

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan multimedia pada era modern saat ini sangat berpengaruh dalam kehidupan masyarakat yang modern ini. Menurut Vaughan dalam Iwan Binanto (2010: 219), animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup. Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa animasi adalah menggerakkan serangkaian gambar diam yang disusun frame per frame menjadi gambar hidup. Beberapa hal yang mencakup multimedia dapat memberikan manfaat besar kepada masyarakat, seperti pada bidang periklanan, pembuatan iklan mampu memperjelas suatu penyampaian informasi kepada masyarakat. Begitu juga bidang animasi, pembuatan film animasi dapat memberikan hiburan kepada masyarakat, khususnya anak-anak. Bagi anak-anak, film animasi dapat membantu dalam mengembangkan pengetahuan serta kemampuan imajinasinya. Di Twitter, penggunaan animator sebagai media sosial berupa animasi pendek sudah banyak digunakan. Namun, pembuatan kartun animasi 2D maupun 3D masih jarang. Hal ini terbukti dari Sosial Media di Twitter seperti Murphy and Mitzi di akun @ajmarekart dan Pirate Tails di akun @RenkuMoo.

Sering berkembangnya kartun animasi 2D maka penulis ingin mencoba membuat animasi 2D. Penulis mengambil tema tentang Musik Video dalam Animasi 2D Matahari Terbit dan Matahari Terbenam. Mereka memiliki kelemahan dan kelebihan masing-masing yang membuat keduanya saling melengkapi. Maka dari itu, kartun ini dibuat dengan konsep 2D yang menggunakan teknik frame by frame untuk memberikan detail dalam setiap gerakan tokohnya.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis mengambil judul "Perencanaan pada Animasi 2D Musik Video Matahari Terbit dan Terbenam di Perkotaan." Yang dimaksud adalah melihat pemandangan tersebut di perkotaan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang dapat dirumuskan adalah: Bagaimana membuat Musik Video animasi 2D Matahari Terbit dan Terbenam di Perkotaan tersebut?

1.3 Batasan Masalah

Batasan-batasan untuk memfokuskan pada pembahasan penelitian proyek Tugas Akhir ini, yaitu :

1. Pembahasan yang disajikan focus pada Teknik Musik Video dalam animasi Matahari Terbit dan Terbenam di Perkotaan.
2. Peran penulis dalam proyek tugas akhir ini adalah sebagai animator.
3. Peran Animator adalah membuat cahaya pada sinar matahari pada Terbit dan Terbenam
4. Peran Animator juga membuat bangunan kota-kotaan 2D secara digital

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah :

1. Penjelasan Langkah-langkah pembuatan music video animasi 2D Matahari Terbit dan Terbenam.
2. Penerapan teknik frame by frame dalam pembuatan musik video pada animasi 2D Matahari Terbit dan Terbenam.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mampu menghasilkan sebuah film pendek animasi 2D dengan teknik frame by frame yang dapat memberikan hiburan kepada masyarakat, khususnya anak-anak serta dapat memberikan referensi kepada calon animator dalam membuat animasi musik video.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian dan pembuatan proposal tugas akhir ini adalah :

- a. Memberikan gambaran tentang pembuatan animasi 2D.
- b. Memberikan video yang berkualitas agar orang lain mudah untuk menangkap pesan dari animasi tersebut.
- c. Memperkenalkan potensi dimana matahari itu pun berada.

1.6. Metode Perancangan

Metode perancangan merupakan tahap pra-produksi dari pembuatan animasi, tahap ini meliputi: menentukan ide dan tema, pembuatan synopsis, pembuatan sinar matahari, dan pembuatan storyboard

1.7 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang dilakukan merupakan tahap produksi dari pembuatan kartun. Pada tahap ini, dilakukan proses pengerjaan dan pengimplementasian dari konsep yang dirancang pada tahap pra-produksi

1.8 Metode Testing

Pada tahap pasca-produksi ini, dilakukan pengujian dan evaluasi dari animasi yang dibuat. Setelah itu, melakukan revisi sebelum hasil dipublikasikan.

