



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

Visual merupakan elemen penting dalam sebuah film, sebab tampilan suatu film dapat menarik perhatian penonton. Hal tersebut didukung dengan teori semiotik dari Charles Sanders Peirce (seperti yang dikutip Tinarbuko, 2013) yaitu manusia dapat berkomunikasi melalui tanda secara visual. Namun diperlukan tampilan visual yang unik untuk menarik perhatian masyarakat yang menontonnya.

Papercraft merupakan seni melipat kertas yang sedang diminati oleh masyarakat. Hal itu dibuktikan dengan mulai munculnya komunitas *papercraft* seperti Peri Kertas yang berdiri sejak 2009 yang jumlah anggotanya terus bertambah hingga ribuan sampai saat ini melalui hasil wawancara dengan Rauf Raphanus, pendiri komunitas *Papercraft* Indonesia yang tertulis dalam situs www.tempo.co.

Oleh karena itu, penulis mengangkat penulisan tugas akhir ini adalah pengaplikasian *papercraft stylized* pada animasi 3D singkat berjudul *Remember*. Di sini penulis akan meneliti ciri khas *papercraft* dan akan mengaplikasikannya pada *asset* dalam film tersebut sehingga film tersebut memiliki tampilan visual yang unik.

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, dapat diambil rumusan masalah tugas akhir ini adalah bagaimana pengaplikasian gaya visual *papercraft stylized* dalam film animasi 3D singkat berjudul *Remember*?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam proposal tugas akhir ini akan difokuskan pada cara pengaplikasian untuk menghasilkan *papercraft stylized* pada karakter maupun *environment* dalam film animasi 3D singkat berjudul *Remember* dari proses desain, *modeling* dan *texturing*. Dalam tugas akhir ini, penulis tidak akan membahas *rigging*, animasi, *lighting*, *render* dan *compositing*.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan perancangan tugas akhir ini adalah menghasilkan *papercraft stylized* pada film animasi 3D singkat berjudul *Remember*.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Terdapat beberapa manfaat dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat tugas akhir bagi penulis adalah penulis dapat mempelajari pengaplikasian *papercraft style* pada konsep baik karakter dan *environment*. Selain itu, penulis juga dapat mengetahui sifat-sifat kertas pada *papercraft* sehingga dapat mempelajari penerapannya pada *modeling* dan *texture* ke dalam konsep tersebut.

2. Manfaat tugas akhir bagi orang lain adalah mengetahui penerapan *papercraft stylized* pada dunia animasi 3D dan mengetahui sifat-sifat kertas pada *papercraft*. Selain itu, tugas akhir ini juga dapat membantu memperluas dunia *papercraft* di Indonesia.
3. Manfaat tugas akhir bagi Universitas Multimedia Nusantara adalah pihak universitas memiliki data tentang penelitian yang telah dilakukan penulis tentang sifat-sifat kertas pada *papercraft* dan pengaplikasiannya ke dalam animasi 3D yang suatu saat nanti mungkin akan berguna untuk kepentingan penelitian selanjutnya.

UMMN

LAMPIRANF: Timeline dan Milestone

No	Aktivitas	Minggu																		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
1	Brainstorming Konsep	■	■																	
2	Design	■		■			■													
3	Studi Literatur	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■					
4	Pembuatan Laporan		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■					
5	Pra Sidang 1				■	■														
6	Modeling				■	■	■	■	■	■	■	■								
7	Texturing				■	■	■	■	■	■	■	■								
8	Pra Sidang II							■	■											
9	Rigging									■	■									
10	Pre Visual										■	■								
11	Animation											■	■							
12	Lighting												■	■	■					
13	Render												■	■	■	■				
14	Compositing													■	■	■				
15	Pengumpulan																■			
16	Kelayakan Sidang																			
17	Sidang Akhir																		■	■

