

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Animasi memungkinkan *film maker* untuk menyampaikan cerita lewat rangkaian gambar, tanpa dibatasi oleh dunia nyata. Dalam animasi, *film maker* bebas berkreasi membangun dunianya sendiri untuk mendukung cerita yang ingin disampaikan. Oleh karena itu, menurut penulis tahap pre-produksi dimana dunia tersebut dirancang sangatlah penting. Tahap pre-produksi sendiri mencakup perencanaan strategi film, pembuatan *storyboard*, *script writing*, serta perancangan *concept art*.

Menurut Wydra (2017), *concept art* merupakan dasar dari hasil akhir film animasi. Sebuah *concept art* memuat ide yang memberikan gambaran visual yang ingin dicapai, yang nantinya akan digunakan sebagai referensi dalam proses produksi. Wydra mengungkapkan peran seorang *concept artist* pada tahap awal berkaitan dengan menggambar serta eksplorasi berbagai macam ide secara kasar, sedangkan pada tahap akhir berkaitan dengan pembuatan referensi *style (style frame)* untuk produksi film. *Style frame* sendiri merupakan sebuah gambar visualisasi hasil akhir animasi yang diinginkan. Hawk (2017) menjelaskan *style frame* bertujuan untuk menunjukkan keseluruhan visual dan mood film dengan menggambarkan warna, medium, tekstur, foto, serta aset yang akan digunakan dalam animasi.

Film animasi *Log: C.U.* bercerita mengenai mengenai seorang astronaut yang terpaksa mendarat di planet asing karena kehabisan bahan bakar IR-0 dan seorang *dweller* (penghuni planet) yang harus menjaga *the last tree*. *The last tree* sendiri merupakan pohon terakhir dalam planet, dan untuk membuatnya tetap hidup digunakan mesin penunjang kehidupan yang juga memerlukan bahan bakar IR-0. Dalam pembuatan film animasi 3D *Log: C.U.* penulis berperan sebagai *visual development artist*, yang dalam pelaksanaannya berkaitan dengan pembuatan *concept art* dan *style frame*. Hal ini sesuai dengan ketertarikan penulis akan tahap pre-produksi dalam pembuatan film, selain itu penulis juga ingin mengaplikasikan hal-hal yang telah dipelajari selama perkuliahan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam program MBKM proyek independen ini adalah:

Bagaimana peran *concept artist* dalam perancangan film animasi 3D *Log: C.U.*?

1.3. Batasan Masalah

Penulis akan membatasi pembahasan peran *concept artist* ini sebagai berikut:

1. Perancangan konsep *the last tree* pada film *Log: C.U.* khususnya dari segi penggunaan bentuk menurut teori Solarski.

2. Pembuatan *style frame scene* astronaut berhasil mengambil IR-0 dari pohon dan *scene* astronaut meninggalkan planet tersebut khususnya dari segi penggunaan warna menurut teori Polson.

1.4. Tujuan Program

Melalui penjabaran proses perancangan konsep *the last tree* serta perancangan *style* visual film *Log: C.U.*, tulisan ini akan menjelaskan peranan *concept artist* dalam pembuatan film animasi 3D *Log: C.U.*

1.5. Manfaat Program

Adapun manfaat program ini sebagai berikut:

1. Bagi penulis, penulis dapat memperluas pengetahuan terhadap jobdesk yang dimiliki, serta sebagai sarana pertanggungjawaban atas peran penulis dalam pembuatan film *Log: C.U.*
2. Bagi orang lain, masyarakat umum terutama yang tertarik dalam pembuatan animasi dapat menambah pengetahuan mengenai tahap pre-produksi film animasi, secara khusus pada tahap pembuatan *concept art*.
3. Bagi universitas, Mahasiswa-Mahasiswi UMN dapat menggunakan paper ini sebagai referensi skripsi atau acuan pre-produksi proyek film animasi lainnya.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA