



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

Pada era modern seperti sekarang ini teknologi telah berkembang pesat, termasuk industri animasi di Indonesia. Berbagai macam hal telah mempengaruhi kemajuan salah satu industri kreatif tersebut. Mulai dari segi teknologi, dan juga karena banyaknya film animasi asing yang lebih sukses menarik perhatian penonton di Indonesia. Hal-hal tersebut bisa menjadi pemicu semangat tersendiri bagi para animator untuk terus berkarya dan memajukan industri animasi di Indonesia.

Selain dari segi teknologi, film animasi yang baik tentunya tidak luput dari proses pengerjaan yang terstruktur dan sistematis. Pembuatan film animasi diawali dengan membuat sebuah konsep atau ide cerita, yang kemudian dilanjutkan dengan pembuatan karakter. Ide cerita dan karakter yang telah ditentukan kemudian dikembangkan ke dalam bentuk visual/gambar atau yang biasa dikenal dengan istilah *storyboard*. Dalam pembuatan *storyboard* terdapat perancangan *shot* yang merupakan unsur penting dalam penyampaian pesan cerita dan suasana tertentu dari film tersebut.

Untuk proyek tugas akhir penulis membuat sebuah film animasi pendek 2 dimensi yang berjudul “Pandji Njamoek Legendaris”. Sebelum memulai proses produksi film animasi, diperlukan perancangan *shot* yang sesuai untuk memvisualisasikan cerita yang telah penulis buat bersama tim. Dengan perancangan *shot* yang tepat pada setiap *scene* akan turut membantu menciptakan

suasana riang sehingga kesan komedi yang disampaikan dalam film dapat memberikan hiburan bagi para *audience* yang menyaksikannya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut; Bagaimana cara merancang *shot* komedi pada film animasi 2D “Pandji Njamoek Legendaris”?

1.3. Batasan Masalah

Dalam perancangan *shot* pada film animasi 2 dimensi “Pandji Njamoek Legendaris”, penulis memberikan batasan masalah agar pembahasan tidak terlalu luas dan melebar. Perancangan ini dibatasi oleh:

1. Perancangan *shot* dari segi *angle* sinematografi.
2. Perancangan *shot* untuk menciptakan suasana komedi.
3. Perancangan *shot* yang akan diimplementasikan hanya pada *scene* 1 *shot* 4, *scene* 4 *shot* 14, dan *scene* 8 *shot* 27, 28, 29, 30, 39, 40 yang didalamnya terkandung unsur komedi.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah menghasilkan *shot* komedi pada film animasi 2 dimensi berjudul “Pandji Njamoek Legendaris”.

1.5. Metode Penelitian

Penulis menerapkan metodologi penelitian kualitatif. Penulis melakukan pengumpulan data yang bersumber dari literatur mengenai perancangan *shot* dan referensi berupa film-film animasi yang mengandung unsur komedi.

1.6. Manfaat Tugas Akhir

1.6.1. Manfaat bagi Penulis

Penulis mendapatkan pengetahuan lebih dalam mengenai cara merancang *shot* dengan *angle* yang tepat agar cerita dan suasana pada film berhasil disampaikan pada *audience*.

1.6.2. Manfaat bagi Orang Lain

Laporan Tugas Akhir ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk mahasiswa lain yang sedang atau akan mengerjakan proyek mengenai perancangan *shot* komedi pada film animasi 2 dimensi.

1.6.3. Manfaat bagi Universitas

Laporan Tugas Akhir ini diharapkan dapat menjadi arsip akademik yang baik dan bermanfaat sehingga dapat dijadikan sebagai referensi untuk civitas akademik Universitas Multimedia Nusantara.

U M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA