

1. LATAR BELAKANG

Animasi merupakan bentuk seni yang membutuhkan proses penelitian dan perencanaan secara teliti. Hal tersebut adalah untuk memastikan hasil yang memuaskan baik dalam cerita dan dari pesan yang tersirat. Menurut Fernandez (2002) animasi merupakan proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi dalam jangka waktu tertentu. Animasi juga merupakan teknik menggambar objek secara berurut agar menciptakan ilusi pergerakan pada objek tersebut. Rieber dan Kini (1991) juga menjelaskan bahwa animasi adalah penyajian gambar pada layar komputer dan bergerak secara berurutan dan cepat. Proses pembuatan animasi disebut sebagai *animation pipeline*, sebuah alur produksi yang digunakan dalam pembuatan animasi. Dalam sebuah produksi animasi atau *animation pipeline*, ada 3 macam tahap. Proses tersebut ada 3 tahap yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi.

Pra-produksi merupakan tahap pertama dalam proses pembuatan animasi. Menurut Nina Tri Daniati et al (2023), tahap pra-produksi dibagi menjadi 5 babak, yaitu inspirasi atau ide, *script*, *storyboard*, desain tokoh, properti dan *setting*, dan *sound editing*. Babak *storyboard* merupakan tahap yang penting dikarenakan sifatnya sebagai visualisasi awal dalam animasi. *Storyboard* merupakan rangkaian gambar atau panel yang berisi informasi sebuah adegan di dalam naskah. Babak ini membantu dalam memahami perkembangan cerita secara keseluruhan dan informasi aktivitas sebuah adegan. Aspek - `aspek yang perlu diperhatikan untuk membangun suasana berupa, *shot size*, *camera movement*, dan *camera angle*, serta *lighting*, *layout* dan komposisi adegan. Pengerjaan *storyboard* dilakukan oleh *storyboard artist*, seorang individu yang mempunyai tugas untuk memvisualisasikan cerita narasi secara visual. Oleh karena itu, seorang *storyboard artist* mempunyai peran yang penting pada proses pra-produksi di dalam *pipeline* animasi.

Dengan merancang *storyboard*, maka alur *sequence* dalam *scene*, *framing*, dan *timing* akan membantu para animator dalam memahami alur narasi sebelum melanjutkan ke tahap selanjutnya di *pipeline*. Pentingnya peran *storyboard*

artist ini selaras dengan topik penulisan ini karena penulis mempunyai tujuan untuk memahami perancangan *scene* dengan mengerti dampak *storyboard artist* kepada proses pembuatan animasi secara efektif dan menarik. Oleh karena itu, di dalam penulisan ini akan membahas perancangan *scene* di dalam film pendek animasi *Lament*.

Lament adalah film animasi pendek karya 3 AM Studio. *Lament* merupakan sebuah cerita mengenai pergantian tahap masa berkabung dan keikhlasan dalam sebuah situasi berduka. Judul tersebut berasal dari bahasa Inggris yang memiliki arti menunjukkan rasa kesedihan mengenai suatu subjek dan atau objek. Tokoh utama cerita *Lament* bernama Airin yang sedang mencoba untuk menerima kematian suaminya yang bernama Wilbur. Film tersebut berlatar belakang di Ambarawa tahun 1967. Makna tersirat dalam film animasi pendek tersebut berupa tentang proses berduka, bagaimana cara seorang individu menerima meninggalnya seorang individu lainnya.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana cara merancang *shot* untuk menggambarkan keresahan pada tokoh utama dalam film animasi *Lament*?

1.2. BATASAN MASALAH

Penelitian ini dibatasi pada *shot size*, *camera movement*, dan *camera angle* pada *scene* tokoh Airin dalam film animasi *Lament*. Penelitian ini dibatasi pada perancangan *shot* serta proses pembuatan *shot scene* 31 dan *scene* 44 dimana tokoh Airin merasakan keresahan.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk merancang adegan film animasi *Lament* dalam memvisualisasikan keresahan tokoh dengan menggunakan teori *shot design*.