

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era sekarang teknologi informasi merupakan suatu peranan penting dalam penyampaian informasi, khususnya multimedia, salah satu pengembang multimedia adalah animasi, khususnya animasi 2D. Banyak sekali teknik yang digunakan untuk membuat animasi 2D, salah satunya *Rotoscope*. *Rotoscope* adalah teknik animasi dengan animator yang menjilpak gerakan film manusia(bukan animasi) secara frame by frame untuk digunakan pada film animasi. Pada mulanya, gambar film manusia diproyeksikan ke panel kaca dan digambar ulang oleh animator.[13]

Rebzzvolution adalah salah satu komunitas tari *Breakdance* yang ada di Yogyakarta. Komunitas ini mempunyai acara tahunan yang diselenggarakan untuk memperingati hari jadinya, dari tahun ke tahun komunitas ini menggunakan video *Liveshoot* sebagai media informasi tentang acara ini, informasi yang disampaikan seperti tema acara, jenis jenis lomba yang akan dilaksanakan.

Untuk menunjang media promosi *Rebzzvolution Crew* yang masih menggunakan video *Liveshoot*, maka video animasi 2D dengan teknik *Rotoscope* bisa menjadi solusi, karena dengan animasi bersifat imajinatif, dimana bisa

ditambahkan efek yang bersifat imajinatif dan lebih menarik. Dan juga penggunaan teknik *Rotoscope* juga akurat, dengan menjiplak objek dalam video live shoot secara frame demi frame, sehingga video animasi yang dihasilkan mempunyai gerakan yang rapi dan detail.

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis mengambil judul **“Pembuatan Iklan animasi 2d Rebzvolution 4th Anniversary dengan menggunakan Teknik *Rotoscope*”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan, penulis mengambil rumusan masalah pada studi ini adalah : Bagaimana membuat iklan Animasi 2D Kompetisi dance Rebzvolution 4th Anniversary melalui teknik *Rotoscope*?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dimaksudkan untuk menyederhanakan ruang lingkup permasalahan dalam penelitian ini penulis membatasi masalah meliputi:

1. Pembahasan yang disajikan fokus pada teknik *Rotoscope* pada pembuatan video animasi 4th- Rebzvolution anniversary.
2. Implementasi iklan dengan teknik rotoscope ini akan disiarkan di *social media* contohnya : *Instagram*. Dengan *ratio* 16:9 dan format video *MOV*.
3. Resolusi video 1080p (1920 x 1080)

4. Untuk pembuatan video animasi ini menggunakan software *Adobe After Effect cc 2014, Adobe Photoshop CC (64 bit), Dan Adobe Premiere CC 2017*.
5. Dalam video ini Animasi yang dipakai adalah Animasi 2D dengan durasi 30 detik.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dari tema yang di ambil adalah *Perancangan dan Pembuatan iklan Animasi Kompetisi Dance Rebzvolution dengan Menggunakan Teknik Rotoscope*, sebagai berikut :

1. Memenuhi prasyarat kelulusan program D3 Manajemen Informatika Universitas Amikom Yogyakarta
2. Mengembangkan komunitas Dance Rebzvolution Crew.
3. Memberikan penjelasan tentang teknik rotoscope pada video animasi 2d kompetisi dance Rebzvoluton 3th anniversary.
4. Memberikan referensi kepada mahasiswa Universitas Amikom agar menambah pengetahuan tentang teknik *Rotoscope*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari adanya pembuatan tugas akhir ini yaitu :

1. Bagi Penulis :

Penyusunan tugas akhir ini berarti menerapkan ilmu yang telah didapat selama perkuliahan di Universitas Amikom Yogyakarta, khususnya bidang multimedia.

2. Bagi Pembaca :

Berdasarkan penyusunan tugas akhir ini Memberikan referensi tentang teknik yang digunakan dalam pembuatan video animasi ini khususnya teknik Rotoscoping.

3. Bagi Rebzvolution :

Membangun serta mengembangkan citra positif untuk komunitas Rebzvolution itu sendiri.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan penulis agar data yang didapatkan dari objek lebih akurat yaitu :

1. Metode Wawancara

Wawancara / interview adalah alat pengumpulan data yang digunakan dalam komunikasi langsung yang berbentuk sejumlah

pertanyaan lisan yang diajukan oleh pengumpul data (*interviewer*) sebagai pencari informasi yang dijawab secara lisan oleh para informan (*interviewee*) sebagai pemberi informasi.

Pada tahapan metode observasi, penulis melakukan pengamatan terhadap objek yang terkait, untuk mendapatkan data yang diperlukan untuk tugas akhir ini[1].

2. Metode Observasi

Observasi / pengamatan adalah kegiatan yang meliputi pemusatan perhatian terhadap suatu objek penelitian dengan menggunakan seluruh indra. Dalam kegiatan ini, dilakukan pencatatan yang sistematis terhadap unsur-unsur yang tampak atau yang dirasakan indra mengenai gejala-gejala yang muncul pada objek penelitian[1].

1.6.2 Metode Produksi

1. Pra Produksi

Tahap pra produksi berkaitan dengan perencanaan sebelum memulai proses produksi. Salah satu hal yang harus disiapkan adalah skenario. Penulisan skenario berkaitan dengan langkah – langkah pembuatan video. Mulai dari saat pengambilan hingga pengolahan[8].

2. Produksi

Tahap produksi merupakan tahap aksi dalam sebuah proses. Tahap produksi diawali tahap pengambilan gambar. Pengambilan gambar

harus disesuaikan dengan skenario dan tema. Pada tahap ini, Anda memerlukan beberapa kru untuk mengambil gambar pada tiap angle atau sudut ruang yang diinginkan berdasarkan konsep dan tema[8].

3. Pasca – Produksi

Pada tahap ini, semua bahan yang telah Anda dapatkan pada tahap produksi akan diolah. Tahap ini meliputi editing video, yaitu proses capture, editing dan output[8].

1.6.3 Implementasi

Implementasi projek ini digunakan sebagai media promosi acara komunitas dance Rebzvolution 3th Anniversary

1.7 Sistematika Penulisan

Agar laporan yang dibuat lebih terstruktur dan dapat dimengerti oleh pembaca maka laporan ini disajikan dengan beberapa bab sesuai dengan uraian dari masing masing bab sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Didalam bab ini menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Didalam bab ini akan diuraikan teori teori seperti penjelasan tentang multimedia, animasi 2d dan teknik Rotoscope.

BAB III TINJAUAN UMUM

Didalam bab ini akan menjelaskan sejarah Rebzvoluton crew yang meliputi profil,sejarah singkat,lokasi, prestasi yang didapat.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang pembuatan video animasi 2d kompetisi dance Rebzvolution 3th Anniversary mulai dari pra produksi, produksi, pasca produksi.

BAB V PENUTUP

Bab ini akan membahas kesimpulan dari pembahasan dan saran saran yang didapatkan selama penelitian dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN