

Kelompok 3

No.

Date

Nama = Irfan Dwi M NIM = 240411100010

* Pendahuluan

Dokumentasi *The Making of Tarzan* menampilkan proses panjang panjang dan kompleks di balik pembuatan film animasi *Tarzan* (1999) oleh Walt Disney Animation Studios. Film ini merupakan tonggak penting dalam sejarah animasi karena menggabungkan seni animasi 2D tradisional dengan teknologi 3D digital yang inovatif.

Tujuan utama tim produksi adalah menciptakan pengalaman visual yang imersif dan dinamis terutama saat Tarzan bergerak cepat di hutan dengan gaya berselancar di dahan pohon. *Tarzan* ini merupakan mendorong para animator Disney mengembangkan teknik dan perangkat baru agar animasi terlihat realistis namun tetap mempertahankan gaya artistik khas Disney.

Film ini menjadi simbol transisi antara dua era. Era klasik animasi 2D dan awal era digital modern, menjadikannya studi kasus yang menarik untuk dipelajari dari sisi teknologi, seni dan kreativitas.

Nama : Miftahul Aripin

Nim : 290211100094

Kelompok : 7

11. Topik penting dan proses pembuatan animasi

A. Inovasi teknologi kunci : Deep canvas

Salah satu fokus utama dalam inovasi adalah penerapan teknologi "Deep canvas". Inovasi besar yang mengubah cara animasi 2D dipadukan dengan ruang 3D.

1. Pengertian dan Tujuan

Deep canvas adalah teknologi yang memungkinkan pelukis background menciptakan lingkungan tiga dimensi yang bisa "ditaruh" secara digital. Teknologi ini digunakan agar kamera bisa bergerak bebas di dalam hutan seolah nyata, menciptakan sensasi ketenangan dan kecepatan saat Tarzan berayun di antara pepohonan.

2. Proses Kerja

- **Pemodelan 3D**: Tim layout membangun hutan penuh - pohon, cabang, dan daun -- sebagai model tiga dimensi
- **Pelukis Digital**: seniman background menggunakan kuas digital untuk menambahkan gestur pada objek 3D tersebut
- **Kamera Virtual**: kamera digital kemudian bisa bergerak maju, mundur dan berputar di dalam dunia yg dibuat itu, menciptakan efek sinematik yang belum pernah ada sebelumnya dalam animasi 2D

Hasil akhirnya membuat adegan-adegan Tarzan nampak seolah direkam langsung di hutan sungguhan. Padahal semuanya merupakan lukisan digital yang digerakkan dengan komputer

Nama: Deo Candra Saputra

NIM: 29021100137

B. Evolusi Animasi Karakter 2D (manual)

Walaupun lingkungan dibuat dengan teknologi digital, karakter utama - seperti Tarzan dan Jane - tetap digambar secara manual oleh animator hand-drawn keane dan timnya

1. Studi Anatomi dan Gerakan

Keane melakukan penelitian intensif terhadap anatomi manusia dan kera untuk menemukan keseimbangan antara gerakan manusia dan iseng hewan. Ia juga menonton video atlet ~~skateboard~~ skateboard dan snowboard agar gerakan Tarzan terasa luwes dan energik.

2. Proses animasi

- Animator menggambar gerakan Tarzan frame demi frame diatas kertas (animasi kasar)
- Gambar tersebut kemudian ~~dipindai~~ dipindai ke komputer dan dimasukkan ke lingkungan DEEP Canvas 3D

- Hasil akhirnya membuat Tarzan 2D seolah benar-benar meluncur melewati ranting dan daun di ruang tiga dimensi

Kolaborasi antara animator manual dan teknis digital inilah yang menciptakan harmoni antar emosi karakter tradisional dan dinamika visual modern

No.

Date

Nama : Muhammad Ali Mustadho

NIM : 240411100119

Integrasi musik

Selain aspek visual, dokumentasi juga menyoroti pentingnya musik dalam "Tarzan". Phil Collins menjadi pengisi suara emosional film ini dengan lagu-lagu seperti "Son of Man", "You'll Be in My Heart", dan "Strangers Like Me". Berbeda dengan film Disney lain di mana karakter bernyanyi, lagu-lagu Collins berperan sebagai narator musik yang menceritakan perjalanan batin Tarzan. Pendekatan ini memberi film nuansa emosional yang kuat dan lebih universal karena tidak bergantung pada dialog antar karakter.







www.youtube.com - To exit full screen, press Esc





GLEN KEANE
SUPERVISING ANIMATOR, "TARZAN"







1:22 / 21:18



trivia

*Q: "Who can name all the
members of 'N SYNC?"*





The Making of Tarzan



TARZAN



*executive producers
douglas ross
gregory b. stewart
j. rupert thompson*

