

## 1. LATAR BELAKANG

Film merupakan sebuah media yang memanfaatkan gambar bergerak yang memberikan penontonnya sebuah persepsi dan perasaan tokoh yang diarahkan oleh pengalaman dalam sebuah cerita dengan konteks tertentu (Bordwell dan Thompson, 2008). Proyek skripsi penciptaan penulis, film animasi pendek 3D *Bubur Fight*, berusaha untuk mengangkat konteks cerita perbedaan pendapat di Indonesia. Menurut Putri (2022), perbedaan pendapat merupakan hal yang wajar terjadi karena setiap orang memiliki pandangan yang berbeda terhadap suatu hal serta setiap orang memiliki hak untuk mengutarakan idenya. Pertentangan, permusuhan, dan perselisihanlah yang akan terjadi apabila seseorang tidak bisa menghargai pandangan atau pendapat orang lain. Konteks perselisihan inilah yang menjadi poin utama dan menjadi fokus dalam animasi *Bubur Fight*. Animasi pendek ini merupakan animasi 3D bergenre aksi dengan *style fake stop motion* mengenai apa yang terjadi apabila seorang memaksakan pendapat tentang pandangannya terhadap bubur harus diaduk atau tidak diaduk dimana sempat ramai diperbincangkan di media sosial. Di Indonesia banyak orang mendukung bubur diaduk dapat membuat bumbu lebih merata sedangkan banyak orang sisanya mendukung bubur tidak diaduk untuk mempertahankan estetika yang menggugah selera (Puri dan Kurniawan, 2022). Konteks perselisihan yang diangkat penulis akan difokuskan lebih jauh lagi dimana perselisihan benar-benar diperlihatkan secara langsung melalui aksi kedua tokoh dalam *Bubur Fight* yang bertengkar karena perbedaan pendapat ini.

Dalam produksi sebuah film termasuk animasi, serangkaian cerita tersebut disusun melalui setiap potongan-potongan *scene* yang juga dibentuk oleh satuan terkecil yaitu *shot*. Menurut Aditya (2021), *shot* merupakan komponen visual yang terdiri dari elemen *angle* kamera, komposisi, dan tipe *shot* untuk membantu menyampaikan makna yang ingin disampaikan oleh pembuat film, baik secara implisit maupun eksplisit. Dalam kasus pembuatan animasi 3D *Bubur Fight*, konsep perancangan *shot* disusun melalui *storyboard* untuk menjadi visualisasi awal dari cerita yang juga mencakup *angle* kamera, komposisi, dan tipe *shot*

dalam setiap rancangan *shot* yang dibuat. Menurut Lukmanto (2019), *storyboard* merupakan sebuah format untuk membuat pembaca mengerti ide, cerita, dan konsep dari suatu proyek melalui rangkaian gambar dengan elemen kontinuitas yang meliputi keterangan karakter, tokoh, tempat, dan waktu. Selain menjadi sarana bagi pembuat film untuk menyampaikan idenya, *storyboard* juga menjadi bahasa yang paling mudah dimengerti untuk tim produksi (Katz, 1991). Oleh karena itu, penulis melakukan karya tulis ini dengan tujuan untuk menjabarkan proses perancangan *shot* dan juga *storyboard* dari film animasi *Bubur Fight*. Penulis akan mengangkat *shot* pilihan untuk dijabarkan melalui pilihan *angle* kamera, komposisi, tipe *shot*, dan *depth* untuk menggambarkan signifikansi dari *shot* tersebut dalam film animasi 3D *Bubur Fight* yang dianalisa berdasarkan observasi referensi dan teori. *Shot* pertama terletak pada *scene 2 shot 28* yang menggambarkan awal perselisihan tokoh protagonis dan antagonis secara seimbang. *Shot* kedua terletak pada *scene 4 shot 38* yang memperlihatkan titik terendah tokoh protagonis, Jaka. *Shot* ketiga terletak pada *scene 4 shot 41-42* yang menggunakan *dolly zoom* untuk mempengaruhi emosi tokoh. Dengan ketiga adegan pilihan sebagai penjabaran, penulis juga berharap dapat menggambarkan alur kerja penulis sebagai *shot designer* sekaligus memberi gambaran representasi konteks perbedaan pendapat dalam animasi pendek 3D *Bubur Fight*.

### **1.1. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan penjelasan latar belakang, rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut: Bagaimana merancang *shot* dalam produksi film animasi pendek 3D *Bubur Fight*?

### **1.2. BATASAN MASALAH**

Batasan masalah untuk membatasi rumusan masalah akan meliputi *scene 2 shot 28*, *scene 4 shot 38*, dan *scene 4 shot 41-42* animasi *Bubur Fight* yang akan dijabarkan melalui parameter *angle* kamera, komposisi *rule of thirds*, *focal length* dan tipe *shot*.

### 1.3. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang ditentukan, tujuan penelitian yang ingin dicapai penulis adalah memaparkan penjelasan perancangan *shot* dalam produksi film animasi 3D *Bubur Fight* melalui penjabaran *shot* yang ditentukan dari *angle* kamera, komposisi *rule of thirds*, *focal length* dan tipe *shot*.

## 2. STUDI LITERATUR

Dalam penelitian penulis, ada beberapa teori yang akan digunakan sebagai landasan penciptaan.

### 2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Teori Utama yang akan digunakan oleh penulis merupakan teori mengenai *storyboard*, *camera angle*, komposisi, dan tipe *shot*.
2. Teori Pendukung yang akan digunakan berupa penjelasan genre aksi dan *stop motion cinematography*.

### 2.2. STORYBOARD

Menurut Katz (1991), *Storyboard* merupakan bahasa komunikasi visualisasi film yang paling mudah dimengerti oleh unit produksi sebuah film untuk memperjelas mood visual dan mengembangkan ide melalui *draft* yang sesuai sebelum produksi film dimulai. Beliau juga mengatakan bahwa *Storyboard artist* harus memiliki kesadaran visual yang baik karena penting untuk menampilkan kontinuitas dan koneksi antar*shot*, struktur dari sebuah cerita, serta komposisi dari *shot* atau *sequence*. Untuk mempertahankan kerapian dan kemudahan komunikasi anggota pembuat film, *storyboard* memiliki sistem pembagian yang memiliki fungsi tersendiri. Menurut Rousseau (2013), pembagian *storyboard* terdiri dari 4 yaitu *scene*, *sequence*, *shot*, dan *panel*. Berikut adalah penjelasannya:

1. *Scene*: Merupakan serial dari *shot* yang menggambarkan kesinambungan aksi yang dibatasi oleh pergantian ruang (*setting*).