

ANIMASI PENDEK CUBE



Oleh :

NAMA : DIMAS ANGGI FANRIZKI

NIM : 17.82.0031

KELAS : 17 - S1TI - 01

Dosen :

BHANU SRI NUGRAHA, M.KOM

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2020

SINOPSIS

Di sebuah dermaga kayu di tengah laut pada sore hari, datanglah Grey sang tokoh utama yang berjalan di tengah-tengah dermaga tersebut. Grey melihat sebuah kubus yang memancarkan cahaya biru tepat di depannya. Grey mencoba untuk mengangkat kubus tersebut, tetapi usaha grey sia-sia, kubus itu sangat berat, tetapi grey tidak menyerah. Grey berusaha melakukan semua cara untuk mengangkat kubus tersebut, dan usaha dia tetap sia-sia, hingga akhirnya dia bertemu dengan sebuah katak yang sepertinya kelaparan, dan grey dengan santainya memberi dia makan dan meninggalkan kubus tersebut. Dan tiba-tiba kubus itu bergerak karena tiupan angin yang sangat keras.

STORYLINE

Nama Studio : Long Studio

Judul : Cube

Lokasi : Dermaga kayu di tengah laut

Duration : 110 detik

Scene No	Visual	Audio	duration
1	LOGO STUDIO	SFX Epic Sound	5 detik
2	ext: Grey berjalan ditengah dermaga kayu	SFX Jangkrik, dan Footstep	12 detik
3	ext: Grey Menabrak Kubus yang berada ditengah deramga kayu tersebut	SFX Woahh	11 detik

4	<p>ext:</p> <p>Grey mencoba mengangkat kubus tersebut, tetapi kubus tersebut sangat berat</p>	SFX Teketek	14 detik
5	<p>ext:</p> <p>Grey Marah dan menendang kubus tersebut, dan grey menjerit kesakitan</p>	SFX Fall Body	12 detik
6	<p>ext:</p> <p>Grey mencoba untuk melakukan sesuatu dengan mencoba memetir, membakar, membatu, mengangin kubus tersebut biar bergerak, tetapi usaha dia masih sia-sia</p>	SFX Petir, Api, Batu, Angin,	27 detik
7	<p>ext:</p> <p>Grey kecewa dan tiba-tiba ada kodok didepannya, kodok tersebut seperti kelaparan dan grey memberi makan kodok tersebut lalu meninggalkan kubus tersebut</p>	SFX Kodok	13 detik
8	<p>ext:</p> <p>Tiba-tiba setelah grey meninggalkan kubus tersebut, angin bertiup kencang dan kubus itu bergerak</p>	SFX Angin	6 detik
JUMLAH			100 detik

SCREENPLAY

EXT. DERMAGA KAYU DI TENGAH LAUT - MALAM HARI

GREY sang tokoh utama berjalan diatas dermaga kayu di malam hari. Tiba-tiba GREY menabrak sesuatu, GREY melihat apa yang dia tabrak, dan ternyata itu adalah Kubus yang memancarkan sinar biru yang sangat terang

GREY Berangkat dan mencoba mengangkat kubus tersebut, tetapi usaha GREY sia-sia, GREY tidak bisa mengangkat kubus tersebut karena kubus tersebut sangat berat. GREY sangat marah dan mencoba menendang kubus tersebut yang berakibat GREY menjerit kesakitan dan kubus tersebut tidak bergerak sedikit pun.

