

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digital sekarang ini, perkembangan dunia periklanan sudah bisa dirasakan sekali mulai dari iklan audio, media cetak dan online sampai versi mobile (hand phone) sudah bisa didapatkan. Iklan dengan bentuk video merupakan salah satu alternative yang banyak dipilih saat ini, karena dengan video, lebih banyak informasi yang dapat dimasukkan dari pada iklan dengan media cetak.

Video pada dasarnya memiliki beberapa cabang, salah satunya adalah motion graphic. Motion graphic merupakan penggabungan dari, ilustrasi, tipografi, fotografi, dan video grafis yang diolah menjadi satu kesatuan menggunakan software tertentu. Perkembangan motion graphic saat ini sangat pesat, hal ini dapat dilihat dengan banyaknya perusahaan – perusahaan besar menggunakan video motion graphic sebagai media iklannya seperti Oreo, Sojjoy, Kementerian ESDM, Traveloka, XL Proveder, dan masih banyak lagi.

Dalam proses pembuatan video motion graphic ada berbagai macam teknik yang dapat digunakan, seperti penggunaan teknik rigging untuk membuat animasi karakter, teknik animasi typographi, dan masih banyak teknik – teknik lainnya.

Pada kesempatan ini penulis akan membuat sebuah video motion graphic menggunakan teknik rigging untuk karakter animasi. Didalam video ini penulis akan menggunakan plugin DUIK sebagai alat untuk rigging karakter animasinya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana cara membuat video motion graphic menggunakan teknik rigging untuk menganimasikan karakter.

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang ada, penulis membatasi permasalahan dengan poin - poin sebagai berikut.

1. Video yang akan di buat menggunakan konsep motion graphic.
2. Teknik rigging pada karakter menggunakan plugin DUIK.
3. Implementasi dari video motion graphic menggunakan teknik regging ini akan di kemas menjadi video iklan untuk English Cafe solo.
4. Karakter animasi yang ada didalam video akan dimotionkan menggunakan teknik rigging.

1.4 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah membuat video motion graphic menggunakan teknik rigging dengan plugin DUIK untuk animasi karakter.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menggunakan motion graphic dan karakter animasi dengan teknik rigging yang akan dikemas menjasi sebuah video promosi.

2. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 Teknik informatika pada UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
3. Menambah pengalaman dalam merancang dan membuat proyek multimedia, khususnya video motion graphic.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi penulis
 - a. Mengetahui teknik dalam pembuatan video motion graphic.
 - b. Dapat mengembangkan dan menerapkan ilmu multimedia animasi baik teori maupun praktek.
2. Bagi masyarakat umum
Sarana info untuk mengetahui tentang English Cafe Solo.
3. Bagi Mahasiswa
 - a. Dapat dijadikan referensi bagi yang ingin mengetahui proses pembuatan film animasi 2 dimensi.
 - b. Dapat dijadikan sebagai bahan acuan untuk melakukan penelitian.

1.7 Metode Penelitian

1.7.1 Pengumpulan Data

Pembahasan baru yang diharapkan menarik minat dan perkembangan studi dalam mempelajari bidang multimedia ini, sumber-sumber pelengkap untuk mendukung keakuratan informasi yang terkandung di dalamnya, data tersebut diambil dengan metode

sabagai berikut :

a. *Observasi*

Mengumpulkan data dengan cara mencari tutorial yang tersedia di buku dan internet mengenai animasi motion graphic.

b. *Interview*

Mengumpulkan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung kepada Owner dan Staff English Cafe Solo.

c. *Kepustakaan*

Metode yang dilakukan untuk mendapatkan data melalui beberapa literature yang bersangkutan dengan *motion graphic*, yaitu memperoleh bahan dari beberapa buku keperpustakaan Amikom Yogyakarta dan beberapa jurnal yang ada di internet.

1.7.2 Analisis

Metode yang digunakan untuk menganalisis data - data dan informasi yang telah diperoleh untuk diidentifikasi dan ditindaklanjuti untuk membuat rekomendasi dan solusi perancangan.

1.7.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang dilakukan merupakan tahapan pertama dalam pembuatan video yaitu praproduksi. Pada tahapan ini dilakukan persiapan seperti pembuatan konsep, pembuatan naskah, pembuatan storyboard.

1.7.4 Metode Produksi

Metode produksi memiliki dua tahapan yaitu produksi dan pasca produksi. Dalam tahapan produksi akan dilakukan pembuatan asset gambar dan karakter animasi, animasi karakter dan objek, pemberian transisi dan efek visual, sedangkan dalam tahap pasca produksi akan dilakukan compositing dan rendering.

1.7.5 Metode Evaluasi

Pada tahap ini penulis akan menguji teori yang sudah ada dengan settingan yang akan di implementasikan pada karakter.

1.8 Sistematika Penulisan

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian serta sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang pengertian animasi, sejarah animasi, jenis – jenis animasi, pengertian rigging, perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam Bab ini berisi tentang proses saat pra produksi video motion graphic yang dibuat oleh penulis, meliputi Pembuatan Naskah, Pembuatan Standar Karakter dan Pembuatan Storyboard.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada Bab ini akan di uraikan tentang proses produksi dan pasca produksi video motion graphic dan pengimplementasiannya.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini akan diuraikan kesimpulan dan saran.

6. DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi referensi – referensi yang digunakan dalam pembuatan film kartun.

