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

Komedi atau humor memiliki nilai jual yang tinggi di masyarakat. Di tahun 2016, film bioskop *Kung Fu Panda* 3 yang bergenre *action* comedy memperoleh pendapatan sebanyak 521.2 juta USD, hal itu membuktikan bahwa genre komedi memiliki nilai jual yang tinggi di masyarakat. Menurut Ross (2005), Komedi adalah sesuatu yang dapat membuat seseorang menjadi tertawa dan tersenyum. Komedi pun memiliki efek yang disengaja ataupun tidak. Secara sederhana komedi itu hanya untuk membuat orang tertawa, sedangkan dalam konteks serius, komedi memiliki efek bagi kesehatan, karena tertawa merupakan obat ampuh untuk meredakan stress. (hlm. xi-2).

Komedi sendiri merupakan salah satu genre film yang mengandung unsur kelucuan dan mengundang tawa penontonnya. Di Indonesia, film bioskop *Warkop DKI Reborn* di hari pertamanya mampu menempuh angka sebanyak 556 ribu penonton dan menjadi film nomor satu di Indonesia di hari tayangnya ke-12 dengan meraih angka 4.687.000 penonton. Bahkan, sudah banyak film animasi yang mengandung unsur komedi di dalam ceritanya. Seperti *Tom and Jerry*, *Looney Tunes*, dan masih banyak lagi. Namun film-film animasi bergenre komedi tersebut tidak akan bisa membuat para penonton tertawa jika tidak didukung dengan ide cerita dan konsep awal yang jelas.

Menurut White (2009), sebuah produk animasi harus berlandaskan dengan sebuah ide cerita dan konsep visual yang kuat dan jelas. Konsep visual yang baik membutuhkan eksplorasi agar memiliki hasil visual yang baik agar dapat menyampaikan runtutan peristiwa dalam animasi tersebut dengan jelas. Konsep yang di maksud bukanlah konsep yang sudah final tetapi sebuah konsep awal dari tampilan karakter, setting tempat yang ingin ditampilkan dengan penggunaan warna yang tepat. Pemilihan warna yang tepat harus dapat menggambarkan emosi dan suasana hati dari si karakter. Nuansa yang ingin ditampilkan juga menjadi sebuah yang harus diperhatikan dan menjadi aspek yang penting dari sebuah animasi yang akan dibuat. Untuk konsep dasar sebuah film animasi dapat mencari banyak refrensi bisa memilih cerita yang sudah ada di lingkungan, budaya di sekitar kita, pengalaman pribadi, ataupun bisa membuat cerita sendiri, atau menggunakan refrensi dari animasi lain. (hlm. 229-232).

Namun, sebuah film animasi yang baik selain membutuhkan ide cerita dan konsep visual yang baik, film tersebut juga memerlukan *storyboard* cerita yang baik yang nantikan akan digunakan sebagai pedoman alur dari pembuatan film yang akan dibuat. (Glebas, 2008).

Hart (2008) mengatakan bahwa, *storyboard* itu adalah awal mula dari sebuah bagian dalam pre-*production* pembuatan sebuah animasi digunakan untuk memberi gambaran *frame-by-frame* dan *shot-by-shot* dari setiap *shot* yang akan dibuat menjadi sebuah animasi. *Storyboard* menjadi landasan dari *script* yang menjadikan keseluruhan produksi menjadi teratur dan sesuai dengan *script* yang

sudah dibuat dan dapat memberikan gambaran yang benar seperti apa tampilan film animasi tersebut nantinya. (hlm. 1).

Menurut Hart (2008), kalau semua orang yang termasuk dalam sebuah tim kreatif utama, semuanya bekerja untuk satu tujuan. Yaitu, memproduksi sebuah film animasi. Seorang *storyboard artist* harus bekerja sama dengan produser, sutradara, *art director*, dan bahkan harus bekerja dengan *lighting designer*. Seorang *storybard artist* adalah kunci utama untuk menginterpretasikan sebuah konsep dari film yang akan dibuat tersebut. (hlm. 9).

Pada kesempatan kali ini, penulis ingin membuat sebuah projek tugas akhir yaitu, cara penerapan desain *shot* untuk film bergenre komedi yang diaplikasikan ke dalam *storyboard* film animasi *"Bruu Bruu"*. Penulis ingin menyampaikan kesan komedi pada film animasi *"Bruu Bruu"* lewat *shot-shot* yang nantinya akan diterapkan ke dalam setiap *scene* komedi yang ada dalam film animasi tersebut. Seperti yang sudah penulis paparkan di atas, sebuah *storyboard* sangat berperan penting untuk menyampaikan kesan yang ingin disampaikan kepada penonton. Karena jika *shot* yang dibuat tidak sesuai dengan tema komedi yang ada di cerita, kesan yang ingin disampaikan pun bisa menjadi berbeda dengan yang diharapkan oleh kami selaku tim yang membuat film animasi *"Bruu Bruu"*. Penulis menjadi tertantang dan tertarik untuk membahas dan mengaplikasikan secara langsung dalam projek tugas akhir ini.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang sudah dijabarkan di atas, dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang *shot* untuk *scene* bergenre komedi yang akan diterapkan dalam film animasi *hybrid* "*Bruu Bruu*"?

1.3. Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang sudah dijabarkan dapat diambil batasan masalah sebagai berikut:

1. Pembahasan hanya mencakup 2 scene, yaitu:
    a. *Scene* 2: adegan pesawat *alien* jatuh ke bumi
    b. *Scene* 4: adegan *alien* mengejar tahu bulat
2. Pembahasan *shot* meliputi sudut kamera (*camera angle*)

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari proyek tugas akhir ini adalah untuk merancang *shot* untuk *scene* bergenre komedi yang akan diterapkan dalam film animasi *hybrid* "*Bruu Bruu*".

