1. LATAR BELAKANG

Dalam film animasi, semuanya berawal pada proses pra-produksi. Proses pra-produksi adalah proses riset untuk pembuatan film animasi. Dalam proses riset, film animasi menjadi lebih matang dari segi cerita dan konsep visual. Salah satu hal penting dalam pra-produksi yaitu *Storyboard*. Dalam *Storyboard* memiliki *shot* pada gambar. *Shot* ini penting untuk menyampaikan pesan dalam gambar serta menyampaikan emosi pada pandangan tertentu (Hart, 2008).

Film yang baik dapat menyampaikan pesan kepada penontonnya dengan dukungan *shot* yang tepat. Dalam *shot* ada komposisi penting yang diperlukan sehingga *shot* tersebut dapat menyampaikan pesannya. Komposisi dalam gambar ini seperti titik fokus, perspektif dan kedalaman ini penting supaya *shot* dalam *Storyboard* tidak menjadi datar dan memiliki suasana tertentu. (Paez, et al, 2013).

Penulis akan menjelaskan bagaimana cara merancang *shot* dalam film *Play and Pay*. *Play and Pay* merupakan karya animasi pendek yang berceritakan tentang seorang remaja yang gemar bermain game. Kecelakaan yang dialami oleh ayahnya membuat remaja ini ingin mendapatkan uang untuk membayar biaya rumah sakit ayahnya. Dengan membuka penyedia jasa joki game *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA). Dalam proses mendapatkan uang dengan jasa tersebut, remaja ini mulai kehilangan minat untuk bermain game. Penulis dalam anggota kelompok ini akan menjelaskan proses pembuatan *shot* dalam *Storyboard* ini dengan baik sehingga pesan dan suasana dapat disampaikan kepada penonton dalam karya animasi berjudul *Play and Pay*.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Bagaimana perancangan *shot* untuk memvisualisasikan kecemasan dalam film *Play and Pay*?

1.1.BATASAN MASALAH

Pada penulisan ini, penulis membatasi perancangan *shot* melalui *type of shot* dan *camera angle*. Kedua aspek ini akan diterapkan pada:

1. *Scene 9 shot 1* sampai *shot 2* saat Bima mendapat respon pelanggan yang negatif dan Bima menjadi cemas dan banyak pikiran.
2. *Scene 9 shot 3* sampai *shot 4* saat Bima semakin cemas dengan membanting kepalanya ke meja.

1.2 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan perancangan komposisi *camera angle* dan *type of shot* yang sesuai dalam memvisualisasikan perasaan cemas yang di alami oleh tokoh Bima. Tujuan lain yaitu tugas akhir untuk syarat kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara.

2. STUDI LITERATUR

2.1. STORYBOARD

Storyboard adalah alat yang sangat penting dalam tahap pra produksi, karena membantu tim produksi merencanakan dan menggambarkan urutan adegan secara visual sebelum syuting dimulai. Dengan menggunakan *Storyboard*, setiap adegan bisa digambarkan dalam panel panel gambar yang berurutan, sesuai dengan naskah pengambilan gambar. Ini memungkinkan tim produksi untuk memvisualisasikan cerita secara lebih konkret, merencanakan aksi yang kompleks, dan memastikan hasil akhir film sesuai dengan visi kreatif yang diinginkan (Hart, 2008). Ada beberapa prinsip dasar yang perlu diperhatikan oleh seorang *Storyboard artist* saat membuat *Storyboard* sebagai berikut: