



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Dalam dunia animasi 3D sekarang sudah banyak digunakan dalam industri film animasi. Menurut Beane (2012) animasi 3D sudah semakin berkembang, bahkan animasi 3D secara keseluruhan dikerjakan dengan menggunakan komputer. Dari pembuatan tokoh, mengatur gerakan, dan kamera, pemberian suara, serta spesial efeknya semua dikerjakan dengan komputer. Dengan animasi 3D, penampilan visualnya pun sekarang lebih baik dari sebelumnya.

Animasi dapat menyampaikan cerita dengan visual yang baik dan dapat dimengerti penonton. Tetapi tanpa adanya perancangan *shot*, visual yang ingin ditampilkan tidak akan terjadi jika tanpa adanya merancang *shot*. Untuk memulainya, terlebih dahulu membuat *storyboard* untuk membuat rencana dalam visualisasi menjadi film animasi 3D. Tujuannya untuk memudahkan mengatur posisi kamera, dan tidak perlu bingung untuk mengkomposisi *shot*. Maka penonton dapat fokus untuk melihat emosi tokoh dan pergerakan tokoh yang ingin disampaikan.

Maka untuk merancang *shot* yang dapat menyampaikan dari konflik hingga akur, penulis membuat perancangan *shot* untuk memvisualkan perubahan relasi antar tokoh dalam film animasi 3D “Our Treasure”.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dibuat untuk laporan adalah bagaimana merancang *shot* untuk memvisualkan perubahan relasi antar tokoh yang sesuai dengan film animasi 3D “Our Treasure“ ?

1.3. Batasan Masalah

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

1. Perancangan *shot* untuk memvisualkan perubahan dari konflik ke damai antar tokoh Gibran dan Junna, dari jenis kamera, *camera angle*, komposisi, dan lensa.
2. Perancangan *shot* akan difokuskan pada bagian *scene 2 shot 8* yang menunjukkan konflik, dan *scene 10 shot 83* hubungan antar tokoh yang mulai akrab.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan tugas akhir ini adalah menyampaikan visual dengan *shot* untuk mempertunjukkan cerita yang ingin disampaikan untuk penonton, dan menyampaikan pesan tentang hubungan relasi antar tokoh yang ada dalam film.

1.5. Manfaat Skripsi

1. Bagi penulis, untuk membantu penelitian penulis dalam perancangan *shot* untuk memvisualkan perubahan relasi antar tokoh dalam film animasi 3D “ Our Treasure “.

2. Bagi orang lain, untuk mengetahui pentingnya perancangan *shot* dan berpengaruh pada produksi film tersebut.
3. Bagi Universitas Multimedia Nusantara, untuk membantu penelitian para mahasiswa dan sebagai referensi dalam pembuatan laporan tugas akhir untuk mahasiswa berikutnya.