



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

Sebuah film animasi yang baik tidak dapat lepas dari proses perencanaan dan proses pembuatan yang matang dan sistematis. Tentu pembuatan film animasi yang baik tidak memakan waktu yang singkat, pengerjaannya memakan waktu yang cukup panjang. Pembuatan film animasi dimulai dengan menentukan ide cerita. Ide cerita kemudian akan dikembangkan lagi menjadi sebuah cerita dasar/*basic story*. *Basic story* yang telah dikembangkan nantinya akan diterjemahkan ke dalam bentuk gambar/visual. *Storyboard* menjadi acuan semua kru animasi untuk dapat mempunyai visual yang sama atas film animasi yang akan dibuat nantinya.

Dalam mengerjakan sebuah animasi, diperlukan kemampuan untuk membaca *storyboard* dan mengerti agar dapat mengerjakan animasi secara terstruktur. Seperti yang dikatakan oleh Deddy Syamsuddin (2009) dalam seminar 3 dimensi yang diadakan oleh majalah Chip, untuk mempersiapkan sumber daya *pixel artist*, dimana tugas *pixel artist* adalah memanipulasi gambar tambahan ke dalam media cetak bergerak, baik dalam *live action* atau dalam animasi. Salah satu cara yang disampaikan oleh Deddy adalah “Mampu membaca dan mengadaptasi *storyboard* ke dalam *pipeline* kerja, dan ini menjadi salah satu kelemahan *pixel artist* di Indonesia, karena mereka mengerti gambar, namun belum tahu apa yang harus dikerjakan terlebih dahulu. Sehingga kerja menjadi

overtime dan tidak teratur” (“Indonesia Mesti Siap Hadapi Teknologi 3D,” Kompas, 16 juni 2009).

Pentingnya pembuatan *storyboard* dalam sebuah proyek animasi, mendorong penulis untuk menjadikan *storyboard* sebagai media untuk menggambarkan cerita awal dari film 3D animasi singkat yang berjudul “Get Home Sam”.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan *shot* yang tepat, dan akan digunakan dalam pembuatan *storyboard* animasi “Get Home Sam”?

1.3. Batasan Masalah

Dalam tugas akhir ini penulis membatasi masalah pada :

- Perancangan *Shot* yang akan diimplementasikan pada *storyboard* dan film animasi “Get Home Sam.”.
- Perancangan *Shot* berdasarkan *three act structure*
- *Shot* yang akan dibahas oleh penulis adalah *shot* 1, 2, 14, 34, 38, dan 40

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Dapat membuat *storyboard* yang baik dan dapat membantu pembuatan dalam pembuatan animasi “Get Home Sam”.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1. Bagi Penulis, Untuk persyaratan mengambil gelar sarjana desain, serta untuk menambah wawasan dan pengetahuan penulis tentang pembuatan *storyboard* yang baik untuk film animasi.
2. Bagi Pembaca, penulis berharap pembuatan tugas akhir ini dapat membantu pembaca untuk dapat membuat sebuah *storyboard* yang baik.
3. Bagi Universitas, Penulis berharap semoga laporan tugas akhir ini dapat membantu adik-adik kelas di Universitas dalam mencari referensi dengan tema sejenis.

UMMN