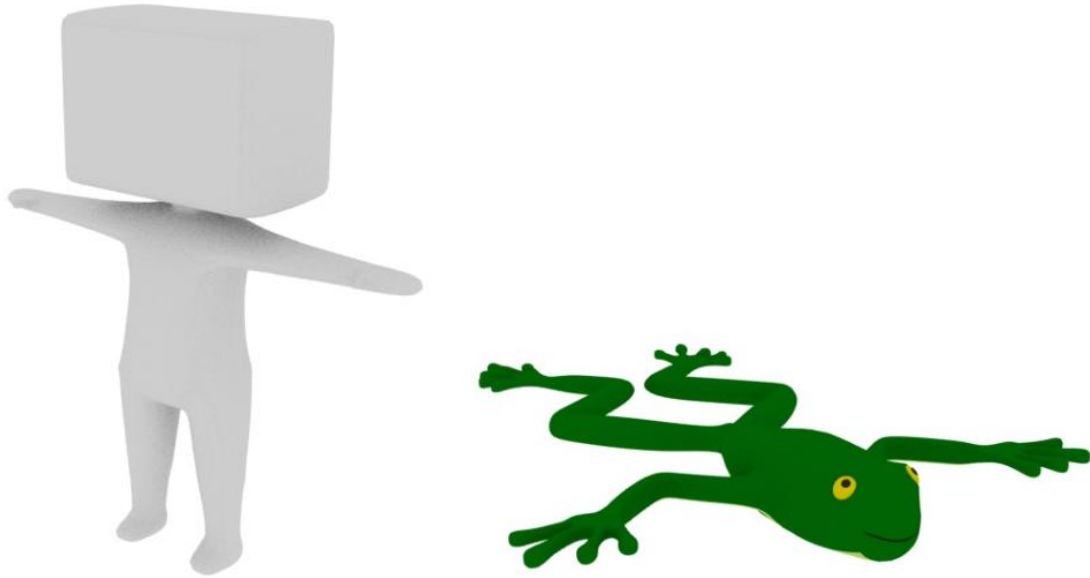
GREY semakin marah dan mencoba mengeluarkan tongkat sihirnya dan melakukan serangan sihir berupa petir, api, batu, dan angin kearah kubus tersebut. GREY mencoba untuk mengangkat KUBUS tersebut untuk kesekian kalinya dan usaha GREY tampak sia-sia karena kubus tersebut tidak bergerak sedikitpun.

GREY kecewa, tetapi tak lama itu ada KODOK yang meloncat kearah kubus dan tampaknya KODOK tersebut meminta makan. GREY mengasih sebiju permen kearah KODOK tersebut, dan kodok tersebut memakannya dan lari. GREY meninggalkan kubus tersebut dan taklama dari itu. Angin yang sangat kencang muncul dan membuat kubus itu bergerak.

