



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

Film animasi yang baik tidak lepas dari proses pembuatannya yang cukup panjang dan memakan waktu. Pembuatan film animasi dimulai dengan penentuan tema dan pembuatan *basic story*. *Basic story* yang telah disepakati tersebut masih terbilang abstrak dan perlu perantara untuk dapat mewakilinya dalam bentuk gambar dan kata dari hasil akhir film animasi. *Storyboard* dijadikan sebagai perantara pemvisualisasian cerita yang ingin disampaikan antar kru dalam proyek pembuatan suatu film animasi.

Berdasarkan situs Jogjanews.com (2011: 15 September 2013) pembuatan *storyboard* penting dalam pengerjaan sebuah film karena *storyboard* menjelaskan susunan materi dari detik demi detik beserta suara, grafis, animasi, serta video yang dibutuhkan. Dalam situs Kompasiana (2012: 15 September 2013) menyatakan bahwa tujuan dibuatnya *storyboard* adalah agar para kru yang terlibat dalam proses produksi suatu film mengetahui tahapan apa saja atau adegan apa saja yang akan diambil dalam pembuatan film. *Storyboard* mencantumkan keterangan yang berisi *setting* tempat, waktu, dialog, *camera angle*, dan keterangan lain yang dibutuhkan agar semua kru dapat mengerti setiap adegan secara detail dan jelas sehingga kesalahan dapat sebisa mungkin dihindari.

Pentingnya pembuatan *storyboard* dalam proses pembuatan suatu proyek film animasi mendorong penulis untuk membuat *storyboard* sebagai media

pemvisualisasian awal dalam film pendek animasi 3D “The Gift”. Film pendek animasi 3D “The Gift” berdurasi kurang lebih lima menit. “The Gift” berceritakan tentang seorang anak yang pada hari ulang tahunnya mendapatkan sebuah kotak hadiah misterius. Kotak hadiah tersebut dapat mengabulkan semua permintaan apabila memasukkan memo bergambarkan benda-benda yang diinginkan.

Film animasi 3D “The Gift” merupakan film animasi pendek dengan diiringi musik serta *sound effect*. Ide cerita dalam film animasi 3D “The Gift” merupakan hasil diskusi dan kesepakatan penulis bersama dengan rekan-rekan penulis lainnya. Rekan-rekan penulis antara lain, Alexander Rei sebagai *animator*, Jovian Gozali sebagai *lighting/rendering artist*, Yosiana Irawan sebagai *sound designer*, Fransiska Wenda sebagai *environment model & texture artist*, Marshellina Monica sebagai *character modeler*, Michael sebagai *special effect (SFX) artist*, Devin Anggara sebagai *character model & texture artist*, dan penulis sendiri sebagai *storyboard artist*. Naskah yang ada sebelumnya telah dibuat oleh rekan penulis, Yosiana Irawan.

1.2. Rumusan Masalah

Pemaparan di atas telah menjelaskan pentingnya peranan *storyboard* dalam pembuatan film animasi 3D dan menimbulkan pertanyaan utama dalam karya tugas akhir ini yaitu,

1. Bagaimana perancangan *storyboard* dalam film animasi 3D “The Gift” ?
2. Bagaimana perancangan *storyboard* sebagai acuan perencanaan untuk dapat meningkatkan efisiensi produksi film pendek animasi 3D “The Gift”?

1.3. Batasan Masalah

Beberapa batasan yang diambil dalam perancangan *storyboard* dalam film animasi 3D “The Gift”.

1. Membahas tahapan pembuatan *storyboard* dalam film animasi 3D “The Gift”.
2. Pembahasan akan meliputi pemilihan komposisi, *shot angle*, dan *timing*.

1.4. Tujuan Perancangan.

Perancangan yang dilakukan ini tidak terlepas dari tujuan yang ingin dicapai, yaitu:

1. Membuat *storyboard* sebagai media visualisasi awal film animasi 3D “The Gift”.
2. Membuat *storyboard* yang menjadi acuan perencanaan untuk dapat meningkatkan efisiensi produksi film pendek animasi 3D “The Gift”.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Perancangan penelitian yang dilakukan tidak terlepas dari beberapa metode yang dipraktikkan. Metode ini digunakan untuk mempermudah mengumpulkan beberapa sumber yang diperlukan, menganalisis masalah yang ada, dan memecahkan permasalahan yang ada. Berikut beberapa metode yang digunakan dalam perancangan penelitian ini.

1. Studi Pustaka

Metode studi pustaka ini dilakukan dengan mencari dan mengumpulkan referensi-referensi yang berhubungan dengan topik pembahasan. Pencarian

referensi dapat dilakukan melalui media internet maupun buku-buku. Referensi dapat berupa film, potongan adegan, film, dan literatur yang dapat dijadikan sebagai inspirasi dan acuan dalam proses pembuatan *storyboard* pada film pendek animasi 3D “The Gift” sendiri.

2. Observasi

Metode observasi ini dengan melakukan pengamatan langsung terhadap hal – hal yang berhubungan dengan topik penelitian. Bahan referensi yang digunakan berupa referensi film animasi pendek 3D yang kemudian ditelaah secara menyeluruh serta dicari pokok permasalahan yang ada. Permasalahan tersebut kemudian diamati, dianalisis, dan dicari pemecahannya sehingga hasilnya dapat diaplikasikan pada penelitian perancangan.

3. Eksperimen

Metode eksperimen dilakukan dengan melakukan percobaan dari pemilihan *shot* dan *angle* pada program Autodesk 3Ds MAX. Percobaan juga dilakukan dalam *pacing timing* yang akan digunakan pada *storyboard* dengan membuat video referensi. Hasil dari percobaan akan memperoleh suatu kesimpulan apakah penelitian sudah memberikan jawaban yang sesuai dengan apa yang sudah direncanakan sebelumnya.