



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

Sejak ditemukannya prinsip *persistence of vision*, banyak orang memanfaatkan konsep tersebut untuk mengembangkan animasi ke dalam berbagai jenis media, salah satu media yang paling fenomenal yaitu film. Namun, perkembangannya tidak berhenti sampai disitu, seorang *graphic designer* bernama Saul Bass, mengembangkan seni *motion graphic* ke dalam *opening title* sebuah film, hal ini menjadi media seni yang baru dan masih terus berkembang hingga saat ini.

Banyak film tidak lagi menggunakan *opening title* klasik yang hanya menampilkan tulisan putih di atas layar hitam, namun mereka membuat komposisi animasi yang menarik bagi penonton, atau bahkan memanfaatkannya untuk membangun *tone* atmosfer dan *mood* sebelum film dimulai. Oleh karena itu, *opening title* saat ini telah berkembang menjadi bentuk seni eksperimental tersendiri di dalam film.

Perancangan *opening title* film menjadi bahasan dalam Tugas Akhir ini karena sangat dibutuhkannya karakteristik, kemampuan, bakat, dan kreatifitas dari seorang animator dan desainer dalam pembuatan *title* film yang baik. Selain itu, peluang seorang animator juga saat ini cukup besar untuk dapat berkecimpung di dalam industri *motion graphic*, khususnya untuk *title sequence* film, karena berhubungan dengan perkembangan era digital, semakin banyak film dalam bentuk digital yang membutuhkan animator untuk keperluan animasinya. Terlebih

lagi di Indonesia profesi ini belum terlalu banyak, dikarenakan peminatannya masih sedikit, padahal profesi ini banyak dibutuhkan oleh perusahaan-perusahaan yang bergerak dibidang *visual effect*, animasi, film, seperti TV, *Production House*, Studio Film dan lain-lain.

Dalam Tugas Akhir ini, Penulis ingin membuat sebuah *opening title* dalam film Venatus yang bermanfaat dalam memperkaya seni *opening title* untuk film pendek di Indonesia.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana proses perancangan *opening title* dalam film Venatus.
- 2) Bagaimana cara mengkomposisikan elemen-elemen visual secara optimal sehingga menjadi *opening title* yang baik.

1.3. Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut.

- 1) Durasi untuk *opening title* yaitu satu menit tiga puluh detik.
- 2) *Style* karakter dan animasi yang digunakan yaitu semi-realis.
- 3) Pembuatan animasi akan menggunakan *workflow* seperti yang disebutkan di bawah ini.
 - a. Praproduksi : *Briefing, Concepting, Character Design, Environment Design, Storyboard.*
 - b. Produksi : *Animatics, Backgrounds, Animation, Digital Coloring.*

c. Pascaproduksi : *Digital Visual Effects, Compositing, Output*

1.4. Tujuan Penelitian

Dari Laporan Tugas Akhir ini diharapkan akan diperoleh hasil sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui & memahami peran *opening title* di dalam film pendek.
- 2) Untuk mengetahui peran Animator dalam pembuatan *opening title* film.
- 3) Menghasilkan *opening title* untuk film pendek Venatus.

1.5. Manfaat Penelitian

- 1) Bagi Mahasiswa

Hasil karya penulis diharapkan dapat menjadi inspirasi mahasiswa untuk terus berkarya khususnya di bidang animasi dan *motion graphic*.

- 2) Bagi Masyarakat Umum

Memperkenalkan seni *opening title* di dalam film pendek dan membuktikan bahwa animator Indonesia dapat membuat animasi yang memiliki standard Internasional.

- 3) Bagi Universitas Multimedia Nusantara

Tugas akhir ini diharapkan dapat mengharumkan nama Universitas Multimedia Nusantara.

1.6. Metode Penelitian

Di dalam penulisan tugas akhir ini, penulis terlibat langsung dalam kegiatan tersebut dalam hal ini yaitu produksi *opening title* film pendek Venatus, kemudian menuliskan kontribusi penulis didalamnya.

Mengumpulkan teori-teori dasar mengenai *workflow* perancangan *opening title* yang akan bermanfaat dalam pembuatan tugas akhir penulis.



UMN