SELESAI

STANDARD KARAKTER/ PROPERTI

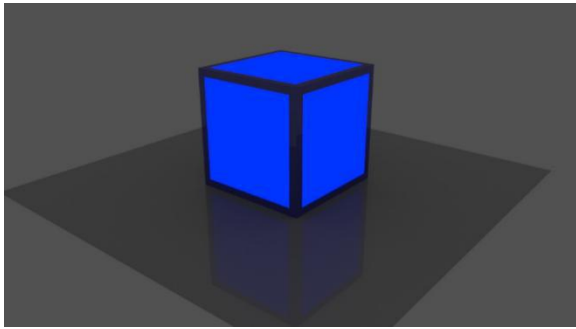
Karakter



Environment

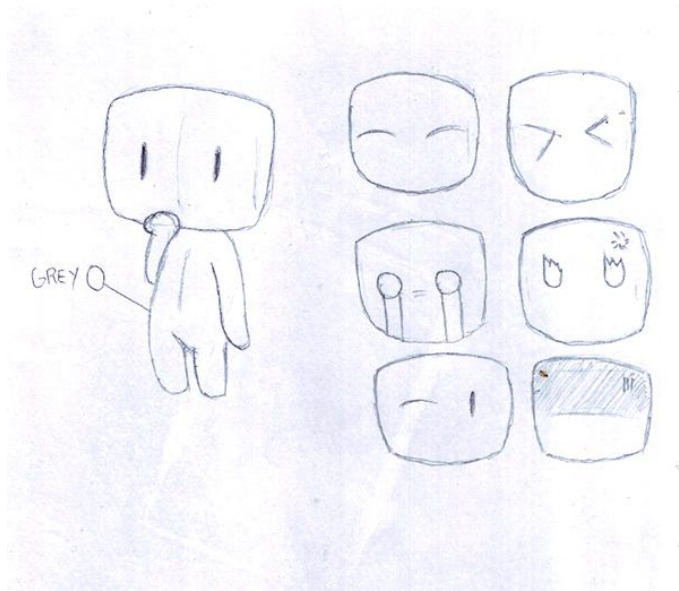


Properti

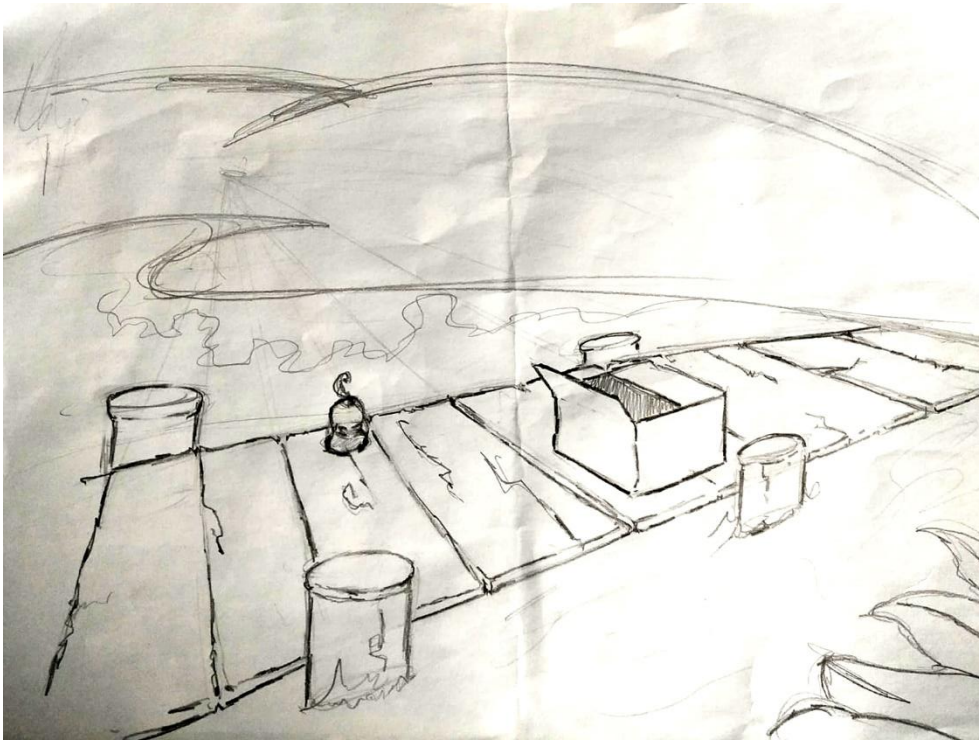


CONCEPT ART

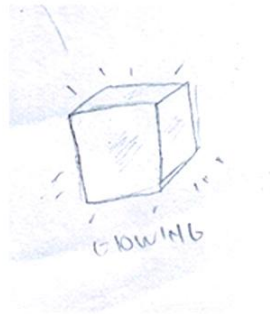
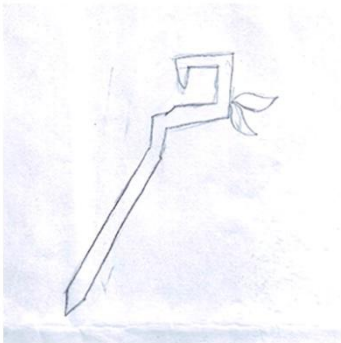
Karakter



Environment







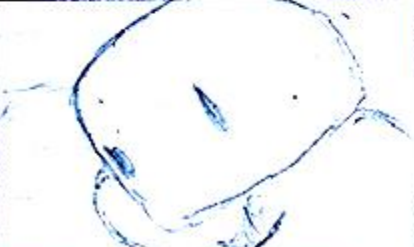
Properti



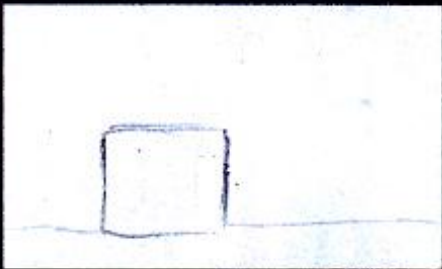
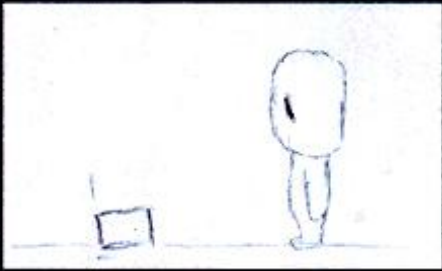
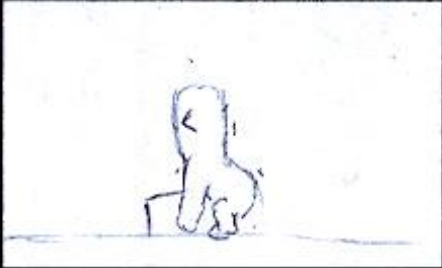


