

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Film telah menjadi media hiburan yang sangat mudah diakses oleh siapapun sekarang ini. Berbeda dengan media hiburan lain yang sudah ada sejak lama seperti seni lukis, seni teater, dan lainnya, film masih termasuk media hiburan yang cukup muda. Walaupun begitu, film mengalami perkembangan yang sangat pesat karena sangat berhubungan erat dengan perkembangan teknologi. Di balik semua itu, pembuatan sebuah film juga memerlukan kolaborasi dari berbagai partisipan yang bekerja sama, sehingga muncul banyak peran yang bertanggung jawab pada bidang-bidang berbeda (Bordwell, 2008). Film sendiri merupakan proses komunikasi visual, seorang penonton mengerti isi sebuah film belum tentu berdasarkan pengetahuannya mengenai mekanisme di balik film, melainkan karena film merupakan sebuah struktur yang berupa persatuan atau komposisi dari berbagai elemen-elemennya (Nack, 1996).

Dengan adanya berbagai elemen di dalam sebuah film, tidak jarang penonton gagal menangkap pesan atau naratif sebenarnya yang dimaksud dari film. Oleh karena itu, *film continuity* menjadi hal yang sangat penting karena melalui hal tersebut, penonton dapat merasakan atau mengerti rangkaian kejadian yang terjadi di dalam sebuah film. Untuk mencapai hal tersebut, pembuat film harus bergantung kepada *editing* yang mengkomposisikan *shot-shot* yang

membentuk sebuah film secara keseluruhan (Magliano, 2011). *Film editing* oleh seorang editor tidak hanya penting pada *post-production* sebuah film, tetapi juga berperan besar pada *pre-production*, terutama dalam pembuatan *animatic storyboard*. Hal ini dikarenakan, sebuah *animatic storyboard* bisa juga dikatakan sebagai *blueprint* dari film yang digunakan untuk merancang naratif dan konsep kreatif sebuah film secara visual (Chang, 2018).

“Log:C.U” merupakan film animasi pendek tiga dimensi yang bergenre *sci-fi*. Karena film ini mengangkat tema yang cukup berat yaitu humanisme dan isu lingkungan hidup, penyampaian pesan naratif menjadi hal yang sangat penting. Oleh karena itu, *storyboard* menjadi hal yang krusial dalam proses pembuatan film. Tentunya *storyboard* biasa belum cukup merepresentasikan keseluruhan jalan naratif film, sehingga diperlukannya *animatic storyboard* yang melibatkan editor, seperti pada pemilihan *shot*, durasi *shot*, *cutting*, dan sebagainya. Maka dengan itu, di dalam laporan ini akan dibahas bagaimana *editing* oleh seorang editor dapat berperan dalam membangun kontinuitas film dalam tahap *pre-production* yang berbentuk *animatic storyboard*.

1.2. Rumusan Masalah

Pada laporan ini akan diangkat rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana peran editor dalam merancang *animatic storyboard* pada film animasi pendek berjudul “Log:C.U”?

1.3. Batasan Masalah

Pembahasan dalam laporan ini memiliki batasan sebagai berikut:

1. Fokus dari pembahasan adalah hanya pada proses perancangan *animatic storyboard*, terutama yang berhubungan dengan editing, termasuk jenis transisi antar *shot*, dimensi editing, dan pola editing.
2. Bagian film yang akan dibahas adalah pada *act II* dan *shot* kontinuitas yang berhubungan dengan *act II* saja karena merupakan inti dari film yang menunjukkan aksi dan konflik, sehingga teknis perancangan *animatic* akan terlihat dengan jelas.

1.4. Tujuan Program

Laporan ini bertujuan untuk menjelaskan peran editor dalam merancang *animatic storyboard* pada film animasi pendek berjudul “Log:C.U”.

1.5. Manfaat Program

Melalui laporan ini, penulis diharapkan bisa menambah wawasan dan pengertian terhadap proses pembuatan film, terutama yang terkait dengan peran yang dilakukan penulis, yaitu sebagai seorang editor. Laporan ini juga bisa menjadi acuan atau referensi bagi orang lain seperti mahasiswa atau pembuat film yang berarah pada *editing* dan juga dalam pembuatan *animatic storyboard*. Selain itu, laporan ini akan memperkaya literatur kampus sebagai manfaatnya pada universitas.