

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada Era Modern ini Perkembangan teknologi informasi komunikasi di Indonesia cukup mengalami perkembangan yang cukup pesat pada bidang multimedia Khususnya dalam pembuatan Animasi bumper, terutama dalam pembuatan iklan produk, video klip musik dan perfilman animasi yang kerap disiarkan di setiap stasiun televisi dan media online membuat banyaknya para desainer motion graphic harus berani berinovasi dan berlomba-lomba untuk menghasilkan karya terbaik mereka.

Dalam persaingan yang cukup ketat pada pembuatan karya Animasi Bumper para desainer motion graphic harus cukup berani berinovasi untuk menciptakan sebuah karya-karya yang unik dan sesuatu yang berbeda.

Mograph sendiri adalah sebuah modul pada aplikasi Cinema 4D studio R14 demo version yang mempunyai banyak tools dalam memberikan efek pada animasi Bumper. Dimana untuk penerapan atau pemberian efek pada animasi Bumper graphic cukup mudah untuk di implementasikan pada sebuah objek modeling.

Dari Latar belakang, maka Peneliti ingin mengeksplorasi animasi Bumper lebih dalam terutama bagaimana mengimplementasikan Modul Mograph dalam pembuatan Animasi bumper pada aplikasi Cinema 4D studio R14 demo version .

1.2 Rumusan Masalah

Dari Latar belakang diatas dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Bagaimana mengimplementasikan teknik modul Mograph dengan menggunakan aplikasi Cinema 4D studio R14 demo version ?
2. Bagaimana membuat Animasi bumper menggunakan aplikasi Cinema 4D studio R14 demo version ?
3. Bagaimana sebuah teknik Mograph pada aplikasi Cinema 4D studio R14 demo version dapat membuat animasi Bumper lebih unik ?
4. Bagaimana memberikan efek pada pembuatan animasi Bumper cukup mudah dengan menggunakan modul Mograph pada aplikasi Cinema 4D studio R14 demo version ?

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan Penelitian maka peneliti membatasi ruang lingkup yang lebih sempit, yaitu :

1. Pembuatan Animasi bumper menggunakan modul Mograph Pada aplikasi Cinema 4D studio R14 demo version.
2. Pembahasan Modul Mograph hanya akan membahas tentang Cloner Objects, effectors dan Dynamics dalam pembuatan animasi Bumper.
3. Hasil dari Implementasi Teknik Modul Mograph pada pembuatan Animasi Bumper berdurasi 43 detik.

4. Software yang digunakan dalam Analisis dan implementasi pembuatan animasi Bumper adalah Cinema 4D studio R14 demo version, Adobe After Effects CC dan Adobe Premiere CC

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud ini adalah :

1. Membuat Animasi Bumper menggunakan Modul MoGraph menggunakan aplikasi Cinema 4D studio R14 demo version.
2. Memberi ilmu dan wawasan efek animasi bagi motion desainer dalam penggunaan Modul MoGraph pada aplikasi Cinema 4D studio R14 demo version.
3. Membuat pembahasan tentang penggunaan modul MoGraph pada pembuatan animasi Bumper.
4. Sebagai pengalaman peneliti dalam pembuatan animasi Bumper menggunakan aplikasi Cinema 4D studio R14 demo version.

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Sebagai syarat kelulusan untuk menyelesaikan program Strata I Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta
2. Menambah sumber referensi pembelajaran tentang implementasi Teknik MoGraph dalam pembuatan Animasi Bumper terutama untuk Motion Desainer dan STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
3. Menerapkan pengetahuan dan keterampilan selama masa kuliah di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Manfaat Penelitian

Untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan peneliti menggunakan metode penelitian, yaitu :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1.5.1.1 Metode Studi Pustaka

Metode Studi Pustaka Merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan pengkajian beberapa sumber referensi tertulis, antara lain : buku-buku yang relevan, jurnal ilmiah nasional, jurnal ilmiah internasional dan sumber-sumber internet.

1.5.2 Metode Analisis

Dalam penelitian kali ini peneliti menggunakan beberapa metode analisis yaitu metode identifikasi masalah dan metode analisis kebutuhan .

1.5.2.1 Analisis Identifikasi Masalah

Pada penelitian kali ini peneliti menggunakan *Analisis Identifikasi Masalah* yaitu merupakan langkah yang dilakukan dalam tahap analisis sistem. Masalah dapat di definisikan sebagai suatu pertanyaan yang di inginkan untuk dipecahkan. Analisis identifikasi masalah berguna untuk menjawab masalah-masalah yang berkaitan dengan kegiatan penelitian *Analisis dan implementasi pembuatan Animasi Bumper menggunakan Modul Mograph pada Aplikasi Cinema 4D studio R14 demo version.*

1.5.2.2 Analisis Kebutuhan

Pada penelitian ini peneliti juga menggunakan metode *Analisis kebutuhan* . *Analisis kebutuhan* adalah kebutuhan yang mencakup keperluan dalam kegiatan

produksi yang juga diperlukan untuk membangun dan merancang sebuah animasi Bumper yang meliputi Hardware dan Software.

1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan untuk membuat Animasi Bumper menggunakan modul MoGraph pada aplikasi Cinema 4D studio R14 demo version, adalah metode perancangan Pra-produksi.

1.5.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang di maksud yaitu dengan pengembangan metode atau tata cara yang menentukan proses apa yang akan digunakan yaitu secara Produksi, dan Pasca Produksi.

1.5.5 Metode testing

Metode testing yang digunakan yaitu dengan melakukan uji coba standarisasi animasi Bumper yang sesuai dengan standar pembuatan animasi HelloFest Movies.

1.5.6 Metode Implementasi

Metode implemntasi yang digunakan dalam pembuatan video animasi Bumper ini menggunakan metode implementasi pengunggahan data video pada situs streaming Video Youtube.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar skripsi ini terdiri dari 5 bab dengan beberapa sub bab. Penulisan skripsi ini disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Adapun uraian singkat mengenai isi tulisan ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan ini menjelaskan tentang keseluruhan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang tinjauan pustaka, Landasan Teori Menjelaskan uraian umum tentang informasi dan teori-teori yang berhubungan dengan pembuatan motion graphic, jenis animasi dan software yang di gunakan sesuai dengan latar belakang.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi tentang Analisis dan Implementasi Modul Mograph. Inti dari bab ini berisi tahapan analisis dan implementasi pembuatan Motion Graphic dimana didalamnya terdapat ide cerita, rancangan naskah dan storyboard. Pada bab ini dilaporkan secara detail tentang rancangan terhadap mekanisme yang dilakukan dan perancangannya. Bab ini juga berisi analisis kebutuhan hardware dan software.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan tentang pembahasan umum, penerapan Pembuatan Animasi Bumper menggunakan modul Mograph dengan teknik cloner object, effectors, dynamics dan text objek.

BAB V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan serta beberapa saran yang mungkin diperlukan oleh peneliti untuk kesempatan yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA