



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era modern sekarang ini perkembangan teknologi menjadi sangat pesat dalam bidang film animasi 3D lokal maupun *international*. Hal tersebut semakin memudahkan para animator untuk menghasilkan film animasi 3D yang lebih berkualitas, baik dari segi cerita maupun visual. Seperti yang dipaparkan oleh *International Design School* (2014) bahwa perkembangan industri kreatif pada bidang animasi sudah semakin meluas dan semakin banyak animator-animator dari Indonesia yang semakin handal dalam membuat film animasi.

Hal tersebut terbukti dengan banyaknya film animasi 3D produksi studio animasi dalam negeri. Terutama film animasi 3D dalam serial televisi, seperti *Adit Sapo Jarwo*, *Si Entong*, *Tendangan Halilintar*, *Si Unyil*, dan lainnya. Di sisi lain, tidak di pungkiri bahwa cerita menjadi salah satu unsur utama pada sebuah film animasi 3D, seperti yang di katakan oleh McKee, R. (1997) bahwa "*Good story means something worth telling that the world wants to hear*". Film animasi 3D berkualitas memiliki cerita yang dapat membuat penonton seolah – olah ikut terjun kedalam film tersebut (hlm. 20).

Dan untuk membuat cerita yang dapat di mengerti oleh penonton maka di butuhkan perancangan *shot* yang baik. *Shot* merupakan penempatan sebuah potongan gambar yang tersusun untuk membentuk sebuah cerita seperti halnya yang di katakan oleh Thompson dan Bowen (2009) *filmmaking* adalah simulasi

kreatif dan teknis, dan salah satu kesuksesannya adalah bagaimana *filmmaker* dapat mengkomunikasikan dengan baik tujuan dalam setiap *shot* kepada penonton. Pengaplikasian shot kedalam visual disebut sebagai *Storyboard*. John Hart (2008) mengatakan bahwa *Storyboard* berada pada tahapan *Pre-production* dan *Pre-visualization* yang memberikan seri berupa gambaran dari *frame by frame*, *shot by shot* yang mengacu kepada *script* yang telah dibuat, dan dalam membuat perancangan *shot* ada beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh *filmmaker* agar dapat membuat penonton mengerti alur dan makna cerita dari film yang ingin dibuat.

Salah satu contoh film yang memiliki perancangan *shot* yang baik dan berhasil meraih piala Oscar 2016 dalam kategori *The Best Cinematography*, yaitu '*The Revenant*'. Menurut Emmanuel Lubezki sebagai *Director of Photography* yaitu "In this shot you can see most of the ideas of how we shot the movie. We wanted to have a movie that was very immersive and have a certain naturalistic foundation. We didn't use artificial light for that reason and we used very wide lenses for that reason, to show the intimate together with the environment, to capture close-ups and surroundings at the same time". Untuk itu dalam sebuah *shot* harus saling berhubungan antara *karakter* dengan *environment* maupun *lighting*, sehingga makna cerita yang ingin disampaikan dapat di mengerti oleh penonton.

Melihat dari pentingnya sebuah perancangan *shot* dalam memproduksi film animasi 3D. Penulis ingin membuat perancangan *shot* yang tepat untuk memperkuat makna dari setiap *shot* yang ingin di sampaikan pada film animasi 3D "Loveograph". Dengan masalah yang sudah penulis ketahui , maka penulis akan

meneliti dan merancang tentang “**Perancangan Shot Pada Animasi Pendek 3D Loveograph**”. Dan penulis berharap tulisan ini dapat membantu pembaca sebagai referensi untuk perancangan *shot* pada film lainnya.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan penulis bahas adalah bagaimana merancang *shot* yang sesuai agar dapat memberikan visualisasi cerita pada animasi pendek 3D “Loveograph” ?

1.3. Batasan Masalah

Batasan topik yang akan dibahas dalam laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Pembahasan *shot* berdasarkan pemilihan jarak *camera*, *frame composition*, dan *camera movement*.
2. Visualisasi perancangan *shot* dalam animasi pendek “Loveograph” terdapat di *scene 2 shot 3*, *scene 4 shot 1* dan *scene 8 shot 13, 14*, dan 17.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan yang ingin di capai penulis adalah dapat membuat perancangan *shot* dimana setiap *shot* nya memiliki *continuity* dan dapat memvisualisasikan cerita kepada penonton. Selain itu dapat memberikan perancangan *shot* yang tepat sehingga setiap pergerakan dan ekspresi yang di peragakan oleh karakter dapat tersampaikan dengan baik di setiap *shot*.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan jawaban – jawaban dari permasalahan yang telah dirumuskan, dan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Bagi Penulis adalah dapat memahami lebih mengenai perancangan *shot* dalam film animasi 3D melalui proses dalam pembuatan tugas akhir.
2. Bagi orang lain adalah laporan tugas akhir ini akan menjadi inspirasi atau acuan dalam merancang *shot* pada film animasi pendek 3D lainnya dan tertantang untuk dapat membuat yang lebih baik.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam laporan tugas akhir ini, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode kualitatif di gunakan untuk menuturkan pemecahan masalah berdasarkan data – data secara deskripsi dalam bentuk kata – kata dan bahasa.

Metode pengumpulan data yang di gunakan dalam perancangan laporan ini adalah sebagai berikut :

1. Studi Pustaka.

Metode studi pustaka ini penulis lakukan dengan cara mencari dan mengumpulkan referensi -referansi yang berhubungan dengan topik pembahasan . Pencarian data dilakukan dengan cara mencari dari sumber literatur terkait.

2. Observasi.

Metode observasi ini penulis lakukan dengan melakukan pengamatan pada film animasi maupun *live-action* yang kemudian hasil pengamatan akan penulis analisis dan diterapkan pada perancangan *shot* untuk film animasi 3D “Loveograph”.

3. Eksplorasi

Metode eksplorasi ini penulis dilakukan dengan melakukan percobaan pemilihan *shot* dengan membuat sketsa di kertas. Hasil dari percobaan akan mendapatkan kesimpulan yang kemudian bisa penulis gunakan sebagai acuan dalam penentuan pemilihan *shot* yang tepat.

1.7 Metode Perancangan

Metode perancangan yang akan penulis lakukan pada proses perancangan *shot* dalam film animasi 3D “Loveograph” antara lain dengan merancang konsep pada setiap *shot* berdasarkan *script* yang telah dibuat dan membuat sketsa pada kertas secara manual sebagai percobaan yang kemudian akan diaplikasikan kedalam pembuatan *storyboard* secara digital. Kemudian membuat *animatic* 3D (*Pre-visualization*) sebagai acuan *finishing shot* yang akan dibuat.