

## 1. LATAR BELAKANG

Dalam pembuatan film, *Shot design* adalah sebuah hal yang sangat penting. Dari film Animasi hingga Live Action, *shot design* menjadi sebuah faktor utama dalam pembuatan film. Pembuatan *Shot design* juga dimulai dari gambar kasar konsep yang dibuat dan digabungkan dalam bentuk *storyboard*, dimana *storyboard* berguna untuk mempermudah proses pembuatan film. Dan sebagai *storyboard* artist, berbagai macam jenis *shot* dan *angle* yang dibutuhkan, sudah ditentukan dan dipilih sesuai *shot*, *angle*, dan komposisi untuk menjadi sebuah rancangan *shot* yang baik. Jenis – jenis *Shot* sendiri berbagai macam, seperti *Close up*, *medium Close up*, *wide shot*, dan sebagainya. Hingga *shot design* juga menentukan *angle shot*, seperti *low shot*, *high shot*, dan lain – lain. Menurut Hart (2008:1) *Storyboard* merupakan sebuah alat pra-produksi untuk memberikan urutan gambar, dimana *storyboard* juga adaptasi dari naskah.

Penulis akan memaparkan proses pembuatan *shot* dan *storyboard* dalam film “ABANDONED SKIES”. penulis akan memaparkan 2 *shot* dalam 2 *scene* saja, yang pertama adegan dimana Jack sebagai karakter utama yang sudah sangat depresi dalam kehidupannya di luar angkasa dan membuat sebuah rekaman suara tentang dirinya. (*scene 4 shot 4*), kemudian juga akan membahas tentang bagaimana Jack membalas Defa dikarenakan pesawatnya yang mulai terbakar, dan Defa membalas memperlihatkan ekspresi Jack yang lega dan juga panik (*Scene 4 Shot 33*).

### 1.1.RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah untuk karya tulis ini adalah, bagaimana proses perancangan *shot* dalam film “ABANDONED SKIES”? Pembahasan laporan penelitian ini hanya akan berfokus pada perancangan *shot* pada *scene 4 shot 4* yang menceritakan ketika Jack sebagai karakter film ini merekam suaranya untuk dikirimkan kepada siapapun dan *scene 4 shot 33* ketika Jack yang memanggil Defa dikarenakan pesawatnya yang bermasalah. Kedua *scene* berikut dibatasi dengan pembahasan seputar *angle* kamera, jenis *shot*, komposisi, dalam animasi 3D.

## 1.2.TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses perancangan *shot design* dalam film “ABANDONED SKIES”. Tujuan lain dari penelitian ini adalah sebagai bahan kajian di masa depan untuk penelitian – penelitian lain dengan cakupan pembahasan yang serupa.

## 2. STUDI LITERATUR

### 2.1 CAMERA SHOT

Menurut Yohanes Andi Setianto (2017) *Shot* Kamera atau Pengambilan Gambar pada sebuah film bertujuan untuk membuat sebuah visual pada sebuah film. Visual ini menjadi sebuah gambaran yang akan membantu bagaimana cerita pada sebuah film bisa menjadi lebih hidup dan menghibur. *Shot* pada sebuah pengambilan gambar juga memiliki berbagai jenis dan tipe yang bisa membantu serta mendukung bagaimana pembuatan sebuah film. Dari tipe – tipe *shot* yang ada, sebuah tipe *shot* ini memiliki maksud dan juga tujuan untuk menjadi sebuah penyeimbang pada sebuah film. Berikut adalah bentuk – bentuk dari *shot – shot* tersebut :

#### 1. *Medium shot (MS)*

*Medium shot* adalah sebuah *shot* yang sangat populer digunakan dalam pembuatan sebuah film. Tujuan dari *shot* ini adalah untuk memperlihatkan postur tubuh atau gerak tubuh dari karakter film tersebut. *Shot* ini biasa memiliki karakter yaitu pengambilan yang dibatasi dari pinggang karakter.

#### 2. *Medium Close up (MCU)*

*Medium Close up* adalah jenis *shot* yang cukup populer juga karena *shot* ini cukup mendekatkan penonton untuk bisa melihat wajah karakter lebih jelas lagi dari *shot* sebelumnya. *Shot* ini diambil dari dada hingga kepala karakter. *Shot* ini bertujuan untuk memberikan ekspresi pada karakter tetapi juga memperlihatkan apa yang karakter lakukan dalam *shot* ini.

#### 3. *Close up (CU)*

*Close up* adalah sebuah *shot* yang juga sering digunakan dan sangat populer. *Shot* ini cukup terkenal dikalangan pencinta film mau dari amatir hingga