

1. LATAR BELAKANG

Storyboard telah digunakan oleh seluruh animator dari berbagai belahan dunia menggunakan format tertentu agar orang lain dapat memahami ide, cerita, dan konsep dari proyek melalui gambar (Lukmanto, 2019). Dalam bukunya yang berjudul “*The Visual Story*”, Bruce Block (2020) mengatakan pemahaman terhadap struktur visual memperbolehkan kita untuk mengkomunikasikan emosi dan suasana yang ingin kita ciptakan. Memberikan kesatuan dan ragam dalam sebuah karya, dan yang terpenting menciptakan hubungan yang penting antara cerita dan gambar yang divisualisasikan. Sebuah potongan gambar memiliki komponen berupa cerita, visual, dan terkadang suara. Ketiga komponen ini dapat memberi tahu penonton arti dari sebuah gambar, misalkan jika gambar tersebut adalah sebuah iklan, maka orang yang melihat akan tertarik untuk membelinya. Begitu juga dengan film, seorang filmmaker dapat membuat penonton terpengaruh dengan emosi dalam film tersebut (Oktavian, Gurning, & Artinus, 2023).

Manusia merupakan makhluk sosial yang memerlukan bantuan individu lain. Kehidupan manusia merupakan sebuah hubungan relasi antar satu individu dan lainnya, hal ini dikarenakan manusia masih memerlukan bantuan untuk memenuhi kebutuhannya dari hal paling sekunder sekalipun (Wulandari & Rahmi, 2018).

Animasi *Heart of Gear* merupakan film pendek berdurasi sekitar 6 sampai 7 menit dengan medium 2 dimensi. Film ini bercerita mengenai sebuah mantan robot medis perang bernama M3D1 yang mengadopsi seorang bayi manusia bernama Ily dalam perjalanannya ketika sedang mengumpulkan kartu memori milik mayat robot-robot. Ia merawat Ily hingga Ily tumbuh menjadi remaja yang periang dan ceria. Akan tetapi, dalam perjalanan mereka mencari umat manusia, Ily menemukan fakta bahwa kaum robot lah yang telah memusnahkan umat manusia seperti dirinya. Ily pun merasa ketakutan jika suatu saat robot akan membunuhnya dan pergi meninggalkan sang robot. Ily dihadang oleh sebuah robot yang telah mengalami kerusakan berat, ia menyergap dengan cepat ke arah Ily. M3D1 mendadak muncul dan memberikan waktu kepada Ily agar ia bisa kabur. Ily

melakukan apa yang M3D1 minta dan pergi bersembunyi di dalam rumah kosong. Setelah beberapa lama, Ily kembali untuk melihat situasi dan terkejut ketika menemukan M3D1 telah hancur berkeping-keping. Ia menangis dan mengambil barang peninggalan milik Robot medis untuk melanjutkan perjalanannya.

Animasi “*Heart of Gear*” menceritakan tentang relasi antar Ily dan M3D1 yang semula baik-baik saja, namun berakhir dengan rusaknya relasi dikarenakan suatu hal yang terjadi. Dengan memberikan visualisasi bagaimana menggambarkan kedekatan dan putusnya relasi antara Ily dan M3D1 melalui perancangan *shot*, akan terlihat besar sekali bentuk perbedaan yang dimiliki kedua adegan tersebut.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana cara memvisualisasikan relasi antar tokoh dalam film *Heart of Gear* melalui perancangan *shot* pada tahap pembuatan *storyboard*?

1.2. BATASAN MASALAH

Penelitian akan dibatasi pada *scene 06 shot 02* dan *shot 06* yang menggambarkan kedekatan antara Ily dan M3D1 serta *scene 14 shot 24* dan *shot 28* yang menggambarkan rusaknya hubungan baik antar kedua tokoh dari *storyboard Heart of Gear* menggunakan teori *camera shot*, *camera movement*, dan relasi interpersonal.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Mengetahui bagaimana memvisualisasikan relasi antar tokoh pada adegan dalam film pendek animasi *Heart of Gear* melalui perancangan *shot* pada tahap pembuatan *storyboard*.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A