



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

Fauvisme merupakan salah satu gaya lukisan pada era awal terbentuknya seni modernisasi/fauvisme, diambil dari kata *Les Fauves* yang berartikan “Binatang Liar” karena lukisan-lukisan dengan aliran fauvisme memiliki pemilihan warna yang tidak sesuai dengan benda yang ada di alam nyata.

Tema yang diangkat oleh penulis sebagai landasan cerita adalah *unity in diversity*, terinspirasi dari motto orientasi mahasiswa baru tahun 2012 yang bertemakan sama dan membuktikan bagaimana mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang datang dari berasal dari latar belakang tempat berbeda, namun tetap bisa bersatu dalam orientasi mahasiswa tahun 2012 tanpa memperdulikan perbedaan yang terlihat.

Eksekusi akhir berupa video pendek dengan teknik *limited animation*, berisikan ilustrasi bergerak, narasi, dan teks dari cerita singkat berjudul “We Are Different, Yet We Are The Same”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalahnya adalah:

Bagaimana merancang 4 karakter utama dalam video animasi pendek dengan teknik *limited animation* berjudul “We Are Different, Yet We Are The Same” dengan menerapkan *style* fauvisme.

1.3. Batasan Masalah

- 1) Penerapan warna dengan *style* fauvisme yang dibatasi dengan warna-warna cerah.
- 2) Pengaplikasian warna dengan *style* fauvisme pada 4 karakter utama
- 3) Durasi *limited animation* berkisar antara 2-3 menit.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari perancangan tugas akhir ini adalah menghasilkan video animasi pendek berjudul “We Are Different, Yet We Are The Same” dengan menerapkan *style* Fauvisme.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Penulis menggunakan penelitian jenis kualitatif yaitu mengumpulkan data-data, dengan metode studi literatur mencakup buku, artikel, jurnal online, mengumpulkan referensi visual seperti film dari karya-karya yang sudah ada, video dokumenter.

1.6. Bagan Perancangan

| Kegiatan | Bulan | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------------------------|----------|---|---|---|-------|---|---|---|-------|---|---|---|-----|---|---|---|------|---|---|---|--|
| | Februari | | | | Maret | | | | April | | | | Mei | | | | Juni | | | | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| Pra Produksi | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Cerita | | | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Storyboard | | | | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | | | |
| Concept Art | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Character | | | | | | | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | |
| Environment | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | | |
| Produksi | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Animating | | | | | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | |
| Layout | | | | | | | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | | | | |
| Pasca Produksi | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Composing | | | | | | | | | | | | | | | | | ■ | ■ | | | |
| Adding Music and Narration | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ■ | | |

