



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

Dikutip dari penelitian “Efektifitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran” oleh Sapto Haryoko. Media visual sudah menjadi salah satu sarana hiburan dan informasi yang cukup populer dikalangan umum. Animasi adalah bagian dari sarana tersebut. Untuk memperkuat sebuah animasi, tentu sebuah gerakan karakter harus dirancang dengan baik dan penempatan yang sesuai.

Konsep dari animasi pendek Concordia, bertema *drama-adventure* yang bertempat disebuah benua yang sedang mengalami konflik. Konflik ini berdasarkan konflik yang sudah ada di dunia nyata, yaitu perselisihan antar penggemar animasi Amerika dan animasi Jepang, dimana banyak penggemar animasi Amerika tidak menyukai animasi Jepang atau *anime*, dan begitu juga sebaliknya. Bisa dibilang masalah sepele, tetapi perselisihan ini sudah terjadi lama dan masih berlanjut, sudah bertebaran di *fansite* Facebook, forum dan sampai media sosial(Choo, 2008) (Luis, 2011).

Animasi Concordia ini akan memparodikan konflik yang terjadi dan mensimplikasi keadaan. Gaya gambar dari animasi ini memasukkan 2 unsur, yaitu gaya gambar kartun Amerika dan gaya gambar kartun Jepang. karena gaya penggambaran dari karakter animasi ini cenderung 2, tentu pergerakan dari

masing masing *style* memiliki ciri khasnya masing-masing. Dalam Concordia gaya gambar kartun Amerika akan dcondongkan kearah animasi *stylized* dan Jepang kearah animasi *realistic*. Membuat sebuah rancangan gerakan dan sifat sifat animasi dari 2 *style* yang berbeda tentu menjadi tantangan dan juga sebuah inovasi yang cukup besar.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan animasi gerakan *realistic* dan *stylized* dalam film Concordia

1.3. Tujuan Tugas Akhir

Menvisualisasikan gerakan karakter 2D untuk film animasi *Concordia*.

Menyelaraskan tipe gerakan animasi *realistic* dan gerakan animasi *stylized*.

1.4. Manfaat Tugas Akhir

1. Memberikan wawasan tentang teknik penggambaran dan animasi *anime* dan kartun.
2. Menawarkan pesan moral dalam hal kesadaran individu terhadap tindak anti diskriminasi.

1.5. Batasan Masalah

Dalam laporan tugas akhir ini, penulis memberikan batasan pembahasan sebagai berikut:

- 1) Pembahasan dalam Tugas Akhir ini sebatas pada animasi karakter.
- 2) Penggabungan gaya *realistic* dan *stylized* dalam 1 animasi.

3) Topik-topik yang tertulis dibawah ini tidak menjadi pembahasan dalam

Tugas Akhir ini:

- a) Compositing.
- b) Background Design.
- c) Character Design.
- d) VFX Animation.

1.6. Definisi Istilah

1. *Parody* adalah mengimitasi sebuah kejadian/karya yang sudah dengan cara ironis dan satir, biasanya digunakan untuk kebutuhan humor.

2. *Cell-shading* adalah teknik pewarnaan dengan cara block atau memadat, tidak memakai gradasi warna.

3. *Style* adalah teknik penggambaran.

4. *Genre* adalah istilah untuk kategori literatur atau suatu bentuk dari seni atau hiburan.

5. *Frame* adalah satuan yang biasa di pakai dalam industri animasi.

