



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

Untuk membuat sebuah film yang baik dibutuhkan proses waktu yang sangat panjang. Pete Docter, sutradara *Inside Out*, menjelaskan kepada Kompas (2015, 5 Februari 2016) bahwa ia dan seluruh kru *Inside Out* membutuhkan waktu lima tahun untuk menggarap animasi *Inside Out*. Ini membuktikan bahwa membuat sebuah film yang baik membutuhkan kerja keras yang kuat serta komunikasi yang baik antar kru. Untuk membuat film dibutuhkan tema yang menarik minat para penonton. Kemudian tema tersebut disalurkan menjadi sebuah naskah yang memiliki alur. Tetapi naskah ini masih belum bisa menggambarkan bagaimana sebuah film dibuat. Oleh karena itu, dibutuhkan *storyboard* agar kru paham bagaimana visual akhir film nantinya.

Menurut Javier Secarudas seperti yang dia jelaskan pada situs Jogjanews (2011, 5 Februari 2016), *storyboard* menjelaskan susunan materi dari detik demi detik beserta suara, animasi, serta video yang dibutuhkan. Javier melanjutkan proses *storyboard* bisa digunakan dalam bentuk strip (potongan gambar) seperti komik atau menggunakan simbol seperti penggambaran karakter manusia yang dibuat dengan garis dan kepala bulat. Javier juga menambahkan *storyboard* harus bisa dimengerti oleh tim kru dan orang lain yang melihatnya

Glebas dalam bukunya, *Directing The Story* (hlm. 59) mengatakan naskah adalah perencanaan lisan untuk cerita sedangkan *storyboard* adalah perencanaan

untuk penggambaran cerita. Glebas melanjutkan sebuah *storyboard* adalah hati, jiwa dan pikiran dari sebuah film. Hal ini juga diamini oleh Simon lewat bukunya *Storyboard Motion in Art* (hlm. 3), *storyboard* adalah gambar ilustrasi seperti buku komik dimana sutradara atau produser memiliki gambaran hasil film. Menurut Mark Byrne dalam bukunya *Animation The Art of Layout and Storyboarding* (hlm. 161), *storyboard* adalah fondasi bagi film, serial televisi maupun permainan komputer. *Storyboard* adalah visual awal dari sebuah cerita. *Storyboard* yang kuat adalah setengah dari film yang telah selesai. *Storyboard* selalu berhubungan dengan penempatan kamera. John Hart dalam bukunya *The Art of The Storyboard* (hlm. 49), Sudut kamera adalah cara kritis untuk tetap menjaga perhatian penonton untuk tertarik dan fokus pada film.

Menurut data Kemenkes, sejak tahun 2005 sampai September 2015 di Metronews (2015, 25 Februari 2016), terdapat kasus HIV sebanyak 184,929 yang didapat dari laporan layanan konseling dan tes HIV. Kasus HIV Juli-September 2015 adalah sebanyak 6.779 kasus. Faktor risiko penularan tertinggi adalah hubungan seks tidak aman pada heteroseksual (46,2 persen), penggunaan jarum suntuk tidak steril pada Penasun (3,4 persen), dan LSL (Lelaki sesama Lelaki) (24,4 persen). Sementara, kasus AIDS sampai September 2015 sejumlah 68.917 kasus. Berdasarkan kelompok umur, persentase kasus AIDS tahun 2015 didapatkan tertinggi pada usia 20-29 tahun (32,0 persen), 30-39 tahun (29,4 persen), 40-49 tahun (11,8 persen), 50-59 tahun (3,9 persen) kemudian 15-19 tahun (3 persen).

Dengan data tersebut, penulis menjadi tertarik untuk membuat sebuah karya untuk mengajak penonton agar lebih peduli pada kehidupannya. Karya yang ingin penulis buat adalah sebuah *motion comic*. Alasan penulis memilih *motion comic*, karena masih sedikitnya karya yang dibuat lewat *motion comic*. Selain itu, sedari kecil penulis hidup dan tumbuh dalam dunia komik. Namun dalam membuat cerita yang menarik, dibutuhkan sebuah fondasi yang kuat. Pentingnya perancangan *storyboard* dan pengaturan shot ini memacu semangat penulis untuk memilih perancangan shot untuk mendukung *storyboard* sebagai judul Tugas Akhir penulis dan juga hasil *storyboard* tersebut nantinya akan digunakan pada sebuah *motion comic* berjudul “Mahanusa”. *Motion comic* ini berdurasi satu sampai tiga menit. “Mahanusa” menceritakan Abimayu, *guardian* terakhir yang harus melindungi Mahanusa dari Batara, setelah membantai teman-temannya secara sadis. *Motion comic* ini bergenre drama, *fiction* dan *action*.

1.2. Rumusan Masalah

Dengan latar belakang tersebut, penulis akan merumuskan masalah yang akan menjadi pembahasan Tugas Akhir penulis, yaitu:

- Bagaimana merancang *shot* pada *storyboard* dalam *motion comic* “Mahanusa”?

1.3. Batasan Masalah

Dengan rumusan masalah tersebut, penulis akan mendefinisikan batasan masalah yang akan menjadi pembahasan Tugas Akhir penulis, yaitu.

- Penulis hanya membahas perancangan *shot* dalam *storyboard* pada *motion comic* “Mahanusa”.
- Proses menggambar, *inking*, *coloring* dan animasi dalam *motion comic* “Nusaka” bukan menjadi topik pembahasan penulis.
- *Motion comic* ini berdurasi satu sampai tiga menit dan seluruh konten dibuat secara dua dimensional.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan yang ingin dicapai penulis melalui tulisan dan Tugas Akhir ini adalah :

- Merancang *shot* yang baik pada *storyboard* “Mahanusa”.
- Menyampaikan pesan moral “Mahanusa” kepada penonton yakni hindari HIV/AIDS.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat yang ingin penulis capai lewat Tugas Akhir ini adalah :

- Mengasah kemampuan penulis dalam membuat *shot* yang menarik pada *storyboard* “Mahanusa”.
- Menambah wawasan pembaca mengenai proses perancangan *shot* pada *storyboard*.
- Menyampaikan pesan moral dan menjadi inspirasi bagi penonton *motion comic* “Mahanusa”.

- Menjadi dokumen akademik yang berguna untuk dijadikan acuan bagi sivitas akademika.

