

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi merupakan kumpulan gambar yang disusun secara berurutan dan ditampilkan dengan kecepatan tertentu membentuk sebuah ilusi gambar bergerak sehingga terlihat seperti hidup. Sedangkan Animasi *looping* sendiri merupakan teknik pembuatan animasi yang mengulang-ulang suatu gerakan secara terus-menerus. Teknik ini biasa digunakan untuk gerakan-gerakan sederhana seperti gerakan *walkcycle*. Pada teknik *looping*, setiap gerakan pada objek disusun secara berurutan yang nantinya gerakan itu akan berulang kembali ke gerakan awal secara terus-menerus.

Acara *Exhibition* Teknologi Informasi 2021 yang diadakan oleh program studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta merupakan ajang penghargaan dari tugas mata kuliah gelar karya mahasiswa untuk mengapresiasi karya-karya mahasiswa dengan kategori, *concept art*, animasi dan juga *game*. *Exhibition* 2021 mengusung tema "*Find Your Own Way of Ninja*" yang merupakan adaptasi konsep dari film animasi *Naruto* yang menggambarkan tentang pertarungan 3 ninja untuk menentukan siapa yang paling kuat diantara mereka dan di akhir cerita mereka memilih untuk berdamai dan bekerja sama. Untuk acara *Exhibition* Teknologi Informasi 2021 animasi ditempatkan dibeberapa bagian untuk kebutuhan *entertainment*, diantaranya terdapat pada *video clip music cover* "Nakushita Kotoba". Dalam acara tersebut membutuhkan teknik animasi yang berbeda-beda, mulai dari animasi 2D *frame-by-frame* sampai animasi 3D.

Pada penelitian ini akan membahas tentang teknik *frame-by-frame* dan *puppet* yang terfokus dalam animasi *looping video clip music cover* "Nakushita Kotoba" pada acara *Exhibition* Teknologi Informasi 2021. Penelitian ini juga ditujukan untuk mengukur penguasaan teknik *looping* dapat memberikan *visual* cerita yang sesuai dengan tema yang telah diberikan. Konsep animasi *looping* dipilih karena ingin memberikan gambaran kepada penonton tentang suasana kampus dan juga menggabungkan keselarasan antara animasi dan video *liveshot*.

Berdasarkan uraian diatas, penulis memutuskan membuat *video clip music cover* dalam mendukung penyajian visual berupa animasi 2D yang di-*looping* dengan menggunakan teknik *frame-by-frame* dan *puppet* dimana terdapat *still scene* dengan durasi cukup lama. Maka dari itu penulis mengambil judul “Pembuatan Animasi *Looping Video Clip Music Cover "Nakushita Kotoba" pada Exhibition 2021"*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, maka rumusan masalah yang didapatkan adalah : “*Bagaimana penerapan teknik animasi looping dalam pembuatan video clip music cover "Nakushita Kotoba" pada Exhibition 2021?"*”

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang penulis tentukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Animasi dalam *video clip music cover "Nakushita Kotoba"* yang ditayangkan pada *Exhibition Teknologi Informasi 2021*.
2. Teknik *looping* yang digunakan dalam pembuatan animasi untuk *video clip music cover "Nakushita Kotoba"*.
3. Konsep *clip* dan animasi mengikuti dari konsep yang telah diberikan oleh panitia *Exhibition Teknologi Informasi 2021*.
4. Target sasaran yang diuji adalah mahasiswa Teknologi Informasi, mahasiswa secara umum, tim kepanitiaan dari *Exhibition Teknologi Informasi 2021*, dan para ahli.
5. Yang akan diuji adalah bagaimana hasil akhir animasi dan kesesuaian penerapan konsep dalam animasi.
6. Hasil akhir menampilkan *video clip music cover "Nakushita Kotoba"*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini dimaksudkan untuk menyampaikan penggunaan teknik *looping* animasi pada *video clip music cover "Nakushita Kotoba"*.

Serta memiliki tujuan antara lain sebagai berikut:

1. Meneliti lebih dalam tentang penggunaan teknik *looping* pada *video clip music cover* "Nakushita Kotoba".
2. Mengimplementasikan teknik *looping* animasi pada *video clip music cover* "Nakushita Kotoba".
3. Sebagai referensi animasi dengan teknik *looping*.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat, antara lain:

1. Penerapan ilmu yang didapatkan selama kuliah di jurusan Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi serta landasan teori bagi penelitian lain yang serupa.

1.6 Metode Penelitian

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

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang lengkap dan akurat sangat diperlukan dalam penelitian ini. Berikut merupakan metode penelitian yang digunakan:

1. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap teknik *looping* yang memiliki ciri dan karakteristik serupa.

2. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan cara berdialog atau melakukan tanya jawab oleh pewawancara dan narasumber. Metode ini merupakan metode lanjutan dari metode observasi yang telah dilakukan sebelumnya.

3. Metode Literatur

Metode pengumpulan data dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai, seperti memanfaatkan fasilitas internet, seperti mengunjungi situs – situs yang berhubungan dengan pembuatan animasi dan teknik animasi itu sendiri.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis untuk menguraikan kebutuhan informasi dan pemanfaatan dari teknik *looping* dalam *video clip music cover* "Nakushita Kotoba".

1.6.3 Metode Produksi

Dalam pembuatan animasi pada *video clip music cover* "Nakushita Kotoba" terdapat beberapa tahap yaitu:

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Paska Produksi

1.6.4 Metode Evaluasi

Penelitian ini meliputi tentang kesesuaian dalam penerapan teknik *looping* pada animasi *video clip music cover* "Nakushita Kotoba". Pengkajian melibatkan objek dibidang animasi dan praktisi dibidang animasi. Hasil dari penelitian ini diuji menggunakan kuesioner dan hasil *review* mengenai teknik *looping* dalam *video clip music cover* "Nakushita Kotoba"

1.7 Sistematika Penulisan

Pada bagian ini dituliskan urutan-urutan dan sistematika penulisan yang dilakukan pada penelitian ini. Berikut adalah ringkasan mengenai isi masing-masing bab:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian ini berisi tentang hal yang menjadi konsentrasi dalam pembuatan skripsi ini. Mulai dari latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode-metode yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini dan memberikan gambaran tentang tahapan yang akan dilakukan dalam proses penelitian ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bagian ini berisi tentang teori pengertian animasi, teknik *frame by frame*, teknik *puppet* atau *cutout* dan analisa kebutuhan sistem dalam pembuatan animasi *looping*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bagian ini berisi tentang gambaran umum, analisa kebutuhan sistem dan proses pra-produksi dalam pembuatan animasi *looping* 2D.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini menjelaskan mengenai hasil dan proses pembuatan animasi *video clip music cover* "Nakushita Kotoba" dengan teknik *looping*. 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 bagian ini merupakan tempat penulis memberikan kesimpulan pada penelitian yang dilakukan yang didalamnya terdapat kesimpulan dan saran.

