



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

Dalam *pipeline* produksi film 3D animasi, terdapat serangkaian proses yang dilalui, mulai dari tahap pra-produksi hingga pasca-produksi. Dalam proses pra-produksi, terdapat penulisan naskah dan pembuatan *storyboard*. Mardiyah pada situs Kompasiana (2012: 25 November 2014) memaparkan bahwa fungsi *storyboard* adalah untuk memvisualisasikan cerita dalam bentuk teks menjadi gambar sehingga setiap *artist* memiliki gambaran yang sama mengenai detail setiap *shot* yang dikerjakan, antara lain: karakter, cerita yang ingin disampaikan, komposisi, dan lainnya.

Namun pada penerapannya, ternyata *storyboard* memiliki keterbatasan dalam memvisualisasikan *scene*, khususnya pada film animasi 3D. Beane (2008) mengatakan bahwa keterbatasan tersebut disebabkan penggambaran dua dimensi yang kurang akurat dibandingkan hasil *modelling* karakter serta aset dalam bentuk tiga dimensi (hlm. 34). Hal ini menyebabkan adanya keperluan untuk membuat *layout* sebagai jembatan visualisasi dari konsep dua dimensi ke tiga dimensi.

Maclean (2011) mengatakan bahwa *layout* pada industri animasi merupakan proses pemilihan tata-letak posisi dan gerakan kamera virtual dalam suatu *scene* 3D (hlm. 1). Hasil akhir dari *layout* bertujuan untuk menentukan animasi karakter secara sederhana, serta penempatan dan gerakan kamera. Dengan

adanya *layout*, komposisi dari setiap *shot* dapat direncanakan tanpa harus menunggu keseluruhan animasi selesai dikerjakan (Beane, 2012, hlm. 34).

Berdasarkan situs stagetools.com (1998: 25 November 2014) dijelaskan bahwa *layout* membantu menjadikan proses produksi film lebih efisien dari segi waktu dan tenaga. Selain itu, *layout* juga berperan penting dalam menyampaikan *storytelling* secara visual, atau dinamakan *cinematic storytelling*.

Pentingnya perancangan *layout* dalam pembuatan film animasi CG menjadi alasan dasar penulis untuk membuat *layout* sebagai medium menerjemahkan *storyboard* ke dalam film 3D animasi pendek berjudul "De Rode Draad". Film ini dikerjakan oleh tim yang beranggotakan lima orang, yaitu: Yudhi Kristianto, Merry Wijaya, Kezia Litantra, Dian Lestari, serta penulis.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan *layout* dalam menerjemahkan *storyboard* dan mendukung *cinematic storytelling* ke dalam film 3D animasi berjudul "De Rode Draad"?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan lebih fokus dan terarah, penulis memberi batasan pada bahasan, yaitu:

1. Proses perancangan *layout* secara umum;
2. Perancangan *layout* merupakan penerjemahan dari *storyboard*;
3. Implementasi gerakan kamera dan *staging* pada shot 37, 51, 72, dan 73;

4. Tidak membahas *depth of field* kamera.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Perancangan tugas akhir yang dilakukan ini tidak terlepas dari tujuan yang ingin dicapai penulis, yaitu untuk merancang *layout* sebagai media menerjemahkan *storyboard* dan mendukung *cinematic storytelling* pada film 3D animasi berjudul "De Rode Draad".

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Adapun manfaat yang diperoleh dari Tugas Akhir ini antara lain :

1. Membantu penulis dalam memasukkan proses *cinematic storytelling* yang baik melalui *layout* film animasi berjudul "De Rode Draad".
2. Untuk kalangan akademis, dapat membantu pemahaman mengenai pentingnya peran *cinematic storytelling* dalam film animasi, khususnya pada proses *layout*.

UMMN