

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam dunia perfilman, dimana berbagai macam kalangan mulai dari individu sampai industry menggunakan videografi sebagai media pembelajaran, komunikasi, dan hiburan. Proses pengambilan sebuah pergerakan objek disuatu moment yang disengaja maupun tidak disengaja berdasarkan subjek bahkan predikat dimana nantinya dapat diputar ulang kembali dengan bertujuan bisa dinikmati. Fungsi dari penangkapan moment atau gambar bergerak tersebut dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, komunikasi, bahkan hiburan. Perkembangan industry animasi saat ini membuat tuntunan kepada animator agar dapat bekerja dengan lebih cepat dalam memproduksi sebuah film animasi. [1]

Ufo's Building merupakan *video game* dengan bertema *simulation* dimana *player* bisa membuat bangunan yang sudah disiapkan apabila *resource* sudah dikumpulkan. Menceritakan tentang sebuah ufo yang mendarat di bumi secara mendadak. Selama ufo di bumi, ufo membangun bangunan prasejarah dan ikonik agar dapat dikenang dan dikenal hingga menjadi pelajaran berharga untuk umat manusia. Game ini menggunakan referensi konspirasi bumi yang belum dipecahkan seperti, stonehenge di britania, pyramid di mesir, bahkan candi Borobudur di Indonesia. Agar dapat mendukung *video game* ini menjadi game yang unik bahkan menjadi sebuah produk jadi, perantara pendukung tersebut adalah *video teaser*.

Salah satu teknik penerapan dalam penyampaian *teaser game* ini berupa Animasi 2D *Motion Graphic* atau bisa disebut *mograph*. Kerap dikenal di berbagai terapan multimedia, periklanan, desain, animasi, games, bahkan film dan *teaser*. Setelah memilih *teaser* sebagai media untuk mengenalkan produk. Selain karena durasi yang relative singkat, *teaser* dapat menarik peminat untuk menonton serta penasaran dari produk. Pengerjaan *teaser animasi* ini

menggunakan beberapa macam teknik yang dipadukan, salah satunya berupa frame by frame dan motion graphic. [2]

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka penulis menerapkan teknik ini agar dapat memvisualisasikan konsep animasi baik itu pada cerita dan komposisi pada setiap adegan, Penelitian ini diharapkan mampu menyampaikan informasi proses produksi pada animasi *teaser ufo's building*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah yaitu:

"bagaimana perancangan video animasi 2d motion graphic dengan teknik penyuaaran dan musik ufo's building sebagai metode promosi dan cuplikan?"

1.3 Batasan Masalah

Menghindari permasalahan penelitian agar tidak semakin meluas sehingga penelitian tidak konsisten, maka batasan masalah pada penelitian ini akan berfokus pada beberapa hal yaitu:

1. Ruang lingkup yang membahas tentang kegunaan cuplikan video animasi pada cerita *Ufo's Building*.
2. Proses komposisi yang digunakan pada animasi.
3. Materi tentang teknik yang digunakan pada *motion graphic* dan animasi.
4. Penerapan audio video berupa music, teks, value audio pada komposisi video pasca-produksi.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki maksud dan tujuan antara lain:

1. Menganalisa dan merancang sebuah video 2d animasi *mograph* untuk kebutuhan cuplikan dan tontonan.

2. Menyampaikan informasi pembuatan animasi produksi *Ufo's Building*.
3. Menerapkan ilmu mengenai animasi yang telah diajarkan selama menempuh pendidikan di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Memenuhi syarat kelulusan menuntaskan pendidikan program sarjana studi Teknologi Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Menambah ilmu serta wawasan pengetahuan perihal animasi *2d mograph* yang digunakan pada industry kreatif.
2. Penelitian ini diharapkan juga mampu menjadi landasan teori untuk penelitian yang lebih detail bahkan serupa.
3. Menarik orang – orang untuk membuat animasi baik dalam bentuk *motion graphic, frame by frame*, dan lainnya dengan tujuan mampu digunakan untuk diri sendiri, orang lain, bahkan dunia kerja.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode ini menggunakan data lengkap dari analisa jurnal, skripsi, bahkan wawancara serta observasi berdasarkan keterangan yang cocok untuk dijadikan sebagai metode penelitian lebih kongkrit.

1. Metode Wawancara

Metode yang dilakukan dengan proses memperoleh informasi atas keterangan dari tujuan penelitian dengan penonton dan masyarakat dengan bertujuan memperoleh data-data atas reaksi penonton sebagai bahan penelitian.

2. Metode Observasi

Metode yang melakukan pengamatan terhadap video dari berbagai macam perspektif seperti animasi, komposisi, bahkan audio serta yang lainnya terhadap rujukan tontonan video *Ufo's Building*.

3. Metode Analisis

Merupakan langkah analisis daripada data yang telah dikumpulkan kemudian digunakan untuk merancang video animasi yang akan dibuat.

4. Metode literature

Metode yang menggunakan sumber – sumber secara tertulis seperti buku, jurnal bahkan status internet untuk memenuhi kelengkapan informasi yang dibutuhkan skripsi ini.

1.6.2 Metode Perancangan

Metode yang meliputi proses pra-produksi, produksi, pasca-produksi dalam pembuatan animasi 2d *mograph* ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Dibuat untuk mempermudah penulisan dan menyusun skripsi ini, maka perlu ditentukan sistematika penulisan yang baik. Berikut adalah sistematika penulisan skripsi:

BAB I: PENDAHULUAN

Pendahuluan memuat tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II: LANDASAN TEORI

Pada bab ini berupa penguraian dan kajian tentang materi yang diimplementasikan pada tinjauan pustaka, landasan teori yang digunakan dalam penelitian.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang animasi yang dibuat serta menganalisa kebutuhan dan perancangan animasi yang dibuat.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai hasil proses *compositing* dan pembahasan yang serupa pada video animasi *Ufo's Building*.

BAB V: PENUTUP penutupan tentang kesimpulan dan saran dari seluruh penelitian yang telah dilakukan peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

Lis – lis daftar pustaka yang diacu dalam penelitian ini.

