

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Animasi bisa diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan [1]. Animasi *frame by frame* adalah 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 [2].

BOIM (*Battle of Indie Multimedia*) 2020 merupakan acara perlombaan untuk mengapresiasi karya karya mahasiswa di bidang multimedia yang diselenggarakan oleh Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta. BOIM 2020 mengusung tema "*In Visual Maker's Journey, We Stand For*". Tema tersebut menggambarkan perjuangan 3 tokoh *visual maker* yang berjuang untuk melawan segala sesuatu yang bisa menghambat pembuatan suatu karya visual. 3 tokoh tersebut menggambarkan masing-masing kategori yang diperlombakan yaitu *Indie Movie*, *Music Video*, dan *Tv Commercial*. Di setiap kategori memiliki teknik animasi yang berbeda untuk menggambarkan karakter dari masing masing karakter. Untuk video konten nominasi kategori *Music video* sendiri dibuat dengan menggunakan teknik *Frame By Frame*.

Penelitian ini akan membahas penggunaan teknik *frame by frame* pada video animasi kategori *music video* di BOIM 2020. Penelitian ini akan mencoba mengukur apakah penggunaan *Frame By Frame* dapat membawakan cerita tentang tema yang diusung kepada penonton. Dengan demikian penelitian ini akan diharapkan dapat mengetahui dampak dari penggunaan *Frame By Frame* yang dibuat terhadap pemahaman penonton terkait kesesuaian tema yang diusung oleh BOIM 2020. Alasan penggunaan teknik *frame by frame* dimana terdapat adegan memutar badan si Villain nya yang tidak bisa dilakukan dengan teknik *motion graphic*.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu : "Bagaimana pengaruh metode *Frame By Frame* dalam pembuatan video konten nominasi kategori *music video* terhadap penyampaian tema BOIM 2020 pada penonton ?".

### 1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini akan dibatasi pada beberapa hal, diantaranya sebagai berikut:

1. Materi konten video animasi pada kategori *music video* pada acara *awarding* BOIM 2020.
2. Yang diuji dari penelitian ini adalah teknik yang digunakan dan penyampaian informasi melalui animasi tersebut.

3. Pengujinya adalah mahasiswa dan asisten multimedia Universitas Amikom Yogyakarta.

#### 1.4 Tujuan Penulisan

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

1. Menyampaikan informasi nominasi yang dilombakan pada kategori *music video*.
2. Menguji pengaruh teknik Animasi *frame by frame* dalam penyampaian informasi.

#### 1.5 Manfaat Penulisan

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan beberapa manfaat diantara lain:

1. Menerapkan ilmu yang didapat selama kuliah di Universitas Amikom Yogyakarta pada bidang IT dan Multimedia dengan menggunakan aplikasi multimedia seperti *Adobe Premiere, Adobe After Effect, Adobe Animated*.
2. Penelitian ini diharapkan juga mampu menjadi landasan teori 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 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 animasi *frame by frame* yang mempunyai ciri dan karakteristik yang sama.

2. Metode Wawancara

Metode wawancara adalah sebuah dialog atau tanya jawab yang dilakukan dua orang atau lebih yaitu pewawancara dan narasumber. Wawancara yang dilakukan pada penelitian ini yaitu kepada subjek yang merupakan bentuk lanjutan dari metode observasi yang sebelumnya sudah dilakukan.

### 1.6.2 Analisis

Untuk menguraikan kebutuhan informasi dan pemanfaatan dari teknik *frame by frame* dalam pembuatan film kartun 2D.

### 1.6.3 Produksi

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

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Pasca Produksi

#### **1.6.4 Evaluasi**

Meliputi pengujian tentang kesesuaian dalam menerapkan teknik *frame by frame* dalam menyampaikan tema yang diusung di acara BOIM 2020.

#### **1.7 Sistem Penulisan**

Pada penyusunan penelitian ini agar bisa lebih terarah terhadap permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya dapat dibuat dalam beberapa uraian bab-bab sebagai berikut :

##### **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 sistem dalam pembuatan animasi.

##### **BAB III : ANALISA 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 karekter, 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.

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

