

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi merupakan gambar objek yang bergerak seolah-olah terlihat hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar yang berubah secara beraturan sehingga muncul efek gambar bergerak. Animasi *Looping* adalah teknik animasi yang disusun dari beberapa rangkaian gambar yang berbeda yang secara terus-menerus diulang. Pada animasi *looping*, setiap perubahan gerakan pada gambar objek diletakkan pada *frame* secara berurutan yang nantinya akan kembali lagi pada gerakan awal, teknik ini sama seperti teknik *frame by frame* hanya saja untuk animasi *looping* gerakannya lebih *simple* dan sederhana.

Exhibition Teknologi Informasi 2021 merupakan acara penghargaan dari tugas gelar karya mahasiswa untuk mengapresiasi karya-karya mahasiswa di bidang *concept art*, animasi, dan *game* yang diselenggarakan oleh Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta. *Exhibition* 2021 mengusung tema "*Find your own way of ninja*". Tema tersebut mengikuti konsep cerita dalam film animasi *Naruto*, menggambarkan pertarungan 3 tokoh ninja yang saling bertarung menentukan siapa yang paling kuat dan memilih berdamai pada akhir cerita. Untuk animasinya sendiri, acara *Exhibition* 2021 menempatkan animasi di beberapa kebutuhan, diantaranya pada *video clip music cover* "*Shilhouette*". Dalam acara tersebut kebutuhan teknik animasi yang berbeda-beda, seperti animasi 2D *frame by frame* maupun animasi 3D.

Penelitian ini akan membahas teknik *frame by frame* khususnya untuk animasi *looping* pada *video clip music cover* “Shilhouette” pada *Exhibition* 2021. Penelitian ini akan mencoba mengukur apakah penggunaan teknik *looping* dapat membawakan cerita sesuai dengan tema yang diusung kepada penonton. Konsep dipilih dikarenakan dalam adegan animasi ingin menggambarkan suasana didalam kampus, dan menggabungkan kemistri antara *video liveshot* dan animasi.

Berdasarkan penjelasan diatas maka penulis mengambil judul penelitian berupa pembuatan animasi *looping video clip music cover* “Shilhouette” di *Exhibition* 2021 menggunakan teknik *frame by frame*. Dengan begitu diharapkan penelitian ini diharapkan dapat mengetahui dampak dari penggunaan animasi *looping* yang dibuat terhadap pemahaman penonton sesuai dengan tema yang diusung oleh *Exhibition* 2021. Alasan penggunaan teknik *looping* adalah dimana terdapat adegan *still* yang berdurasi cukup panjang, dengan demikian teknik ini lebih cocok diterapkan dibandingkan menggunakan teknik *frame by frame* biasa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, maka dapat disimpulkan permasalahannya yaitu: “*Bagaimana pengaruh animasi looping dalam pembuatan video music cover Shilhouette pada Exhibition 2021?*”.

1.3 Batasan Masalah

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

1. Dari sekian banyak visual yang disajikan pada *Exhibition 2021*, penulis hanya membatasi mengangkat pada bagian animasi *video clip music cover* “Silhouette”.
2. *Clip* tersebut merupakan *cover* dari lagu KANA-BOON – Silhouette.
3. Lagu tersebut nantinya konsep dan pembawaan isinya akan mengikuti dari konsep yang dibuat dari kepanitiaian *Exhibition 2021*.
4. Yang diuji di akhir nanti adalah bagaimana hasil animasinya, dan bagaimana konsep teknis pada penerapan animasi tersebut.
5. Target sasaran yang diuji adalah mahasiswa Teknologi Informasi, kepanitiaian dari *Exhibition 2021*, dan para ahli.
6. Pada akhir penelitian akan menghasilkan sebuah produk *video clip music cover* “Silhouette”.

1.4 Maksud dan Tujuan

Adapun tujuan dari penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat animasi pada *video clip music cover* “Silhouette” dalam acara *Exhibition 2021*
2. Implementasi teknik Animasi *looping* dan *digital painting* pada *video cover*.
3. Memberikan referensi video animasi dengan teknik animasi *looping*.

1.5 Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan beberapa manfaat diantaranya adalah :

1. Menerapkan ilmu yang didapat selama mengikuti perkuliahan di Universitas Amikom Yogyakarta pada bidang Animasi dan Multimedia.
2. Penelitian ini diharapkan kedepannya bisa sebagai referensi penerapan ilmu pada 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 data dengan cara melakukan pengamatan terhadap animasi *looping* 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.

3. Metode Literatur

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

1.6.2 Metode Analisis

Untuk menguraikan kebutuhan informasi dan pemanfaatan dari teknik *looping* dalam pembuatan sebuah video animasi 2D.

1.6.3 Metode Produksi

Meliputi Pra-Produksi yaitu perencanaan dalam pembuatan *video clip music cover* "Shilhouette". Dalam hal ini meliputi perencanaan konsep, *Storyboard*, *design character*, dan *background*. Untuk produksi dan Pasca Produksi yaitu menerapkan teknik animasi *looping*, penataan kamera dan hal-hal lain yang berkaitan dalam pembuatan animasi.

1.6.4 Metode Evaluasi

Meliputi pengujian tentang kesesuaian dalam menerapkan teknik animasi *looping* terhadap *video clip music cover* yang akan dibuat. Bentuk pengujian penilaian berupa quisioner dan hasil *review* dari proyek penelitian mengenai teknik animasi *looping* dalam pembuatan *video clip music cover* "Shilhouette".

1.7 Sistematika Penulisan

Pada penyusunan penelitian ini agar bisa lebih terarah dalam 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*, teknik *looping*, 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 *looping*.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai hasil dan proses pembuatan animasi *video clip music cover "Silhouette"* 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 bab ini merupakan penutup dari penyusunan penelitian yang didalamnya terdapat kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