No	Aktivitas	Februari		Maret		April		Mei		Juni	
1	Brainstorming Konsep	3	Mencari ide tentang <i>storyline</i> , gaya visual dan pembuatan sketsa								
		4	Revisi ide <i>storyline</i> dan penyampaian cerita								
2	Design	3	Membuat konsep karakter serta sketsanya, pembuatan <i>storyboard</i> dan <i>animatic</i>	1	Revisi animatik serta karakter, pembuatan sketsa <i>environment</i>						
		4	Revisi animatik serta karakter, pembuatan sketsa <i>environment</i>	4	Revisi Pra Sidang I						
3	Studi Literatur	3	Mencari literatur tentang perkotaan	1	Mencari literatur tentang <i>papercraft</i> , desain karakter dan perkotaan	1	Mencari Literatur Bab I - IV	1	Mencari Literatur Bab I - IV		
		4	Mencari	2	Mencari literatur	2	Mencari Literatur	2	Mencari Literatur		

			literatur tentang <i>papercraft</i> , desain karakter dan perkotaan		revisi pra sidang I		Bab I - IV		Bab I – IV		
					3 Mencari literatur revisi pra sidang I	3	Mencari Literatur Bab I - IV	3	Mencari Literatur Bab I – IV		
					4 Mencari literatur revisi pra siding I dan literatur untuk bab III	4	Mencari Literatur Bab I - IV	4	Mencari Literatur Bab I – IV		
					5 Mencari literatur untuk bab III	5	Mencari Literatur Bab I - IV	5	Mencari Literatur Bab I – IV		
4	Pembuatan Laporan	4	Mengganti seluruh isi laporan sebelumnya dengan yang baru		1 Pembuatan Bab I dan II	1	Pembuatan Bab III dan IV	1	Revisi Pra Sidang II		
					2 Revisi Pra Sidang I	2	Revisi Pra Sidang II	2	Revisi Pra Sidang II		
					3 Revisi Pra Sidang I	3	Revisi Pra Sidang II	3	Revisi Pra Sidang II		
					4 Revisi Pra Sidang I	4	Revisi Pra Sidang II	4	Revisi Pra Sidang II		
					5 Revisi Pra Sidang I dan Pembuatan Bab III	5	Revisi Pra Sidang II	5	Revisi Pra Sidang II		
5	Pra Sidang I				2 Sidang						
					3 Sidang						
6	<i>Modeling</i>				3 Pembuatan <i>modeling</i> karakter dan beberapa properti dalam <i>darkroom</i>	1	Pembuatan kota dan perbaikan <i>asset</i> yang mendapat revisi				
					4 Pembuatan <i>modeling</i> properti dalam	2	Revisi pra sidang II				

					<i>darkroom</i> dan pembuatan kota				
				5	Pembuatan kota dan perbaikan <i>asset</i> yang mendapat revisi	3	Revisi pra sidang II		
7	<i>Texturing</i>			4	Texturing karakter dan properti dalam <i>darkroom</i>	1	Texturing <i>darkroom</i> dan kota		
				5	Texturing <i>darkroom</i> dan kota	2	Revisi pra sidang II		
						3	Revisi pra sidang II		
						4	Revisi pra sidang II		
8	Pra Sidang II					2	Sidang		
						3	Sidang		
9	<i>Rigging</i>					2	Rigging Karakter		
						3	Rigging Props (bila perlu)		
10	Pre Visual					4	Pengerjaan pre visual sesuai dengan <i>animatic</i>		
11	<i>Animation</i>					5	Pengerjaan animasi	1	Pengerjaan animasi
12	<i>Lighting</i>							1	<i>LightingScene</i> yang sudah dianimasikan
								2	<i>LightingScene</i> yang sudah dianimasikan
								3	<i>Lighting Scene</i> yang sudah dianimasikan
								4	<i>LightingScene</i> yang sudah dianimasikan

								5	<i>LightingScene</i> yang sudah dianimasikan		
13	<i>Render</i>							1	<i>Render</i> scene yang sudah di <i>lighting</i>		
								2	<i>Render</i> scene yang sudah di <i>lighting</i>		
								3	<i>Render</i> scene yang sudah di <i>lighting</i>		
								4	<i>Render</i> scene yang sudah di <i>lighting</i>		
								5	<i>Render</i> scene yang sudah di <i>lighting</i>		
14	<i>Compositing</i>							2	Menggabung <i>scene</i> yang sudah <i>render</i>		
								3	Menggabung <i>scene</i> yang sudah <i>render</i>		
								4	Menggabung <i>scene</i> yang sudah <i>render</i>		
								5	Menggabung <i>scene</i> yang sudah <i>render</i>		
15	Pengumpulan								1	Pengumpulan Laporan dan Karya	
16	Kelayakan Sidang									1	Kelayakan Sidang
17	Sidang Akhir									3	Sidang Akhir
										4	Sidang Akhir