



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

Teknologi yang berkembang pesat pada era modern ini mendorong media informasi menjadi semakin canggih. Salah satu perkembangan media informasi yang paling pesat perkembangannya adalah dalam bidang animasi. Semakin lama kita semakin sering menemui sebuah iklan atau sebuah presentasi yang menggunakan animasi di dalamnya. Animasi menjadi tren untuk digunakan dimana-mana karena potensinya sebagai suatu media informasi yang bergerak, dimanahal tersebut mudah untuk menarik perhatian dan interaksi dari yang melihatnya. Oleh karena itu, ketika kita berjalan-jalan di *mall* atau bahkan ketika kita sedang menonton televisi di rumah, kita dapat menemukan animasi di dalam berbagai media informasi.

Karena potensinya yang begitu besar, animasi terus berkembang sehingga lahirlah banyak bentuk animasi. Dimulai dari animasi 2D berupa kartun, *motion graphics*, *visual effects*, sampai animasi 3D. Dalam tugas akhir kali ini, penulis akan membuat sebuah animasi 3D, yang saat ini semakin gencar kita lihat bermunculan dimana-mana. Animasi 3D menggunakan tiga sumbu ruang, yakni sumbu x, y dan z, yang menyebabkan animasi yang dihasilkan memiliki kesan ruang yang dalam.

Animasi dalam praktiknya seringkali digunakan sebagai media hiburan. Seperti dalam iklan dan industri perfilman dimana animasi digunakan untuk mendukung dan meningkatkan visual dari suatu adegan. Hal ini disebabkan karena fantasi yang tidak terbatas yang dapat dicapai dalam dunia animasi. Dalam menceritakan fantasi tersebut, animasi menggunakan berbagai media untuk menyampaikan pesan seperti suara, gerakan, warna, dll. Dalam proyek tugas akhir ini, Penulis ingin membuat sebuah animasi yang menyampaikan pesannya melalui gestur. Hal ini membuat penyampaian informasi/pesan menjadi jauh lebih menarik dibanding dengan percakapan dengan dialog secara langsung. Dengan menyampaikannya melalui gestur, penonton diajak untuk berpikir dan mereka apa yang sedang ingin disampaikan oleh si karakter, bagaimana perasaannya, dan apa yang sedang ia lakukan. Proses ini memicu interaksi dan interpretasi pribadi dari penonton sekaligus melibatkan mereka secara tidak langsung dalam cerita yang sedang disampaikan.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam menghadapi tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana visualisasi karakter sebagai alat penyampaian pesan moral dalam film animasi '*The Red Onion Vase*'?
2. Bagaimanakan menyampaikan pesan moral melalui gestur dan ekspresi karakter?

1.3 Batasan Masalah

1. Penulis akan mencoba dan menggunakan teknik yang sudah ada dan pernah dipakai sebagai contoh dan acuan dalam proses produksi.
2. Dalam proyek ini, yang menjadi fokus utama adalah gerakan dan ekspresi karakter.
3. Dalam pembuatan proyek ini, penulis akan mencoba untuk membuat animasi dengan latar belakang budaya negara Perancis. Dimana pandangan dunia akan negara tersebut sebagai negara yang klasik dan memiliki nilai estetika yang tinggi. Penulis akan mencoba membawa suasana masyarakat, tatakrama, sikap dan *stereotype* sifat-sifat, bahkan kontur wajah orang-orang Eropa pada umumnya, lalu mencoba berkreasi melalui imajinasi penulis dan menciptakan sebuah karya animasi.

1.4 Tujuan

1. Memperhatikan kembali dan meneliti gerak gerik/gestur makhluk hidup dan mengimplementasikannya pada karakter yang diciptakan agar seolah-olah karakter tersebut dapat terkesan hidup.
2. Membuat animasi yang bermakna, memiliki pesan moral yang kuat.
3. Mencoba mengaplikasikan tahapan-tahapan yang terdapat dalam proses produksi sebuah animasi pada umumnya.

1.5 Manfaat

1. Karya yang dihasilkan dikhususkan agar dapat membawa nilai-nilai positif pada masyarakat. Nilai-nilai positif tersebut diharapkan dapat menjangkau umat kristiani untuk menyadarkan/memberi inspirasi dalam kehidupan beragamanya

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Tugas Akhir ini secara keseluruhan terdiri dari lima bab, yang penulis susun sesuai dengan data dan pengetahuan yang diperoleh dari Universitas Multimedia Nusantara. Pembagian tersebut bertujuan untuk mempermudah dalam pemikiran dan pemahaman isi dari Tugas Akhir ini dengan perincian sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Meliputi tentang masalah pokok secara umum, maksud dan tujuan, metode penelitian, ruang lingkup dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Meliputi tentang konsep dasar animasi dan dunia 3D serta teknik-teknik dan peralatan yang akan dipakai.

BAB III : HASIL PENELITIAN

Meliputi gambaran umum penelitian, metode dan teknik yang digunakan, serta memaparkan hasil-hasil pembelajaran, dari tahap analisis, desain, sampai implementasinya.

BAB IV : ANALISIS

Dalam bab ini, hasil yang diperoleh kemudian akan dianalisa secara mendetail agar dapat menyelesaikan masalah melalui hasil penelitian yang diperoleh.

BABV : PENUTUP

Meliputi simpulan semua solusi dan jawaban atas rumusan masalah dan batasan masalah, serta juga didalamnya saran-saran, yang merupakan aspek-aspek yang belum tercapai oleh penulis serta kekurangan-kekurangan yang dapat diperbaiki dari proyek kali ini.

UMMN