

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi saat ini telah mendesak kita untuk memuat edukasi dengan cara yang lebih menarik dan lebih mudah untuk diterima oleh semua orang. Salah satu cara untuk meningkatkan ketertarikan tersebut adalah membuat video edukasi yang berbasis animasi.

Animasi merupakan suatu media yang lahir dari dua konvensi yaitu film dan gambar. Untuk dapat mengerti dan memakai teknik animasi, kedua konvensi tersebut harus dipahami, dan juga harus mengetahui masalah teknik animasi dan masalah teknik mengkombinasikan sesuatu dengan animasi.

Untuk membuat animasi diperlukan *software* untuk membuat animasi tersebut. Salah satu *software* untuk membuat animasi adalah Adobe Character Animator. Adobe Character Animator adalah *software* yang dapat digunakan untuk menganimasikan karakter menggunakan *motion capture*. Dengan menggunakan Character Animator dapat mempermudah dan mempercepat dalam penganimasian karakter.

Software lain yang dapat digunakan untuk penganimasian adalah Adobe After Effect. After Effect merupakan *software* cukup mudah digunakan karena berbagai efek yang telah tersedia di dalam *software* tersebut. After Effect juga dapat dikorelasikan dengan Adobe Character Animator sehingga dapat menghasilkan perpaduan video animasi yang dinamis.

Cara yang paling mudah saat ini untuk mempublikasikan video saat ini adalah dengan format web series. Web series atau juga sering disebut webisode adalah cerita serial yang terbagi dalam video pendek yang masing-masing berdurasi beberapa menit. Dengan web series penulis harap mampu membuat muatan edukasi yang cukup singkat sehingga muatan edukasi tersebut tidak terkesan panjang dan membosankan.

Muatan edukasi yang saat ini perlu kita tingkatkan ketertarikan untuk dipelajarinya adalah edukasi sains karena sains merupakan ilmu yang diperlukan manusia untuk berbagai hal. Sains yang disampaikan secara manual akan membuat sains terdengar sulit dan membosankan, namun dengan kita menggunakan animasi sebagai media penyampaian edukasi diharapkan akan membuat penonton dapat memahami sains dengan lebih menyenangkan. Salah satu caranya adalah menggunakan video berbasis web series tersebut.

Saat ini kebanyakan orang mulai aktif untuk mencari informasi melalui internet dalam bentuk artikel maupun video. Maka dari itu dibuatlah web series tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dituliskan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: Bagaimana cara pembuatan video web series edukasi sains menggunakan Adobe Character Animator dan After Effect?

1.3 Batasan Masalah

1. Web series yang dibuat dipublikasikan menggunakan YouTube.
2. Web series ini hanya dibuat dengan animasi 2D.
3. Target episode web series ini adalah 24 episode.
4. Yang di uji adalah konsistensi, informasi, dan tampilan dari web series.
5. Penguji adalah penonton web series tersebut.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membantu meningkatkan minat semua usia terhadap ilmu pengetahuan.
2. Untuk mengimplementasikan ilmu yang telah didapat di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 Teknik Informatika pada Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Menambah pengalaman dalam pembuatan animasi 2D.
5. Sebagai portofolio dalam pengerjaan animasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi penulis dapat mengetahui teknik-teknik dalam pembuatan film animasi 2D. Dapat mengembangkan dan menerapkan ilmu multimedia baik teori maupun praktek. Menambah pengetahuan dan wawasan

bidang aplikasi multimedia sehingga nantinya dapat berguna di dunia kerja.

2. Bagi pembaca dapat memahami berbagai pengetahuan yang disajikan dalam bentuk animasi ini.
3. Bagi akademik dapat dijadikan referensi dalam bidang pembuatan animasi 2D dengan tehnik motion graphic dan motion capture serta dapat dijadikan acuan dalam penelitian.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang penulis gunakan adalah sebagai berikut:

1.6.1 Pengumpulan Data

1. Observasi adalah mengumpulkan data dengan cara membaca buku, artikel, atau video tutorial mengenai cara memproduksi video animasi.
2. Interview mengumpulkan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung kepada dosen multimedia terhadap bagian yang berkaitan dengan penelitian, yang dapat memberikan masukan tentang video yang akan dibuat.
3. Kepustakaan adalah metode yang dilakukan untuk mendapatkan data melalui beberapa literatur yang bersangkutan dengan tugas akhir ini atau objek yang bersangkutan, yaitu memperoleh bahan dari beberapa buku dari perpustakaan Universitas AMIKOM Yogyakarta dan beberapa jurnal yang ada di internet.

1.6.2 Analisis

Metode ini dilakukan dengan menganalisa kebutuhan yang diperlukan untuk membuat web series edukasi menggunakan Adobe Character Animator dan Aftereffect.

1.6.3 Produksi

1. Pra Produksi, meliputi ide cerita, pembuatan naskah, pembuatan *concept art* dan pembuatan *storyboard*.
2. Produksi, meliputi pembuatan karakter, pembuatan benda-benda pendukung, pembuatan *background*, *recording* dan *mixing sound*.
3. Pasca produksi meliputi pengkomposisian *scene* hasil *render* menjadi satu kesatuan video utuh dan *editing* dengan penambahab efek visual suara.

1.6.4 Evaluasi

Pada tahap ini penulis menggunakan kuesioner yang dibagikan kepada pemirsa dari web series edukasi tersebut.

1.7 Sistematika Penulisan

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas teori-teori dalam pembuatan penelitian ini. Teori didapat dari studi pustaka yang selama ini dilakukan oleh penulis.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas analisis dan perancangan animasi yang akan dibuat serta hal-hal yang diperlukan dalam pembuatan animasi dan hasil dari analisis.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat sebelumnya.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini akan membahas tentang kesimpulan dari penelitian ini dan saran yang diberikan oleh penulis untuk pembaca.