

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang begitu pesat, membuat video animasi sangat berpengaruh terhadap media informasi. Sangat disayangkan di era teknologi yang berkembang pada saat ini proses terbentuknya kopi di dalam luwak masih jarang divisualisasikan sehingga masyarakat umum maupun pecinta kopi masih awam terhadap hal tersebut. Video animasi dapat menayangkan berbagai macam hal yang imajinatif karena teknik pembuatannya. Pada bidang animasi terdapat beberapa teknik pembuatan yang berbeda dan salah satunya menggunakan teknik *frame by frame*.

Frame by frame merupakan teknik animasi yang disusun dari banyak rangkaian gambar yang berbeda. Pada animasi *frame by frame*, setiap perubahan gerakan atau bentuk sebuah objek diletakan pada frame secara berurutan. Semakin banyak frame yang digunakan untuk menampung setiap detail gerakan sebuah benda, animasi yang dihasilkan akan semakin halus.[1] Berdasarkan hal tersebut teknik *frame by frame* akan menghasilkan video animasi 2D yang detail dan berkualitas, karena tidak memiliki batas dalam bentuk aset, karakter, gerakan, dan sudut pengambilan gambar.

Video animasi 2D merupakan salah satu bentuk media yang sangat populer dalam industri kreatif saat ini. Keunggulan video animasi 2D adalah memungkinkan para animator untuk mengekspresikan ide dan kreativitas mereka melalui gambar yang menarik dan interaktif. Salah satu teknik yang digunakan dalam pembuatan video animasi 2D adalah teknik *frame by frame*, yaitu teknik menggambar gambar demi gambar untuk membuat sebuah adegan yang kompleks. Di sisi lain, kopi luwak merupakan salah satu produk kopi yang sangat populer di Indonesia dan seluruh dunia. Kopi ini diproduksi dengan cara unik yaitu dimana

kopi tersebut diambil dari kotoran hewan luwak. Kopi luwak merupakan kopi yang sangat eksklusif dan memiliki cita rasa yang khas.

Namun, meskipun teknik *frame by frame* dan kopi luwak keduanya memiliki nilai estetika yang tinggi, namun kedua hal tersebut terlihat tidak berkaitan sama sekali. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk menggabungkan kedua topik tersebut menjadi sebuah video animasi 2D yang menarik dan informatif tentang proses terbentuknya kopi di dalam luwak.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis mengusulkan pembuatan video animasi 2D yang menyajikan informasi proses terbentuknya kopi di dalam luwak dengan menggunakan teknik *frame by frame*. Maka dari itu penulis mengambil judul "Implementasi Teknik *Frame by Frame* Terhadap Video Animasi 2D Proses Terbentuknya Kopi di Dalam Luwak".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu : Bagaimana implementasi teknik *frame by frame* dalam video animasi 2D proses terbentuknya kopi di dalam luwak?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan video animasi ini dapat sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka Batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Materi video animasi ini berisi tentang informasi proses terbentuknya kopi di dalam luwak.
2. Target penayangan yang dilakukan untuk animasi ini yaitu lewat media online dan offline.
3. Target durasi video animasi ini kurang lebih 1-2 menit.

4. Yang diuji dari penelitian ini adalah informasi dan kelayakan visual animasi.
5. Hasil akhir dari skripsi ini akan membuat video animasi yang akan ditayangkan kedalam media *Youtube*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun yang dapat dicapai dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menyampaikan informasi yang terdapat pada proses terbentuknya kopi di dalam luwak
2. Menguji pengaruh teknik *frame by frame* dalam penyampaian informasi
3. Meningkatkan minat masyarakat di bidang industri animasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat antara lain:

1. Menerapkan ilmu yang didapatkan selama kuliah di Universitas Amikom Yogyakarta pada bidang IT dan Multimedia.
2. Penelitian ini diharapkan juga mampu menjadi landasan teori atau referensi untuk penelitian lain yang serupa.

1.6 Metode Penelitian

Sebagai penunjang keakuratan penulis dalam melakukan penelitian ini, maka dapat diambil beberapa metode yaitu :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan penelitian ini. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Metode pengumpulan dengan cara melakukan pengamatan terhadap video animasi 2D menggunakan teknik *frame by frame* yang mempunyai ciri dan karakteristik yang sama.

2. Metode Literatur

Pengambilan data dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai, seperti memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan pembuatan animasi dan teknik dari cara pembuatannya.

1.6.2 Metode Perancangan

Metode perancangan dalam video animasi ini terbagi menjadi 3 tahapan yaitu:

1. Pra-produksi
2. Produksi
3. Paska-produksi

1.7 Sistematika Penulisan

Pada bagian ini dituliskan urutan dan sistematika penulisan yang dilakukan. Berikan ringkasan mengenai isi masing-masing bab.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan mengenai Latar belakang, Rumusan masalah, Batasan Masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, Metode penelitian dan Sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas dasar-dasar teori yang digunakan dalam penelitian dan mendukung pelaksanaan penulisan penelitian

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang metode yang akan digunakan dan rancangan pembuatan animasi 2D proses terbentuknya kopi di dalam luwak

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas tentang langkah-langkah dalam penerapan dan pembuatan video animasi 2d proses terbentuknya kopi di dalam luwak.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini merupakan penutup dari penyusunan penelitian yang didalamnya terdapat kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Bab ini berisi tentang daftar pustaka dan literatur-literatur yang digunakan dan yang telah mendukung dalam penyelesaian Skripsi

LAMPIRAN

Pada bagian lampiran ini berisikan data pelengkap untuk menerangkan produk pembahasan