

## 1. LATAR BELAKANG

Dalam industri perfilman, pembuatan sebuah konsep dan gambar-gambar kasar merupakan tahap pra produksi yang diperlukan untuk mempermudah terlaksananya produksi. Beberapa *shot* yang dihasilkan kemudian digabungkan menjadi sebuah *storyboard* yang menggambarkan adegan sesuai cerita dari awal hingga akhir. *Storyboard* merupakan tahap yang penting bukan hanya untuk film animasi 2D dan 3D, melainkan juga dalam pembuatan film *live action*. *Storyboard* dibuat dengan berbagai bagian seperti *angle*, tipe *shot*, dan komposisi. *Storyboard* membantu *filmmaker* untuk memvisualisasikan ide dan seperti ide seorang penulis naskah yang mengembangkan karyanya melalui beberapa draf, serta digunakan sebagai komunikasi terhadap seluruh tim produksi (Katz, 1991). Menurut Katz (1991), *storyboard* tidak dibatasi dengan adegan *action* dan produksi dengan *budget* besar, tapi *storyboard* film kecil juga membantu sutradara untuk menyaring *mood* dan dialog (hlm, 24).

Oleh karena itu, penulis melakukan karya tulis ini dengan alasan untuk memaparkan perancangan *shot* dan *storyboard* dari animasi pendek “MONO”. Penulis akan membahas mengenai dua *shot* yang menggambarkan tema besar dari animasi pendek “Mono” yaitu *bullying*. *Shot* pertama (scene 4 shot 9) menampilkan adegan di mana sang tokoh utama yang sedang makan di meja sendirian, lalu tiba-tiba ditumpahkan sampah dari atas kepalanya oleh Ryan dan Steve (pelaku perundungan Mono). *Shot* kedua (scene 6 shot 72) merupakan *shot* yang menggambarkan dampak dari pelaku *bullying* terhadap perundungan kepada Mono, di mana mereka mendapatkan karma atas perilaku mereka.

### 1.1. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah ditulis, maka dapat ditentukan rumusan masalah yaitu, bagaimana perancangan *shot design* dalam produksi animasi pendek “MONO”?

Dibutuhkan aspek seperti *type of shot*, *angle*, dan komposisi untuk dapat menghasilkan *shot design* berdasarkan genre dan tema yang telah ditentukan berupa *shot* dari scene 4 shot 9 dan scene 6 shot 72.

## **1.2.TUJUAN PENELITIAN**

Berdasarkan rumusan masalah yang ditentukan, tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah memperjelas proses perancangan *shot design* sehingga dapat menghasilkan *shot* untuk *storyboard* yang dapat menggambarkan genre, tema skrip dan arahan sutradara untuk film animasi pendek 2D, “MONO” menggunakan aspek *type of shot*, *angle*, dan komposisi.

## **2. STUDI LITERATUR**

Dalam penelitian ini, ada beberapa teori yang dapat mengembangkan dan mendukung hasil penelitian mengenai pengaruh *shot design* dan *storyboard*. Teori tersebut bersumber dari studi pustaka, jurnal, dan media lain seperti artikel.

### **2.1 STORYBOARD**

*Storyboard* merupakan alat utama yang dilakukan pada tahap praproduksi dalam berbagai proyek baik itu berbasis animasi walaupun film *live-action*, dan mengandung unsur urutan cerita logis (Hart, 2013). Menurut Metz (1974), komponen sederhana tapi utama dari *storyboard* yaitu terdiri dari beberapa *shot*, yang dimaksud sebagai unit utama dari produksi film. Jumlah *storyboard* yang banyak tersebut menyebabkan sebuah sistem untuk merapikan jumlah yang banyak tersebut (Rousseau & Phillips, 2013). Menurut Rousseau (2013), sistem tersebut memiliki beberapa ketentuan yang terdiri dari beberapa bagian yaitu:

1. *Panel*: satu ilustrasi terhadap satu *shot* yang spesifik.
2. *Scene*: perubahan terhadap lokasi dan/atau waktu, dan dibutuhkan setiap perubahan tempat walaupun aksi dilakukan pada ruangan yang sama.
3. *Sequence*: memiliki arti yang sama dengan adegan *live action*, seperti saat ada aksi mengejar dimana akan terjadi dalam sebuah *scene* tapi tidak perlu menjadi sebuah *scene*.