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari projek tugas akhir ini bisa dijabarkan sebagai berikut :

1. **Bagi penulis**

Manfaat dari projek tugas akhir bagi penulis adalah agar penulis bisa mengaplikasikan secara langsung ataupun tidak langsung cara membuat *shot* adegan dalam sebuah *storyboard film* bergenre komedi, serta merupakan syarat kelulusan S1 fakultas seni dan desain jurusan animasi Universitas Multimedia Nusantara.

2. **Bagi Orang Lain**

Manfaat dari projek tugas akhir bagi orang lain adalah untuk memberitahu seperti apa *shot* film bergenre komedi dalam sebuah *storyboard.*

3. **Bagi Universitas**

Manfaat dari projek tugas akhir bagi universitas adalah untuk menjadi referensi bahan riset bagi penelitian selanjutnya.

1.6. Metode Pengumpulan Data

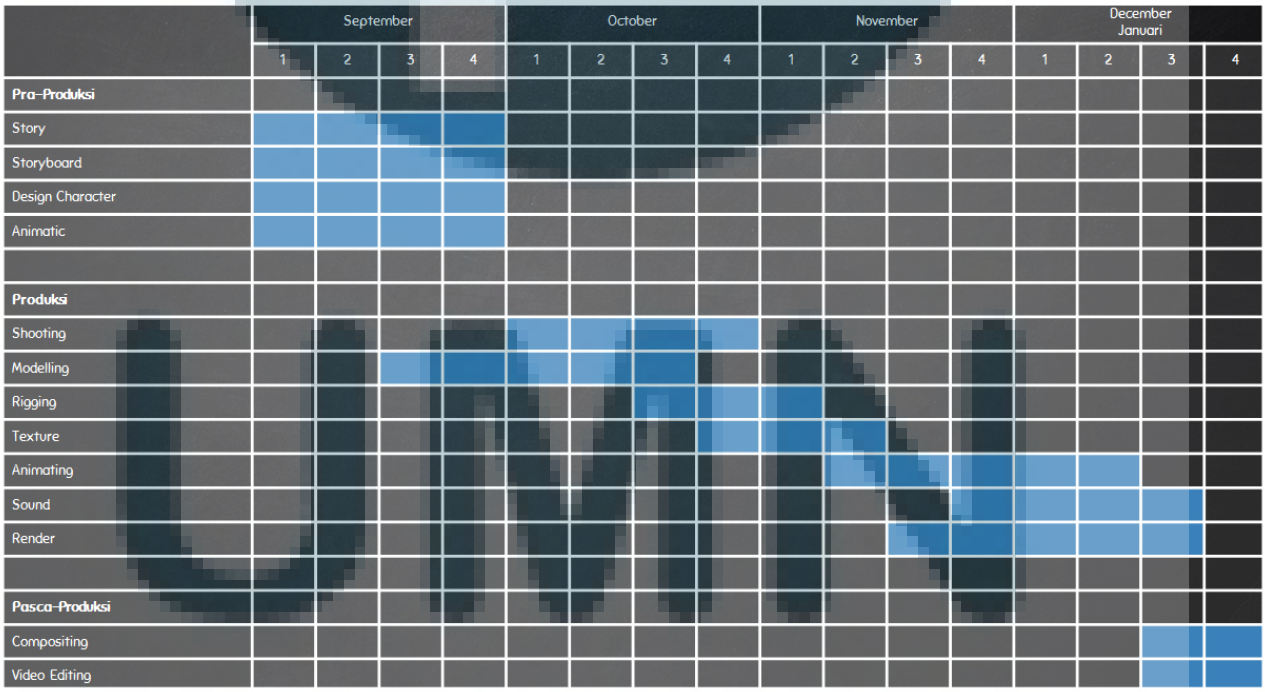
Metode pengumpulan data yang akan digunakan dalam penulisan ini adalah studi pustaka secara kualitatif dengan mengumpulkan data teori-teori pendukung yang penulis butuhkan agar berhubungan dengan pembahasan tentang *hybrid animation, storyboard,* dan *shot* yang penulis dapat melalui buku cetak, buku digital, maupun jurnal. Penulis juga mengumpulkan gambar-gambar visual dan film-film referensi yang bisa penulis jadikan sebagai contoh untuk pembuatan *shot* komedi.

1.7. Metode Perancangan

Metode perancangan dalam pembuatan tugas akhir, penulis membahas ide cerita bersama dengan tim. Setelah konsep cerita selesai, penulis melakukan observasi dan pengumpulan data yang diperlukan dalam pembuatan *shot-shot storyboard* untuk film animasi "*Bruu Bruu*". Penulis lalu membuat dan melakukan eksplorasi sketsa *shot-shot* yang nantinya dibutuhkan dalam *storyboard* sesuai dengan cerita yang telah dibuat untuk film animasi "*Bruu Bruu*" dari awal hingga akhir cerita. Penulis menerapkan dan mengaplikasikan *shot storyboard* yang sudah dibuat ke dalam pembuatan animasi "*Bruu Bruu*" secara langsung.

1.8. *Timeline*

Timeline pengerjaan animasi yang akan dibuat oleh tim adalah sebagai berikut:



Tabel 1.1. *Timeline* Pengerjaan Kelompok

Timeline pengerjaan animasi yang akan dibuat oleh individu adalah sebagai berikut:

No.	Kegiatan	Minggu																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	Membuat cerita																				
2	Mencari referensi																				
3	Pengumpulan data																				
4	Pembuatan *storyboard*																				
5	Revisi																				
6	*Finishing storyboard*																				
7	Penarapan shot ke dalam animasi																				

Tabel 1.2. *Timeline* Pengerjaan *Shot Storyboard*