

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Dalam menciptakan suatu film, diperlukan perancangan *storyboard* sebelum memulai proses produksi. Seperti yang dikatakan oleh Glebas (2009), proses penciptaan *storyboard* merupakan tahap paling awal bagi sutradara dalam mendireksi dan menyunting sebuah film. *Storyboard* berguna untuk merencanakan jalannya sebuah film secara visual, yang dimana akan berimbas pada efisiensi pengerjaan film dalam tahap produksi. Selain itu, *storyboard* juga berguna dalam menginformasikan suatu cerita pada pihak-pihak lain yang bersangkutan seperti produser, klien, dan tim produksi film.

Sebuah film, sebaik apapun kualitas visual dan ceritanya, juga tidaklah baik adanya apabila tidak diperkuat dengan kualitas perancangan *shot* yang tidak baik. Penyampaian *shot* dalam *storyboard* yang tidak baik dapat membuat sebuah film gagal dalam menyampaikan emosi yang ingin disampaikan kepada penonton, juga dapat membingungkan fokus penonton apabila kita tidak tepat dalam membingkai sebuah *shot*. Visual-visual pelengkap dalam *shot* yang tidak menjadi fokus utama, dapat berubah menjadi fokus utama apabila *shot* tersebut salah dalam penerapannya. Jika *shot* diibaratkan seperti rel pada kereta api, maka kereta api sebaik apapun tidak akan nyaman ditumpangi apabila tidak berjalan di rel kereta yang baik pula.

*Shot* pada film memiliki banyak fungsi dan kegunaan. Beberapa diantaranya, seorang sutradara dapat menyisipkan sebuah pesan implisit kepada penonton melalui *shot* yang ia rancang. Fungsi lainnya, *shot* juga dapat menjadi medium seorang sutradara dalam menyampaikan keadaan batin atau jiwa seorang karakter dalam film. Dalam mengungkapkan hubungan antara kedua karakter dalam sebuah film, *shot* juga dapat digunakan untuk memperlihatkan hal tersebut (Mercado, 2010). Melalui fungsi-fungsi *shot* tersebut, seorang sutradara dapat menyampaikan impresi apapun yang mereka inginkan pada sebuah *shot* dalam film mereka. Salah satunya ialah impresi menegangkan dan epik seperti yang ada di dalam genre *action*.

Film bergenre *action* juga merupakan salah satu genre yang banyak digemari oleh para penonton, khususnya penonton di Indonesia. Hal ini terbukti dari data film-film terlaris sepanjang tahun 2014 yang dirilis oleh CNN Indonesia. Di dalam data tersebut, film *action* berjudul *The Raid 2: Berandal* dan juga *Comic 8* menempati peringkat teratas dalam tingkat penjualan.

Mengetahui seberapa pentingnya perancangan *shot* dalam *storyboard* film naratif, penulis terdorong untuk mengaplikasikan perancangan tersebut pada proyek animasi pendeknya yang berjudul "*Cybercock*", tugas akhirnya dalam menempuh studi animasi di Universitas Multimedia Nusantara.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana perancangan *shot* adegan pertarungan diaplikasikan dalam *storyboard* film animasi pendek "*Cybercock*"?

### **1.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah yang digunakan dalam makalah skripsi ini ialah sebagai berikut:

1. Pembahasan mengenai perancangan *shot* yang meliputi jarak kamera, komposisi, sudut kamera (*angle*), dan pergerakan kamera.
2. Pembahasan pada *Act 2 sequence 21* yang mencakup *shot* 156 sampai dengan *shot* 159 dalam memperlihatkan dominasi Miguel terhadap Jono.
3. Pembahasan pada *Act 2 sequence 22* yang mencakup *shot* 170 sampai dengan *shot* 175 dalam menunjukkan keterpurukan Jono.

### **1.4. Tujuan Skripsi**

Skripsi ini bertujuan untuk membahas perancangan *shot* adegan pertarungan dalam *storyboard* yang akan diterapkan pada film “*Cybercock*”.

### **1.5. Manfaat Skripsi**

#### **1. Manfaat Bagi Penulis**

Manfaatnya bagi penulis ialah untuk memperdalam ilmu penulis dalam merancang sebuah *shot* pada *storyboard*. Melalui makalah skripsi ini, penulis juga dapat membuka wawasannya mengenai komposisi visual, yang dimana berkaitan langsung dengan perancangan *shot* pada film animasi pendek naratif. Manfaat lainnya, skripsi ini juga dapat bermanfaat bagi penulis dalam mengaplikasikan ilmu-ilmu yang sudah didapat oleh penulis selama berkuliah di Universitas Multimedia Nusantara.

## 2. Manfaat Bagi Orang Lain

Manfaatnya bagi orang lain ialah agar makalah skripsi ini dapat menjadi bahan pembelajaran dan juga referensi penulisan akademik bagi orang lain. Melalui skripsi ini, orang lain juga dapat memahami lebih dalam mengenai perancangan *shot* pada sebuah film naratif.

## 3. Manfaat Bagi Kampus

Makalah skripsi ini dapat berguna bagi para akademisi lainnya yang ingin lebih dalam mengetahui pembahasan mengenai perancangan *shot*. Makalah skripsi ini dapat pula berfungsi sebagai referensi pengerjaan bagi para mahasiswa tingkat akhir yang sedang menempuh pengerjaan skripsi.