



### **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

*“Why do we watch movies?”*, tanya Francis Glebas, seorang penulis, sutradara, dan *storyboard artist* yang terkenal dengan film “Aladdin”, “The Lion King”, dan “Pocahontas”, kepada murid-murid filmnya. Kebanyakan dari mereka menjawab sebagai pelarian dari kejemuhan hidup dan sebagai hiburan. Lalu kenapa kita bisa terhibur ketika menonton film? Apakah film tersebut memiliki cerita yang dapat menggerakkan hati penonton? Karakter yang menarik dan lucu?

Sebelum ditemukannya bahasa dan aksara, manusia harus mengandalkan ingatannya untuk belajar segala hal, dimana dalam hal ini mereka harus menjadi pendengar yang baik. Para pencerita di jaman dahulu merupakan orang yang dihormati karena kemampuannya menceritakan sesuatu yang menambah pengetahuan orang-orang tersebut. Contohnya dalam film animasi “The Croods” karya DreamWorks Animation, dimana karakter Grug merupakan pencerita sekaligus kepala keluarga manusia gua. Aktivitas bercerita tersebut digambarkan sebagai hiburan satu-satunya dikala itu, dimana seluruh anggota keluarga berkumpul, duduk, dan sambil memasang wajah antusias mendengarkan cerita Grug. Ketika bercerita, Grug selalu menggunakan gambar pada tembok untuk memperkuat cerita-ceritanya.

Dari berbagai penelitian secara edukatif dan psikologis (U.S. Departement of Labor, 1996), masyarakat mengingat hanya 10% dari sebuah presentasi lisan, 35% dari persentasi secara visual, dan 65% dari presentasi yang menggabungkan

keduanya. Melihat dari hal-hal di atas, bercerita menggunakan visual dan lisan sangat efektif untuk menjelaskan maksud yang ingin disampaikan kepada audiens. Prinsip inilah yang dipegang oleh para pembuat film, khususnya animasi.

Penjelasan lisan tidak sekadar adanya narasi maupun dialog, kebanyakan film animasi pendek hanya menggunakan efek-efek suara (SFX) maupun latar belakang musik dalam keseluruhan durasi film. Namun, hal ini yang menjadi tantangan tersendiri dalam pengembangan visual film animasi yang harus lebih banyak bercerita kepada audiens. Dan sudah menjadi tugas utama seorang *storyboard artist* untuk bercerita secara visual dari narasi yang sudah disediakan untuk sebuah film animasi.

Dalam film animasi pendek “De Rode Draad” teknik yang digunakan adalah animasi 3D yang dikemas tanpa narasi dan dialog. Film ini bercerita tentang seorang pria muda yang dapat melihat lini hidup manusia dan berusaha membantu seorang nenek yang hidupnya tidak lama lagi. Sebagai *storyboard artist*, penulis harus memvisualisasikan cerita film yang tanpa narasi dan dialog tersebut dalam *shot-shot* yang sesuai agar dapat disajikan dengan baik.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, maka penulis merumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan *storyboard* animasi pendek “De Rode Draad”?
2. Bagaimana cara menerapkan prinsip sinematografi dalam *storyboard* animasi pendek “De Rode Draad”?

### 1.3. Batasan Masalah

Batasan topik atau pengertian yang akan dibahas dalam laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bahasan tentang tahap *thumbnail*, *shot list*, *presentation board*, *production board*, dan *animatic* pada *storyboard* animasi pendek “De Rode Draad”.
2. Bahasan mengenai beberapa penjelasan *shot* pada *storyboard* animasi pendek “De Rode Draad” yang menggunakan hasil observasi.
3. Penjelasan yang dimaksud berupa pemilihan jenis *shot*, *staging*, *space* sebagai bagian dari prinsip-prinsip sinematografi yang akan diterapkan pada *storyboard*.
4. Penulis tidak menjelaskan secara lengkap mengenai perangkat lunak yang dapat digunakan sebagai sarana perancangan *storyboard* karena penulis menggunakan media kertas.

### 1.4. Tujuan Perancangan

Tujuan yang hendak dicapai dari laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat *storyboard* yang menjadi acuan dalam produksi animasi pendek “De Rode Draad”.

2. Melakukan eksperimen pada komposisi *storyboard* animasi pendek "De Rode Draad" sebagai cara menerapkan prinsip sinematografi pada *storyboard*.

### **1.5. Manfaat Perancangan**

Perancangan ini diharapkan dapat membantu, baik pembaca, anggota kelompok produksi, dan penulis sendiri untuk mengenal dan mengerti lebih dalam tentang proses pembuatan *storyboard* untuk film animasi pendek, serta bagaimana cara bereksperimen dalam menerapkan prinsip sinematografi pada *storyboard*.

Setelah mengenal *storyboard* lebih dalam, maka diharapkan ke depannya baik pembaca maupun penulis sendiri dapat merancang dan memanfaatkan fungsi *storyboard* lebih baik daripada proses sebelumnya yang pernah dilakukan.

UMMN