

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media adalah sarana yang sangat dekat dengan masyarakat, baik itu media cetak atau media digital. Salah satunya dalam media digital adalah adanya *motion graphic*. *Motion graphic* adalah salah satu sub dari ilmu desain grafis yang banyak digunakan dalam pembuatan media informasi, media pembelajaran, iklan, opening film maupun dalam pembuatan film. *Motion graphic* yang merupakan penggabungan dari, ilustrasi, tipografi, fotografi dan videografi dengan menggunakan teknik Animasi.

Perkembangan *motion graphic* dalam media digital saat ini sangat signifikan, contoh saja dalam pembuatan iklan atau infografis yang sudah banyak menggunakan teknik *motion graphic*, karena dengan menggunakan teknik *motion graphic* informasi yang tersampaikan kepada masyarakat bisa lebih mudah. Teknik *motion graphic* sendiri saat ini bukan hanya dalam bentuk 2 dimensi namun sudah merambah memasuki bentuk 3 dimensi. 3D *motion graphic* memberikan keuntungan dalam pembuatan informasi tatacara pendaftaran pondok pesantren krapyak yayasan Ali Maksun Yogyakarta sehingga masyarakat dapat dengan mudah memahami tatacara pendaftaran.

Dalam pembuatan animasi 3D *motion graphic* ini penulis menggunakan sebuah software yaitu cinema 4D. Aplikasi tersebut sudah banyak digunakan

dalam pembuatan film – film layar lebar, cinema 4D merupakan aplikasi 3D yang tergolong mudah dan tidak berat untuk digunakan. Cinema 4D digunakan penulis untuk pemodelan, texturing, animating, dan pergerakan camera, sedangkan rendering dilakukan menggunakan adobe after effect dan adobe premier pro digunakan untuk penggabungan dari beberapa .

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas dirumuskan masalah :

Bagaimana cara membuat video informasi pendaftaran pondok pesantren krapyak yayasan Ali MaksuM Yogyakarta dengan teknik 3D *motion graphic* ?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan lebih fokus dan tidak perlu melebar maka penulis membuat sebuah batasan sebagai berikut :

- a. Penelitian ini dilakukan di Pondok Pesantren krapyak yayasan Ali MaksuM Yogyakarta.
- b. Teknik yang digunakan adalah 3D *motion graphic*.
- c. Menganalisis dan pembuatan informasi pendafrtan MA dan Mts Ali MaksuM dengan 3D *motion graphic*.
- d. Total durasi dari informasi pendaftaran ini kurang lebih 3 menit 20 detik.
- e. Softwere yang digunakan meliputi adobe premier CC 2019, adobe audition CC 2019 dan cinema 4D.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian adalah :

1. Menghasilkan vidio informasi Pendaftaran Pondok Pesantren Krapyak Yayasan Ali Maksum.
2. Mengenalkan bagaimana cara pembuatan informasi pendaftaran dengan menerapkan teknik 3D motion Graphic.
3. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Dapat menambah wawasan dalam dunia animasi 3D khususnya dalam menerapkan teknik *motion graphic*.
2. Dapat memahami aturan-aturan yang perlu diperhatikan dalam pembuatan *3D motion graphic*.
3. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta ke dalam implementasi nyata secara praktek.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penyusunan skripsi ini, perlu adanya metode penelitian yang tepat agar tujuan penelitian dapat tercapai. Untuk itu penulis menerapkan beberapa metode penelitian, seperti:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data, penulis menggunakan metode sebagai berikut :

1.6.1.1 Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan secara langsung datang ke Pondok Pesantren Krapyak Yayasan Ali Maksum Yogyakarta oleh penulis untuk mengumpulkan data secara lengkap, tepat dan akurat.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Data yang diperoleh dari pertanyaan-pertanyaan yang telah penulis siapkan dan ditanyakan langsung ke guru atau objek yang bersangkutan. Cara ini adalah cara yang efektif untuk mengumpulkan data dan informasi secara akurat

1.6.1.3 Metode Studi Literatur

Metode literatur ini mengacu pada buku-buku, jurnal atau literatur-literatur yang dibutuhkan sebagai tambahan referensi penelitian mengenai teori cara pembuatan animasi dalam media pembelajaran dimana semuanya berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis adalah metode yang dibutuhkan dalam pembuatan penelitian ini, seperti perangkat keras dan lunak, serta *review* dari beberapa film animasi.

1.6.3 Metode Pengembangan

Metode pengembangan merupakan metode yang dibutuhkan dalam pembuatan film animasi, meliputi :

a. Pra Produksi

1. Menentukan ide cerita.
2. Membuat naskah cerita / *scenario / script*.
3. Membuat sketsa model karakter.
4. Membuat *storyboard*.

b. Produksi

1. *Modeling*
2. *Texturing & Background Lighting*
3. *Motion Object & Camera*
4. *Rendering Scene*
5. *Dubbing*
6. *Sound Editing*

c. Pasca Produksi

1. *Compositing*.
2. *Rendering*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan dalam skripsi ini adalah untuk mempermudah tentang isi skripsi secara garis besar. Adapun penulisannya sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang tinjauan pustaka, konsep dasar dan teori-teori yang mendukung pembahasan skripsi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang analisis kebutuhan produksi dan proses pra produksi dari animasi 3D motion graphic yang terdiri dari penyusunan ide cerita, *screenplay*, desain objek dan pembuatan *storyboard*.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang proses dan hasil perancangan 3D motion graphic menggunakan aplikasi Cinema 4D.

BAB V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan, saran dan kritik sehingga dapat digunakan sebagai masukan dalam memberikan peran penting kemajuan teknologi dalam seni dan budaya tradisional khususnya keris.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang sumber-sumber yang menjadikan referensi untuk acuan dalam penyusunan skripsi ini.