

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Skripsi ini bertujuan untuk mengkaji dan menerapkan penggunaan teknik Motion Tween dalam produksi konten cerita kartun di platform YouTube. Konten kartun yang menarik dan menghibur sangat diminati oleh pengguna YouTube dari berbagai usia. Namun, dalam industri konten kartun YouTube short, masih terdapat kebutuhan untuk terus mengembangkan teknik animasi yang bisa diterapkan secara efisien agar cerita kartun dapat disampaikan dengan lebih efektif.

Dalam produksi konten cerita kartun di YouTube, sering kali terjadi keterbatasan waktu, sumber daya, atau keterampilan animasi yang memadai. Hal ini mengakibatkan konten cerita kartun yang dihasilkan kurang produktif atau kurang dapat memenuhi kebutuhan audiens atas konten cerita kartun. Oleh karena itu, diperlukan metode yang memungkinkan pembuat konten cerita kartun di YouTube untuk menghasilkan animasi yang lebih cepat diproduksi dan bisa diterapkan secara efisien.

Skripsi ini akan mempelajari dan menerapkan teknik Motion Tween dalam produksi konten cerita kartun di YouTube short. Penelitian ini juga akan dilakukan secara online dengan pengumpulan data dan analisis yang dilakukan melalui platform YouTube dan perangkat lunak animasi yang relevan.

Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan produksi konten cerita kartun di YouTube short dan memberikan solusi praktis bagi pembuat konten kartun yang menghadapi kendala waktu dan sumber daya dalam proses produksi animasi.

Penelitian ini akan melibatkan pengumpulan data tentang penggunaan teknik Motion Tween dalam konten cerita kartun yang ada, serta implementasi dan evaluasi penggunaan Motion Tween dalam produksi konten cerita kartun di YouTube short.

Dengan menggabungkan teknik Motion Tween dalam produksi konten cerita kartun di YouTube short, diharapkan pembuat konten dapat menciptakan konten animasi yang lebih cepat dan memenuhi kebutuhan audiens atas konten cerita kartun dengan mengatasi kendala waktu dan sumber daya yang ada.

Penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk para pembuat konten YouTube short cerita kartun, khususnya bagi kreator animasi pemula. Dengan mengimplementasikan teknik motion tween dalam pembuatan konten mereka, diharapkan dapat meningkatkan produktifitas dari konten tersebut, sehingga dapat menghasilkan lebih banyak konten cerita kartun dan meningkatkan popularitas channel mereka di YouTube. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi pada bidang animasi dan media digital secara umum, dengan membagikan pengetahuan teknik animasi yang lebih maju dan inovatif.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dari implementasi motion tween dalam konten youtube short "*Cerita Kartun*" ini adalah

1. Bagaimana teknik motion tween dapat diimplementasikan dalam pembuatan konten YouTube short cerita kartun?
2. Bagaimana respon penonton terhadap konten YouTube short cerita kartun yang menggunakan teknik motion tween?
3. Karakteristik cerita kartun apa yang paling cocok dengan penggunaan motion tween?
4. Bagaimana penggunaan teknik motion tween dalam pembuatan konten YouTube short cerita kartun dapat memengaruhi produktifitas konten tersebut?
5. Apa saja kendala atau hambatan yang dihadapi dalam mengimplementasikan motion tween dalam pembuatan konten YouTube short cerita kartun dan cara mengatasinya?

1.3 Batasan Masalah

1. Penelitian ini hanya membahas penggunaan teknik motion tween dalam pembuatan konten YouTube short cerita kartun yang berdurasi 1 menit.
2. Penelitian ini hanya menggunakan perangkat lunak animasi yang sudah tersedia, yaitu Adobe Animate 2021.
3. Penelitian ini tidak membahas teknik animasi lain selain motion tween, seperti frame-by-frame.
4. Penelitian ini hanya berfokus pada aspek visual dari konten animasi, dan tidak membahas aspek cerita, suara, atau musik.
5. Penelitian ini hanya menggunakan responden dari kalangan penonton konten animasi Youtube sebagai target audiens utama.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Mengimplementasikan konten YouTube short berdasarkan temuan penelitian, dengan fokus pada penerapan motion tween dalam cerita kartun.
2. Mengetahui respon penonton terhadap konten YouTube short yang menggunakan motion tween dalam ceritanya.
3. Mengidentifikasi karakteristik cerita kartun yang paling cocok dengan penggunaan motion tween.
4. Mengetahui penggunaan teknik motion tween dalam pembuatan konten YouTube short cerita kartun dalam memengaruhi produktifitas konten.
5. Mengetahui kendala atau hambatan yang dihadapi dalam mengimplementasikan motion tween dalam pembuatan konten YouTube short cerita kartun serta cara mengatasinya.

1.5 Tujuan Khusus dari Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai syarat menyelesaikan Pendidikan Strata 1 pada Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Mengimplementasikan kemampuan dan ilmu yang telah didapatkan selama Kuliah di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Memanfaatkan perkembangan teknologi multimedia dan komputer

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari hasil pembuatan skripsi ini diantaranya:

1. Bagi Peneliti, dapat menambah wawasan dan pengetahuan serta mengimplementasikan teori yang telah diperoleh selama perkuliahan di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bagi Konten Kreator Youtube, penelitian ini memberikan manfaat pengetahuan bagaimana cara meningkatkan produktifitas konten YouTube short cerita kartun mereka, serta bagaimana menerapkan motion tween dalam konten cerita kartun.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya, dengan penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk meneliti tentang teknik animasi 2D lebih dalam.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN, berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, tujuan khusus penelitian, manfaat penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi studi literatur, dasar-dasar teori yang digunakan,

BAB III METODE PENELITIAN, di dalamnya terdapat alur penelitian, informasi metode perolehan data penelitian, alat/instrumen perangkat keras dan lunak yang digunakan, tahapan perancangan konten,

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, bab ini merupakan tahapan yang peneliti lakukan dalam mengimplementasikan motion tween dalam konten youtube short disertai bukti tebar kuesioner, dan analisis konten youtube shortnya.

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.