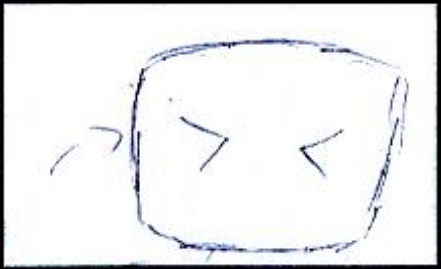



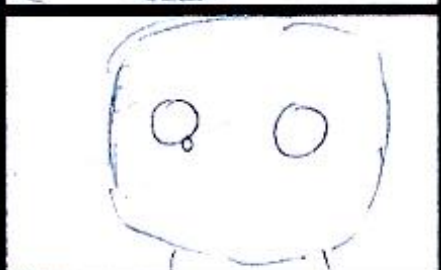
STORYBOARD

Scene No.	1	Project Name	Cube
-----------	---	--------------	------

Page 1

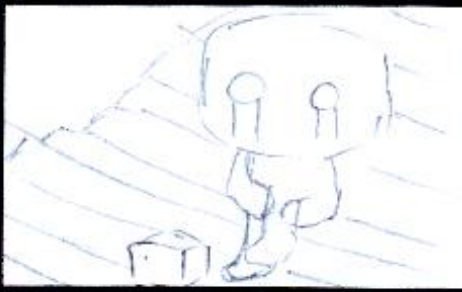
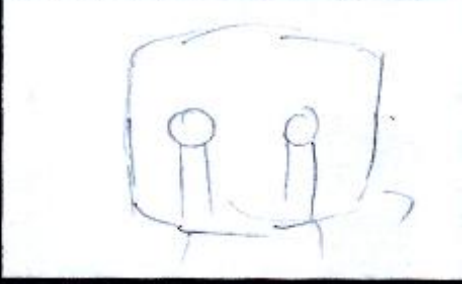



Cut	Picture	Visual	Audio	Time
1		Bulan di langit	Jangutuh Sound #	5
2		Grey berjalan di dermaga kecil	Footstep and love Sound	3
3		Grey yang tersenyum liho-liho tergetch	Drop Sound #	4
4		Grey terbaring hendak lanjutkan		2
5		Grey merasa sedih Sesatu di belakang	Wind Sound #	3
				Total
				17

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
5		Grey melinas kubus sambil terboring		2
6		Grey Berangkas		4
7		Edge Kubus Sangat Terang		3
8		Grey melinas kubus		2
8		Grey berisik mengayak kubus	1 inch sound	3
				Total
				K1

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
9		grey bermonah mengulak		3
10		grey tergatah	Drop Sound	3
11		grey matuk	Eye Sound	3
12		grey monah merendang	Wick Sound	3
13		grey merang		3
				Total
				15

Scene No	1	Project Name	Cube
----------	---	--------------	------



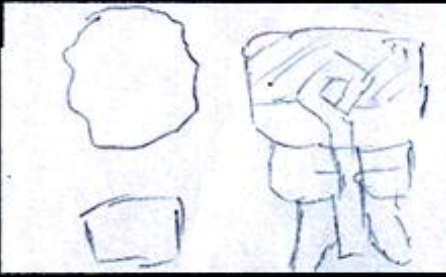
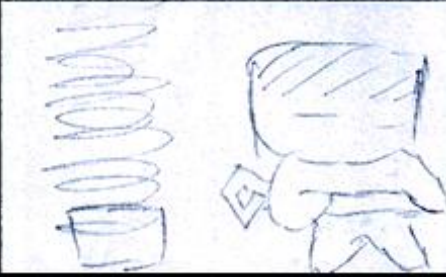

Page 4






Cut	Picture	Visual	Audio	Time
101		Grey McColligan		3
15		Grey Salih		3
15		-11-		2
15		Grey Mabala	fire sand	2
15		Grey/ Common Tongles Silver n/o	Common Sound	3
				Total
				13






Scene No.	1	Project Name	Lube
-----------	---	--------------	------

Page

5

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
16		Grey memory light	Lighting Sound	3
17		Grey memory	Fire Sound	3
18		Grey memory bite	Sound Sound	3
19		Grey memory again	Wind Sound	3
20				3
				Total
				15

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
20				3
20		Grey bender mengungas kubus	teknologi sound	2
20		Gray ngantukan		2
21		Kodek dancing	Kodek Sound	3
22		Grey Kodek marched Kodek		2
				Total
				12

Cut	Picture	Visual	Audio	Time
23		Grey mengasih loda makan		3
23		Grey bergerak		2
23		menyentuh luba		3
23		ingin bantuan dan ingin bergerak	Wind Sound	3
23				2
Total				13

SKETSA AWAL KARAKTER DAN PROPERTI

