

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Video adalah salah satu media untuk menyampaikan pesan. Video sebagai media penyampaian pesan sudah cukup marak digunakan dalam berbagai bidang. Video merupakan gambar-gambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup [1]. Perkembangan teknologi informasi khususnya multi media sangatlah pesat sehingga mempengaruhi produk berupa video, pada saat ini ada banyak sekali produk keluaran dari video, salah satunya adalah animasi. Animasi berasal dari kata latin *animare*, yang berarti “membuat hidup atau mengisi dengan napas” (Horn, 2006), dengan kata lain animasi membuat gambar menjadi tampak hidup [2]. Salah satu metode dalam pembuatan animasi adalah 3D. Animasi 3D sendiri merupakan pengembangan dari animasi 2D dimana objek dari animasi terlihat hidup. Animasi 3D adalah suatu penciptaan gambar bergerak dalam ruang digital yang memiliki sumbu x,y, dan z ini membuat objek dapat digerakkan ke tiga arah yaitu atas dan bawah, kanan dan kiri, depan dan belakang.

BOIM (*Battle of Indie Multimedia*) 2020 merupakan acara satu tahunan yang diselenggarakan oleh Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta. Acara ini adalah wadah bagi karya-karya mahasiswa

Universitas Amikom Yogyakarta khususnya di bidang multimedia yang nantinya akan diperlombakan dan diumumkan hasilnya pada acara puncak yaitu penganugerahan. Ada tiga kategori yang diperlombakan dalam BOIM yaitu *IM (Indie Movie)*, *MV (Music Video)*, dan *TVC (TV Commercial)*. BOIM 2020 mengusung tema "*In Visual Maker's Journey, We Stand For*". Tema tersebut adalah perwujudan dari perjalanan berat seseorang dalam membuat sebuah karya seni visual, dan mengajarkan untuk selalu kuat dan berdiri tegar dalam menghadapi semua hambatan. Untuk mewakili tema tersebut, BOIM 2020 menciptakan tiga karakter utama (*hero*) yang menggambarkan seorang *visual maker* dan satu karakter monster (*villain*) yang menggambarkan sebuah hambatan. Pada penerapannya, masing-masing *hero* mewakili satu kategori nominasi dan masing-masing kategori nominasi dibuat dengan metode animasi yang berbeda sebagai bentuk visualisasi dari masing-masing karakter *hero* yang sedang melakukan aksi melawan *villain* sebagai hambatan diri dengan visual berbagai pergerakan kamera. Untuk video konten nominasi kategori *indie movie* sendiri dibuat dengan metode animasi 3D.

Dengan demikian, penulis mencoba untuk menyampaikan pesan dari tema BOIM 2020 melalui media video konten nominasi dengan menggunakan metode animasi 3D. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur apakah pesan dari tema BOIM 2020 dapat tersampaikan dengan baik menggunakan metode pembuatan animasi 3D.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu : “Bagaimana penerapan video animasi 3D pada nominasi *indie movie* acara BOIM 2020 program studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta?”.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini berfokus pada beberapa hal yaitu :

1. Video konten nominasi kategori *indie movie* untuk acara BOIM 2020.
2. Penggunaan metode animasi 3D dalam pembuatan video nominasi kategori *indie movie*.
3. Yang diuji dari penelitian ini adalah kesesuaian informasi, tersampaikan tidaknya pesan dari tema acara dan animasi 3D.
4. Pengujinya adalah asisten multimedia dan mahasiswa umum.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan beberapa manfaat sebagai berikut :

1. Menyampaikan informasi nominasi yang dilombakan pada kategori *Indie Movie* untuk acara BOIM 2020.
2. Mengukur tingkat penerimaan pesan tema acara kepada panitia BOIM 2020.
3. Mengimplementasikan teknik animasi 3D pada video nominasi kategori *Indie Movie*.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan beberapa manfaat sebagai berikut :

- 1 Memberikan referensi dalam membuat video animasi nominasi.
- 2 Memberikan sajian visual animasi nominasi dengan konsistensi konsep dan mampu menyampaikan pesan dari sebuah tema.
- 3 Diharapkan mampu menjadi landasan teori untuk penelitian lain yang serupa.

1.1 Metode Penelitian

Adapun metode-metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Metode Observasi adalah pengamatan yang dilakukan oleh alat indera (Ibid: 145). Observasi yang dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap hal-hal yang dijadikan sebagai *key visual* seperti *design*, tema acara, referensi utama.

2. Metode Wawancara

Metode Wawancara adalah sebuah dialog atau tanya jawab yang dilakukan dua orang atau lebih yaitu pewawancara dan narasumber (Rony Hanitjo, 1994). Wawancara yang dilakukan pada penelitian ini yaitu wawancara kepada subyek yang merupakan bentuk lanjutan dari metode observasi yang sebelumnya sudah dilakukan.

1.6.2 Metode Analisis

Penelitian ini menggunakan analisis SWOT. Analisis SWOT merupakan salah satu metode untuk menggambarkan kondisi dan mengevaluasi suatu masalah, proyek, atau konsep bisnis yang berdasarkan faktor internal (dalam) dan faktor eksternal (luar) yaitu *Strengths*, *Weakness*, *Opportunities*, dan *Threats*.

1.6.3 Metode Perancangan

Pembuatan video pembukaan acara penganugerahan BOIM 2020 terdapat beberapa tahap yaitu:

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Pasca Produksi

1.6.4 Evaluasi

Evaluasi menggunakan pengujian dan pembahasan metode animasi 3D yang diterapkan pada nominasi kategori *indie movie* pada acara penganugerahan BOIM 2020 sehingga informasi dan pesan dari tema BOIM 2020 dapat tersampaikan.

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

Pada bab ini menguraikan tentang tinjauan pustaka, teori tentang pengertian film kartun, animasi, teknik frame by frame, dan analisa kebutuhan system dalam pembuatan animasi.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum, analisa kebutuhan system dan proses pra-produksi dalam pembuatan animasi 2D.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai hasil dan proses pembuatan film kartun 2D dengan teknik frame by frame . Dari proses produksi (konsep karakter, animasi, dan background), pasca produksi (compositing, editing, rendering), dan tahap pembahasan (mengenai kebutuhan fungsional dan storytelling).

BAB V : PENUTUP

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