



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 tidak berkembang lewat teknisnya saja, namun juga cerita yang disampaikan. Cerita merupakan hal yang penting dalam pembuatan film animasi, tujuannya agar penonton tidak hanya dapat melihat visual yang indah dari film tersebut, tapi juga dapat menangkap pesan dan emosi yang ingin disampaikan. Maka, perlu adanya latar belakang dalam pembuatan cerita agar cerita tersebut menjadi menarik untuk dikaji lebih dalam.

Semua orang, dalam budayanya masing-masing, pasti memiliki cerita yang disampaikan oleh orang yang lebih tua darinya, baik cerita rakyat atau lain sebagainya. Dan seiring berjalannya waktu, dan juga perkembangan komunikasi yang kian cepat, budaya dapat saling bertukar cerita sehingga membuat cara menyampaikan pesanpun semakin menarik.

Rousseau (2013) dalam bukunya berpendapat bahwa *storyboard* adalah alat rencana yang kuat yang dapat digunakan dalam sebuah film, untuk memfilmkan narasi baik film *live-action* atau animasi. Sehingga, jika perancangan cerita dalam film animasi sudah kuat, maka *storyboard* memiliki peran penting untuk menyampaikan keseluruhan cerita. *Storyboard* sendiri berisikan *shot-shot* yang diatur sesuai dengan adegan dan situasi yang ingin disampaikan.

1.2. Rumusan masalah

Bagaimana membuat shot yang dapat memperkuat penyampaian dominasi salah satu karakter dalam film animasi bertema *siblings rivalry*.

1.3. Batasan Masalah

1. Perancangan *shot* untuk menunjukkan dominasi kakak dalam *siblings rivalry*, berdasarkan ukuran *shot* dan komposisi dalam *rule of third*.
2. Perancangan *shot* dibatasi pada shot 11, 24E, dan 34C.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Merancang *shot* yang memperkuat visualisasi dominasi kakak terhadap adiknya pada shot 11, 24E, dan 34C pada film animasi "ARDEN".

1.5. Metode Perancangan

Pertama-tama, penulis merancang sebuah konsep yang merujuk kepada bagaimana sebuah cerita dapat memiliki pesan yang lebih dari yang terlihat dalam visual animasinya. Lalu terbentuklah sebuah cerita tentang bagaimana otak kiri dan otak kanan memiliki peran yang berbeda. Sehingga, penulis menyusun cerita tentang seorang anak kembar yang merepresentasikan tentang persamaan dan perbedaan kedua hal ini. Seiring berjalannya waktu, penulis menemukan bahwa perancangan otak kiri dan otak kanan dalam penyampaiannya akan memakan waktu dan cukup sulit untuk dipahami oleh penonton. Sehingga, penulis dan tim

melanjutkan pencarian konsep cerita lain yang tidak mengubah keseluruhan cerita, yaitu dengan mengambil topik utama tentang *siblings rivalry*.

Setelah cerita diasistensi, penulis dan tim membuat logline yang menjadi sumber cerita, yang kemudian diolah menjadi sinopsis. Kemudian, hasil dari sinopsis tersebut menjadi acuan bagi penulis dan tim untuk *brainstorming* karakter dan *environment* secara lebih detail. Dari sana, sinopsis kami buat menjadi lebih detail menjadi sebuah *script* dan *storyboard*.

Storyboard disusun menjadi beberapa *scene* adegan, sehingga membantu penulis untuk menekankan penyampaian *mood* yang ingin dicapai. Lalu, *shot-shot* yang merupakan klimaks dalam setiap *scene*, dilanjutkan menjadi sebuah skrip warna, yang dirancang agar dapat mendukung emosi penonton.

Setelah skrip warna selesai dibentuk, maka, *storyboard* yang merupakan hasil *final*, akan dilanjutkan sebagai animatik, guna mengetahui pergerakan kamera yang dibutuhkan dan kesinambungan seluruh film yang dibentuk. Jika sudah sesuai, animatik tersebut kemudian digunakan sebagai acuan penulis dan tim untuk merekam suara dan perekaman akting yang dibutuhkan.

Memasuki tahap produksi pada animasi, penulis dan tim melanjutkan hasil animatik dan referensi menjadi *keyframe* dan diikuti oleh *in-between*. Kemudian, *scene* animasi yang sudah halus kemudian memasuki tahap *coloring*, yang dimulai dengan *blocking* warna dan dilanjutkan dengan *shading*. Warna yang dibuat mengacu pada *script* warna yang sudah disusun berdasarkan *mood* yang dibentuk.

Dalam masa paska produksi, penulis dan tim akan menyusun *scene* demi *scene*, penambahan sound serta *visual effect* di Adobe After Effect, sebagai tahap *compositing*.

1.6. Timeline

Tabel 1.1 Tabel Timeline Kelompok
Tabel 1.1

Bulan Minggu	Agustus		September				Oktober				November				Desember					Januari				
	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	
Jadwal Sidang																								
Riset																								
Sinopsis																								
Storyboard																								
Desain karakter																								
Desain environment																								
Skrip warna																								
Animatik																								
acting ref.																								
Environment																								
Animasi																								
Coloring																								
Compositing																								
Sfx dan Vfx																								
Editing																								

Tabel 1.1. Tabel *Timeline* Pengerjaan Kelompok

Font yang di beri warna Hijau diatas menjelaskan jobdesk penulis saat melaksanakan tugas akhir, warna merah kepada anggota kelompok dan coklat adalah pekerjaan yang dilakukan secara bersama-sama.

Tabel 1.2.

Tabel 1.2

Bulan \ Minggu	Agustus		September				Oktober				November				Desember					Januari				
	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	
Jadwal Sidang																								
Riset																								
Desain Karakter																								
Desain Environment																								
Storyboard																								
Animatik																								
Revisi BAB 1 & 2																								
Sound rec. & acting ref.																								
Key frame Animasi																								
Revisi BAB 3 & 4																								
In-Between Animasi																								
Coloring																								
Compositing																								
BAB 5																								
Sfx dan Vfx																								
Editing																								

Tabel 1.2. Tabel *Timeline* Pengerjaan Individu

UMMN

1.7. Sistematika Perancangan

