



### **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

Industri film Animasi 3d pada saat ini bisa dibilang berada pada masa keemasannya. Hal ini terlihat dari banyaknya film animasi 3d yang menghiasi layar lebar. Bahkan beberapa film animasi sudah dapat disandingkan atau melebihi film layar lebar lainnya, *latimes.com* (2012: 22 Juni 2012) menulis bahwa "Brave" diprediksi dengan mudah dapat mengalahkan "Abraham Lincoln" di dalam *Box Office*. Dari data itu bisa disimpulkan film Animasi 3d sudah tidak lagi dipandang sebelah mata.

Untuk membuat film animasi, diperlukan beberapa proses. Salah satu proses tersebut adalah pembuatan *storyboard*. Pembuatan *storyboard* sendiri adalah hal penting dan merupakan tahap pra produksi yang wajib dilalui dalam pembuatan film dan animasi. Constantine dalam situs *solution* (2011,21 april 2014) mengatakan bahwa produksi film dan animasi membutuhkan sesuatu dengan sangat terencana. *Storyboard* berperan sebagai blueprint dari film itu sendiri, oleh karena itu peran *storyboard* dalam pembuatan film maupun animasi sangatlah vital.

Animasi "The Walking Bat" sendiri bercerita tentang kelelawar yang tidak mampu terbang dan menginginkan sesuatu yang bisa dibilang bukan takdirnya, yaitu memikat kucing tetangga. Oleh karena vitalnya sebuah *storyboard* dalam pembuatan animasi 3d, maka penulis berharap dengan melakukan Tugas Akhir ini

maka pembaca dapat mengerti tentang *storyboard* dan mendapat pengetahuan lebih tentang *storyboard*.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana perancangan *Storyboard* dalam animasi 3d “The Walking Bat”?

### **1.3. Batasan Masalah**

Agar topik yang dibahas tidak terlalu luas sehingga tidak fokus, maka dibuat beberapa batasan masalah yaitu :

1. Perancangan *storyboard* dengan menggunakan beberapa unsur *film language*.
2. Unsur *film language* yang dibahas meliputi *semiotic* dan *unit visual/shot* saja
3. Film "The Walking Bat" memiliki genre drama dan *comedy*, namun yang dibahas hanya *genre comedy*-nya saja.

### **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

1. Merancang *storyboard* untuk film Animasi 3d “The Walking Bat”.
2. Menggunakan *unit visual* yang tepat untuk mevisualisasikan cerita "The Walking Bat".
3. Membuat *animatic storyboard* dari *storyboard* film animasi 3d "The Walking Bat".

### **1.5. Manfaat Tugas Akhir**

1. Sebagai Acuan dalam Produksi film Animasi 3D "The Walking Bat"
2. Tambahan pengetahuan/referensi bagi pembaca yang tertarik dalam pembuatan *storyboard* dalam dunia animasi

## 1.6. Metode Penelitian

Dalam upaya pengumpulan data yang akan membantu dalam pengerjaan tugas akhir, penulis menggunakan metode studi pustaka/literature. Disini penulis berupaya mencari informasi sebanyak-banyaknya melewati beberapa buku, e-book, dan media internet yang dapat mendukung pembuatan *Storyboard* dalam film 3d Animasi "The Walking Bat".

Adapun penulis juga melakukan suatu observasi yang akan dilakukan dengan melalui menonton beberapa film animasi 3d. Dengan menonton film animasi 3d ini penulis mengobservasi adegan-adegan dan *shot-shot* yang bagaimana dan apa saja yang dapat mempengaruhi emosi penonton. Glebas, salah satu *storyboard artist* Disney, menggunakan cara ini untuk mengetahui dan mengendalikan emosi penonton.

Berlanjut dari melakukan observasi, penulis akan melakukan beberapa eksperimen berdasarkan teori yang didapat setelah menonton film, yang kemudian akan diambil hasil yang sesuai dengan animasi 3d "The Walking Bat".

U  
M  
N