada sinematografi yang membahas tentang bagaimana objek dan karakter ditempatkan pada sebuah *shot*.
3. Eksplorasi penempatan kamera untuk sudut pandang yang dapat memvisualisasikan perubahan relasi antar dua karakter.
4. Fokus bahasan diaplikasikan pada *scene* 4 (*shot* 1), 5, 7 dan 8.

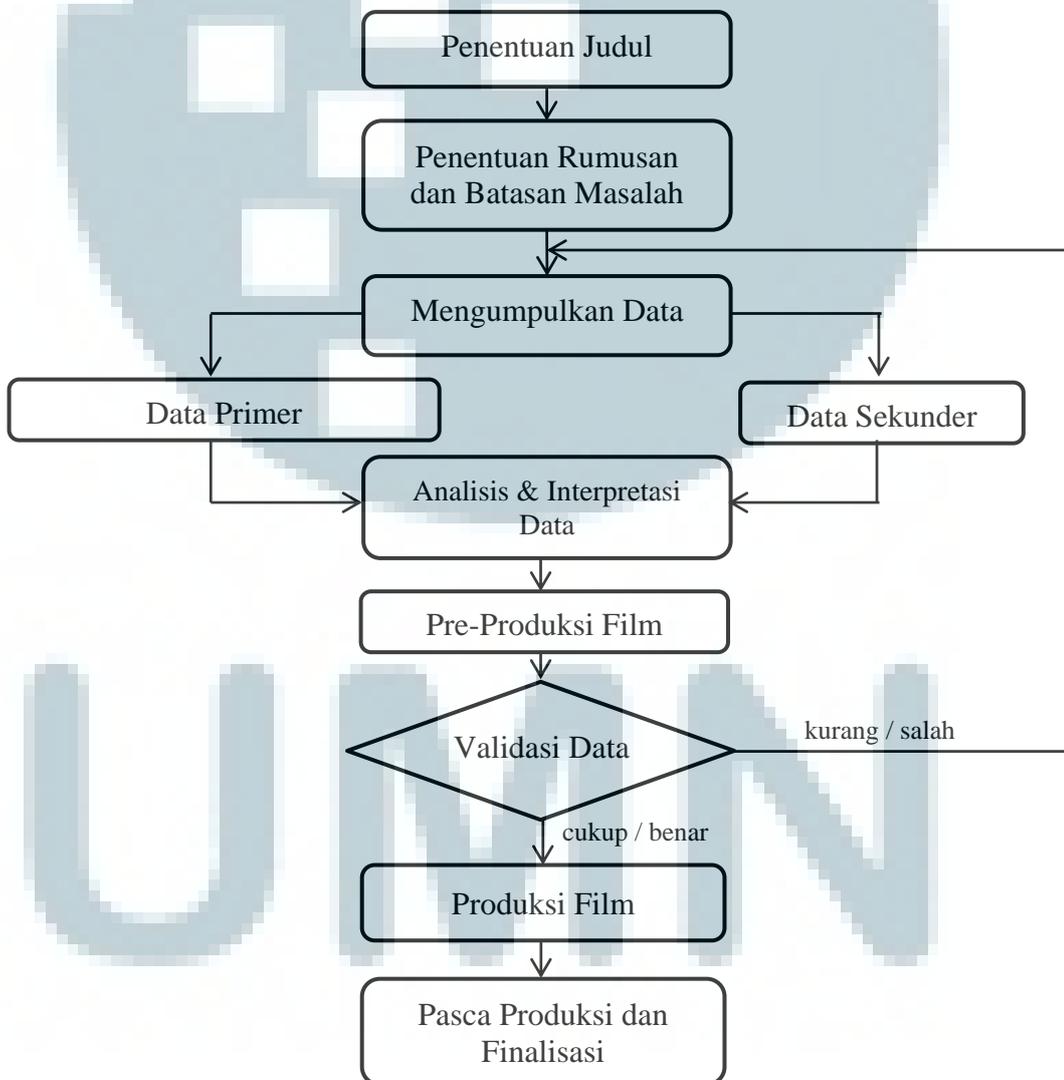
1.4. Tujuan Tugas Akhir

Adapun tujuan dalam tugas akhir ini adalah memvisualisasikan adanya perubahan relasi antar dua karakter melalui perancangan *storyboard* sehingga dapat dijadikan acuan pada tahap produksi dan memastikan bahwa hasil akhir animasi 2 dimensi dapat sesuai dengan naskah yang ditulis.

1.5. Metodologi Penelitian

Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian kualitatif. Data mengenai *storyboard* akan dikumpulkan melalui studi literatur dan studi eksisting pada film-film dengan topik yang sama.

Secara lebih detail, metode pengumpulan data bisa dilihat dari diagram berikut:



Gambar 1.1. Skematika riset dan produksi film