



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

Animasi atau lebih akrab disebut dengan film animasi, adalah film yang merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. Pada awal penemuannya, film animasi dibuat dari berlembar-lembar kertas gambar yang kemudian diputar sehingga muncul efek gambar bergerak. (<http://adriyani-ridwan.blogspot.com/2013/01/perkembangan-animasi.html>, 7/2/2013).

Seiring berjalannya waktu, penggunaan animasi telah mengalami perkembangan. Tidak hanya sebagai media hiburan, animasi juga menunjukkan perannya dalam media promosi atau lebih dikenal dengan kata iklan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, iklan adalah berita atau pesan untuk mendorong, membujuk khalayak ramai agar tertarik pada barang dan jasa yang ditawarkan. Dari definisi di atas, terdapat 2 kata sebagai komponen utama yaitu mendorong dan membujuk. jadi sebuah iklan harus memiliki sifat persuasi.

Salah satu jenis iklan yaitu video promosi, merupakan sebuah cara yang memiliki banyak keunggulan. Dalam video promosi semua unsur bisa ditampilkan, seperti gambar, suara, dan teks yang menarik. (<http://mlapak.com/2012/12/promosi-bisnis-jasa-video-promosi/>)

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, penulis menemukan 2 rumusan masalah utama yaitu:

1. Bagaimana perancangan animasi pada karakter monster dan pahlawan dalam proyek ARMOBYTE?
2. Bagaimana proses pengaplikasian animasi pada karakter dalam proyek ARMOBYTE?

1.3. Batasan Masalah

Dalam penulisan laporan tugas akhir ini, pembatasan ruang lingkup pembahasannya adalah:

1. Desain animasi yang dipilih pada karakter monster dan pahlawan dalam proyek ARMOBYTE pada scene 12-28.
2. Masalah teknis dalam pengaplikasian animasi pada karakter animasi.

Dalam pembuatan proyek ini, penulis mencoba untuk menggabungkan karakter hewan serangga dan robot sebagai dasar dari karakter monster sesuai dengan desain monster pada ARMOBYTE

1.4. Tujuan

Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah:

1. Bagaimana menterjemahkan *motion*, *timing*, dan karakterisasi pada karakter dalam proyek ARMOBYTE, sehingga karakter tersebut terkesan seperti makhluk nyata.
2. Mempraktikkan gaya animasi pada karakter berdasarkan pada film animasi yang sudah ada sebelumnya.

1.5. Manfaat

Menghasilkan karya animasi ARMOBYTE, dimana terdapat karakter fantasi yaitu monster robot Virobugs dan Armo - 001 didalam film animasi tersebut. Sehingga dapat menjadi panduan, atau inspirasi bahwa animasi tidak terbatas hanya pada karakter nyata.

1.6. Sistematika Penulisan

Secara keseluruhan, sistematika dari penulisan Tugas Akhir ini terdiri dari lima bab. Hal ini bertujuan untuk mempermudah pembaca dalam memahami isi dari Tugas akhir ini. Adapun perincian pembagian bab yaitu sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Mencakup tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Membahas tentang konsep dasar animasi, 3 dimensi, dan teknik yang digunakan dalam proses produksi proyek ARMOBYTE.

BAB III: METODOLOGI TUGAS AKHIR

Meliputi gambaran umum penelitian dan semua hasil pembelajaran karakteristik animasi terhadap karakter monster pada proyek ARMOBYTE

BAB IV : ANALISIS

Menganalisa hasil akhir secara mendetail terhadap yang diperoleh, agar dapat mengatasi hambatan atau masalah dalam proyek ARMOBYTE

BAB V : PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dari semua solusi terhadap rumusan masalah dan batasan masalah. Selain itu juga terdapat saran-saran penulis terhadap semua aspek-aspek yang belum tercapai dan semua kekurangannya yang dapat diperbaiki dari proyek kali ini



UMN