

1. LATAR BELAKANG

Animasi adalah salah satu dari banyak medium yang dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah cerita atau informasi dalam bentuk visual. Penyampaian informasi atau cerita dalam bentuk visual ini dikenal sebagai *visual storytelling*. Visual dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan kepada penonton, dan dapat membuat penonton menginterpretasikan arti dari gambar tersebut (Sibierska, 2017). Untuk mencapai tujuan tersebut, tentunya sebuah visual harus disusun dengan sedemikian rupa agar penonton dapat menangkap pesan yang ingin disampaikan. Dalam proses produksi karya film, proses merancang visual atau perancangan shot ini terdapat pada fase preproduksi.

Storyboard dibuat dengan format tertentu agar orang yang melihatnya dapat mengerti terkait konsep cerita dari sebuah proyek (Lukmanto 2019). Perancangan shot dalam storyboard merupakan proses yang penting dalam proses produksi karya film.. Shot yang baik dapat mengangkat storytelling serta menyampaikan pesan dan emosi cerita tersebut kepada penonton melalui presentasi visual. Menurut Bowen (2013), storyboard adalah sebuah panduan yang digunakan untuk merancangan visual sebuah shot. Dalam produksi film, panduan ini berguna untuk membantu kru untuk mendapat gambaran tentang shot yang akan diambil, atau digambar. Selain itu, menurut Katz (1991), storyboard penting dalam merancang *staging*, struktur dan komposisi dari sebuah shot.

Animasi "*To My Dearest Little Knight*" menceritakan kisah Wulan dan Lintang. Wulan, sebagai kakak perempuan tertua dari Lintang yang mengidap penyakit parah, selalu berusaha untuk membuat Lintang senang. Wulan menulis dongeng pengantar tidur untuk Lintang. Cerita dalam dongeng tersebut merepresentasikan perjuangan Lintang dalam melawan penyakitnya. Dalam animasi ini, penulis ingin menunjukkan bagaimana Wulan menggambarkan sosok Lintang, serta perjuangannya melawan penyakit dalam bentuk seorang Satriya di dongeng secara visual melalui perancangan shot dan storyboard.

Dalam karya ini, penulis akan berfokus kepada rancangan 2 shot yang dapat merangkum kontras kehidupan Lintang melalui sudut pandang Wulan sebagai kakaknya. Penulis memilih kedua shot ini karena dianggap mewakili apa yang ingin penulis tunjukkan, yaitu kontras kondisi antara tokoh Lintang dan Satriya. Kedua shot tersebut akan menunjukkan kondisi Lintang sebagai seorang Satriya yang kuat dan ceria di dunia dongeng, serta sebagai seorang adik yang berusaha menghadapi dan menerima penyakit yang dia hadapi melalui komposisi shot dan aspek rasio untuk menekankan perbedaan kondisi mental dan fisik Lintang secara implisit maupun eksplisit.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana perancangan *shot* dilakukan untuk menunjukkan kontras kondisi tokoh Lintang dan ketika Ia menjadi Satriya di dunia dongeng, dalam film animasi “*To My Dearest Little Knight*”?

1.2. BATASAN MASALAH

Penelitian ini akan dibatasi kepada shot yang menunjukkan perbedaan dari Lintang ketika divisualisasikan sebagai Satriya di dunia dongeng, dan juga ketika Lintang yang berbaring dirumah sakit. Dari keterangan tersebut, berikut adalah shot yang menjadi batasan masalah penelitian ini.

Scene 3 Shot 7, Satriya setelah menebas Banaspati, sebuah monster kecil yang sering ditemui di petualangan Satriya

1. *Scene 3 Shot 7*, Satriya setelah menebas Banaspati, sebuah monster kecil yang sering ditemui di petualangan Satriya
2. *Scene 9 Shot 8*, Lintang yang terbaring di kasur rumah sakit, sedang diselimuti oleh Wulan.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk merancang shot untuk memvisualisasikan kontras antara tokoh Satriya dan Lintang dalam film animasi *To My Dearest Little Knight*.

2. STUDI LITERATUR

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

Storyboard adalah salah satu tahap pada proses preproduksi sebuah film. Menurut Bowen (2013), storyboard adalah sebuah panduan untuk perancangan visual sebuah film. Storyboard merupakan tahap yang penting dalam berjalannya produksi, karena storyboard memberikan informasi terkait framing, komposisi shot, penempatan tokoh, dan sebagainya. Panduan ini merupakan visualisasi dari naskah yang akan menjadi panduan untuk kru film lainnya terkait gambaran visual yang ingin dicapai.

2.2 KOMPOSISI SHOT

Komposisi adalah sebuah aransemen atau pengaturan tempat sebuah aspek visual (Bowen, 2013). Komposisi bisa terdapat dalam musik, lukisan, film dan seterusnya. Pengaturan komposisi sebuah seni termasuk dari komunikasi visual untuk menyampaikan cerita dan pesan yang ingin disampaikan kepada audiens. Dalam film sendiri, komposisi sebuah shot penting dalam perancangan sebuah shot untuk menyampaikan cerita dan arti tertentu dari sebuah adegan. Banyak aspek-aspek yang termasuk dalam komposisi sebuah shot, beberapa dari itu adalah *rule of third*, *dutch angle*, *depth of field*.

1. Rule of Third

Merupakan salah satu teknik yang paling umum, *Rule of Third* adalah aturan komposisi yang membagi sebuah frame menjadi 9 bagian dengan 2 garis horizontal dan 2 garis vertikal. Yang dimana setiap titik temu antar garis dapat dijadikan acuan untuk menaruh subjek yang ditampilkan. Peletakan subjek pada titik temu akan menciptakan sebuah komposisi yang dinamis untuk penonton