

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Dunia terus berkembang, begitu pula berbagai hal yang ada di dalamnya. Industri kreatif yang meliputi industri animasi di dalamnya juga mengalami perkembangan yang cukup pesat. Seiring dengan berjalannya waktu industri animasi juga mengalami perkembangan sehingga menciptakan banyak bidang dan jenis baru di dalamnya. Pada zaman dahulu animasi dibuat secara manual dengan menggambar satu per satu setiap *frame*-nya sehingga menghasilkan efek gerakan dalam media 2D. Sekarang ini animasi sudah mulai beralih dengan adanya teknologi 3D yang memungkinkan sebuah karya animasi tampak lebih nyata.

Animasi pada dasarnya merupakan perpaduan antara seni dan teknologi yang tak lepas dari disiplin ilmu perfilman (Soenyoto, 2017). Soenyoto juga menegaskan bahwa animasi bukan sekedar menggerakkan objek semata, melainkan bagaimana memberi kesan hidup pada objek tersebut sehingga terkesan bernyawa layaknya makhluk hidup. Kesan hidup ini dapat ditunjukkan dengan adanya berbagai ekspresi maupun gerakan yang muncul dan dilakukan oleh objek animasi tersebut. Untuk itu, agar mendapatkan hasil animasi yang terkesan nyata dan menarik perlu diterapkan 12 prinsip animasi dalam pengerjaannya. Penerapan 12 prinsip tersebut akan membantu animator dalam membuat animasi yang hidup dan menarik bagi para penontonnya kelak.

"LOG: C.U" merupakan film pendek animasi dengan media 3D yang akan membawakan cerita bergenre *sci-fi*. "LOG: C.U" mengangkat tema kemanusiaan dengan membahas mengenai isu terkait kondisi lingkungan hidup sebagai pesan yang hendak disampaikan kepada masyarakat sebagai penontonnya. Animasi tentunya berperan sangat penting untuk dapat menggambarkan bagaimana aksi dan reaksi yang terjadi dalam film ini. Gerakan yang dilakukan oleh karakter dalam film ini tentunya dapat menggambarkan pola pikir karakter melalui tindakan yang dilakukannya. Oleh karena itu, laporan ini akan membahas mengenai peran *animator* dalam perancangan film pendek berjudul "LOG: C.U".

### 1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana peran *animator* dalam perancangan film pendek berjudul "LOG: C.U"?

### 1.3. Batasan Masalah

Pembahasan dalam laporan ini akan dibatasi pada:

1. *Scene 7* dimana Dweller mengejar Astronaut yang mencoba mendekati dan mengambil botol I-R0 yang sebelumnya terpasang di alat *life support* pohon dan astronot pun melakukan upaya untuk tetap dapat mengambil I-R0 tersebut
2. Pembahasan adegan dalam *scene 7* dibatasi pada *shot 6, 9, dan 11* saja.
3. Pembahasan animasi dalam laporan ini dibatasi pada animasi gerakan tokoh Astronaut saja

4. Penerapan teori 12 prinsip dasar animasi dari Thomas dan Johnston.

#### **1.4. Tujuan Program**

Penelitian ini ditujukan untuk menganalisis peran *animator* dalam perancangan film pendek berjudul "LOG: C.U". Penulis berharap tulisan ini dapat menjadi acuan bagi mahasiswa lain atau pihak manapun dan membantu dalam mempelajari peran *animator* dalam perancangan pembuatan sebuah film.

#### **1.5. Manfaat Program**

Adapun manfaat dari program ini adalah sebagai berikut:

##### **1.5.1. Manfaat bagi penulis**

Melalui program ini, penulis berharap dapat meningkatkan pengetahuan serta pengalaman terkait peran sebagai *animator* dalam proses perancangan dan pembuatan film pendek animasi 3D, sehingga dapat menghasilkan karya yang tentunya lebih baik lagi kedepannya.

##### **1.5.2. Manfaat bagi orang lain**

Melalui laporan ini penulis berharap dapat memberi kontribusi sebagai bahan literasi maupun referensi bagi para praktisi maupun pelajar dalam bidang ini yang hendak mempelajari lebih dalam mengenai peran *animator* dalam perancangan sebuah film pendek animasi 3D.

##### **1.5.2. Manfaat bagi universitas**

Penulis berharap laporan ini dapat menambah bahan literatur di Universitas Multimedia Nusantara sehingga dapat membantu mahasiswa maupun warga kampus lainnya dalam meningkatkan pemahaman mengenai peran *animator* dalam perancangan film pendek animasi 3D.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA