

1. LATAR BELAKANG

Animasi merupakan proses merekam serta memainkan kembali serangkaian gambar statis atau tidak bergerak yang kemudian dibuat untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan (Fernandez, 2002). Sebelum memulai proses animasi tentu banyak faktor yang harus di perhatikan mulai dari tampilan atau *art style* dan teknik animasi yang digunakan (Purwaningsih D.A, 2020). Dalam produksi animasi tentu tidak dipegang oleh satu orang saja. Ada berbagai macam *jobdesc* yang berperan penting dalam proses pembuatan animasi. Salah satunya adalah *storyboard artist* atau pembuat *shot design*. *Storyboard* adalah alat perencanaan visual yang kuat dan dapat digunakan dalam berbagai disiplin ilmu, dengan sebagian besar pekerjaan didedikasikan untuk narasi visual seperti pada film dan animasi (David Harland Rousseau, 2013).

Perancangan *storyboard* memiliki fungsi untuk menggambarkan suatu adegan yang memusatkan sebuah cerita ke dalam beberapa bagian adegan di dalam animasi maupun film. (Ferdinanda, 2020). Sehingga peran *storyboard artist* sangatlah penting dalam perancangan *shot* pada animasi, perancangan *shot design* menjadi salah satu kunci yang mendukung proses perkembangan cerita dalam animasi. Dalam pembuatan film animasi *End of Kleshas*, perancangan *shot* menjadi salah satu kunci keberhasilan dalam produksi animasi.

Selain membuat adegan menjadi menarik, *shot* yang dirancang dengan baik akan menjadi sarana untuk menyampaikan suasana yang hendak diberikan pada adegan tersebut seperti contohnya suasana sedih, senang, tegang, dramatis, dll. Perancangan *shot* pada film animasi *End of Kleshas* tidak bisa dilakukan secara sembarangan. Harus mempertimbangkan beberapa aspek mulai dari jenis *camera shot*, *angle*, dan *movement*. Namun pada penelitian kali ini, perancangan *shot* akan berfokus kepada jenis *camera angle* dan *camera shot* yang digunakan.

Hal ini bertujuan untuk menunjukkan konsep superioritas dan inferioritas yang dialami oleh tokoh utama yaitu Yuan Yi dalam animasi *End of Kleshas*. Alasan pemilihan topik dikarenakan manusia pasti pernah mengalami kondisi superior dan inferior. Dengan kondisi tersebut kita dapat mengetahui perasaan atau

motif yang dialami tokoh utama Yuan Yi pada suatu adegan. Oleh karena itu perancangan *shot design* yang dilakukan oleh *storyboard artist* dalam produksi film animasi *End of Kleshas* menjadi faktor yang perlu diperhatikan. Hal ini di karena perancangan *shot design* bukan hanya sekedar membuat sebuah visual menjadi lebih indah melainkan untuk menjadi saranan penghubung emosional antara tokoh dalam animasi dengan penonton. Sehingga cerita atau kesan yang ingin disampaikan tergambar jelas melalui *shot design* yang diberikan.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana penerapan *camera view* dapat menunjukkan konsep superioritas dan inferioritas pada tokoh utama yaitu Yuan Yi dalam animasi *End of Kleshas*?

1.2. BATASAN MASALAH

Batasan masalah akan dibahas melalui *shot* pada *scene 8 shot 1, 2, 3, dan 4* dengan menggunakan teknik *camera angle* dan *camera shot*. *Shot* yang dirancang adalah *shot* yang memvisualisasikan konsep superioritas dan inferioritas pada tokoh utama Yuan Yi.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini untuk merancang *shot* yang memvisualisasikan konsep superioritas dan inferioritas pada tokoh utama Yuan Yi. Dengan adanya pendekatan melalui konsep *camera view* yaitu pada bagian *camera angle* dan *camera shot*.

U I M I N
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