

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi 2D merupakan sebuah hasil karya yang menggabungkan bidang seni dengan bidang teknologi informasi. Perkembangan dunia multimedia sangat pesat dan menghasilkan banyak inspirasi bagi para desainer untuk mengembangkan diri dalam menghadapi persaingan ketat di industry kreatif. Salah satu bidang yang telah menjadi media persaingan antara desainer adalah produksi animasi. Berdasarkan materi atau bahan dasar objek yang biasa digunakan, jenis animasi dikelompokkan dalam dua bagian utama, film animasi dwi marta (flat animation) dan film animasi tri marta (object animation) (Syahfitri, 2011)[1].

Berbagai macam model animasi 2D saat ini ditawarkan dengan berbagai maksud dan tujuan. Terdapat berbagai jenis metode pembuatan animasi seperti sel teknik, cut-out, silhouette, collage, puppet, classic, stopmotion, frame by frame dan exspression.

Menurut Ian Crook dan Peter Beare dari bukunya yang berjudul "Motion graphics: Principles and Practices from the Ground Up" motion graphic dapat didefinisikan sebagai grafik gerak yang sangat sederhana dan sulit untuk dijabarkan. Sederhananya, grafik gerak mencakup gerakan, rotasi, skala gambar, video, dan teks dari waktu ke waktu di layar. Secara umum, motion graphic merupakan gabungan dari media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis. Dalam pembuatan motion graphic juga memiliki 2 metode yaitu keyframe atau frame by frame dan exspression[2].

Keyframe atau frame by frame adalah teknik animasi yang disusun dari banyak rangkaian gambar yang berbeda. Pada animasi frame by frame, setiap perubahan gerakan atau bentuk sebuah objek diletakan pada frame secara berurutan. Semakin banyak frame yang digunakan untuk menampung setiap detail gerakan sebuah benda, animasi yang dihasilkan akan semakin halus (Munir, 2012)[3].

Expression atau ekspresi adalah skrip Bahasa pemrograman di Adobe After Effect. Expression merupakan bagian kecil dari perangkat lunak, seperti naskah, yang mengevaluasi ke nilai tunggal untuk properti layer tunggal pada titik waktu tertentu. Skrip memberi tahu sebuah aplikasi untuk melakukan sesuatu, sedangkan ekspresi mengatakan bahwa properti adalah sesuatu (Lisa, 2017)[4]. Expression memperluas fungsi yang ada pada after effect dengan memungkinkan untuk menghubungkan unsur proyek dengan logis dan sistematis (Christiansen, 2006)[5].

Dengan adanya dua metode pembuatan motion graphic tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait mengetahui perbandingan metode keyframe dan metode expression dalam pembuatan animasi 2D tepatnya motion graphic. Perbandingan yang akan dilakukan bertujuan untuk mengetahui metode manakah yang menghasilkan animasi dengan pergerakan object lebih realistis, proses editing, dengan render preview tanpa jeda (buffering), render proses cepat, kualitas animasi yang dihasilkan dan kapasitas file yang kecil.

Penelitian ini menggunakan 12 prinsip animasi sebagai uji coba implementasi metode untuk menghasilkan perbandingan Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan diatas, maka penulis melakukan penelitian dengan judul "Perbandingan Metode Keyframe Dan Expression Dalam Pembuatan Motion Graphic" untuk melakukan perbandingan antara kedua metode tersebut yang mengacu pada 4 parameter perbandingan yaitu hasil gerak animasi, proses render preview, proses rendering, dan ukuran file yang dihasilkan dari kedua metode tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Setelah mengkaji latar belakang masalah diatas, rumusan masalah dari peneliti ini yaitu, Bagaimana hasil dari perbandingan metode *Keyframe* dan *Expression* dalam pembuatan *Motion Graphic* dengan mengacu pada 4 parameter perbandingan yaitu hasil gerak animasi, proses render preview, proses rendering, dan ukuran file yang dihasilkan dari kedua metode tersebut.

1.3 Batasan Masalah

Terkait dengan penjabaran diatas, maka batasan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Melakukan penelitian dengan membandingkan metode pembuatan motion menggunakan *Keyframe* atau *Frame by Frame* dan *Expsression* dengan parameter hasil gerak animasi dari kedua metode, render preview/editing dari kedua metode, proses rendering animasi dari kedua metode, ukuran file yang dihasilkan dari kedua metode
2. Video animasi yang dibuat berdurasi 10 detik guna untuk sebagai contoh perbandingan dasar
3. Animasi yang dibuat berupa animasi opening youtube podcast
4. Software yang digunakan adalah Adobe After Effect CC 2020
5. Animasi yang dibuat berupa Motion Graphic dengan object utama dari animasi tersebut adalah microphone.

1.4 Tujuan Penelitian

Agar penelitian ini dapat dilakukan dengan lebih fokus dan maksimal, maka penulis melakukan pembatasan penelitian yaitu:

1. Penelitian ini membandingkan 2 metode pembuatan *Motion Graphic* yaitu *Keyframe* dan *Expression* menggunakan aplikasi *Adobe After Effect*.
2. Membuat 2 sample gerakan object motion dengan menggunakan metode *Keyframe* dan *Expression*.
3. Parameter yang digunakan dalam perbandingan yaitu, hasil gerak animasi, proses render preview, proses rendering, dan ukuran file.
4. Hasil 2 sample tersebut akan di demokan berbentuk video dengan format .mp4.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Bagi Penulis
 - a. Menerapkan ilmu yang didapatkan diperkuliahan
 - b. Sebagai syarat lulus peruruan tinggi Universitas Amikom Yogyakarta.
 - c. Menerapkan metode pembuatan motion graphic yang telah dipelajari.
2. Manfaat Secara Umum
 - a. Dapat mengetahui perbandingan efektifitas antara *Keyframe* dan *Expression*.
 - b. Mengetahui metode manakah yang dapat digunakan oleh creator sesuai dengan kebutuhan.
 - c. Selaku pengembang bisnis yang membutuhkan video iklan atau media promosi berbentuk motion, bisa menjadi acuan, bentuk motion seperti apa yang dibutuhkan.
 - d. Mengatahui kualitas gerak animasi yang dihasilkan dari masing-masing metodeselanjutnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyajian ini terstruktur dan mudah di mengerti maka dibuat sistemka penulisan bedasarkan pokok-pokok permasalahannya yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menunjukan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistemika penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan mengenai tinjauan pustaka, konsep dasar, tahapan pembuatan, dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisikan tentang perancangan terhadap video sample yang akan dibuat, dan juga membahas apa saja yang parameter apa saja yang akan digunakan

sebagai perbandingan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bagian ini akan diuraikan lebih rinci tentang implementasi dan perancangan dan hasil perbandingan sampel video menggunakan kedua metode yang digunakan mengacu pada 4 parameter yang telah dituliskan.

BAB V PENUTUP

Pada bagian ini penulis menuliskan kesimpulan dari penelitian dan saran sebagai bahan evaluasi penulis.

