

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

*Motion Graphic* adalah salah satu jenis animasi yang paling sering digunakan animator untuk menjelaskan suatu himbauan atau informasi. Karena *Motion Graphic* merupakan potongan-potongan media visual berupa waktu yang menggabungkan film dan desain grafis.

Multimedia mempunyai peranan penting dalam penyebaran informasi. Kelebihan multimedia adalah menarik indra dan minat. Karena merupakan gabungan dari banyaknya media berupa gambar, suara dan teks, sehingga dengan multimedia dapat menyampaikan informasi dengan baik. *Video 2D* tersebut digunakan sebagai media informasi untuk menyadarkan masyarakat khususnya di Indonesia agar lebih waspada dan tidak mudah terpengaruh dengan berita *Hoax*. Pada *Video 2D* Perangi Berita *Hoax* akan menampilkan elemen grafis berupa teks atau gambar yang bergerak secara dinamis, yang berfungsi memberi arti dan pesan yang ingin disampaikan.

Dalam pembuatan *Video 2D* perlu adanya tahap-tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi. Dengan memanfaatkan teknologi komputer, penulis menerapkan pembuatan media informasi berupa *Video 2D* menggunakan animasi *Motion graphic* dengan tahap-tahap tersebut untuk laporan skripsi yang berjudul "Pembuatan *Video 2D* Perangi Berita *Hoax* Sebagai Media Informasi Dengan Animasi *Motion graphic*".

## 1.2 Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang yang telah diuraikan penulis mengambil rumusan masalah pada studi ini adalah “Bagaimana *video* 2D dapat menjadi media informasi dengan animasi *Motion graphic*”?

## 1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan *video* 2D ini menggunakan aplikasi *Adobe After Effect CS6*.
2. Menggunakan *format file video .mp4* kualitas HD 720p.
3. Proses pembuatan *video* 2D mengikuti alur pra produksi, produksi dan pasca produksi.

## 1.4 Maksud dan Tujuan

Maksud dalam penelitian ini untuk syarat kelulusan Strata I Jurusan Informatika di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Adapun tujuan laporan skripsi ini adalah untuk :

1. Mendesain *Animation Motion graphic* pada *video* 2D “Pembuatan *Video* 2D Perangi Berita *Hoax* Sebagai Media Informasi Dengan Animasi *Motion graphic*”.
2. Memanfaatkan perkembangan teknologi multimedia dan komputer.
3. Mengetahui proses pembuatan *Video* 2D “Pembuatan *Video* 2D Perangi Berita *Hoax* Sebagai Media Informasi Dengan Animasi *Motion graphic*” dengan menggunakan aplikasi *Adobe After Effects CS6*.

4. Bagi penulis dapat memberikan informasi dan menyadarkan masyarakat Indonesia agar lebih cermat dalam memahami sebuah berita yang beredar luas.
5. Memperbaiki pola pikir masyarakat Indonesia yang cenderung mudah diprovokasi.
6. Bagi penulis sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata 1 Informatika pada Universitas AMIKOM Yogyakarta.

### **1.5 Metode Penelitian**

Dalam pembuatan skripsi metode penelitian yang digunakan dalam perancangan animasi ini yaitu metode pengumpulan data kualitatif dengan melihat atau menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri atau oleh orang lain yang terkait dengan objek penelitian.

#### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

Untuk mendapatkan hasil yang diharapkan sesuai dengan tujuan, maka dalam perancangan animasi perlu adanya data yang benar, lengkap serta akurat. Untuk itu perlu dilakukan beberapa teknik dalam pengumpulan data agar tercapai tujuan tersebut sebagai berikut.

## 1. Studi Pustaka

Pengumpulan data atau informasi yang diarahkan kepada pencarian data dan informasi dari buku-buku yang terkait dengan perancangan *film* animasi, referensi buku yang berkaitan dengan judul penelitian dan juga pendidikan Strata 1 di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

## 2. Pengamatan

Mendapatkan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap *film* animasi yang sedang populer, mencoba *tutorial* atau panduan dalam rancangan *film* yang diperoleh dari berbagai sumber.

### 1.5.2 Metode Analisis

Bedasarkan hasil pengamatan, maka penulis menggunakan metode analisis SWOT dalam penelitian ini.

### 1.5.3 Metode Perancangan

Penulis menggunakan perancangan dengan melakukan tahapan pertama dalam pembuatan *video* animasi yaitu tahap pra produksi. Pada tahapan ini dilakukan persiapan yang dibutuhkan untuk membuat *video* 2D meliputi konsep *video* 2D, membuat *storyline* dan *storyboard*, membuat objek desain grafis, merancang naskah audio.

### 1.5.4 Metode Pengembangan

Penulis menggunakan metode pengembangan dengan melakukan tahapan produksi yang meliputi menganimasikan gambar, pemberian *sound effect* hingga

*rendering* setelah itu, model selanjutnya adalah tahap pasca produksi yang meliputi *review* hasil *editing*, dan *distribusing*.

### **1.5.5 Metode Pengujian**

Penulis melakukan *testing* terhadap *video* 2D dengan menayangkan penayangan kepada objek.

### **1.5.6 Metode Implementasi**

Penulis melakukan implementasi dan penayangan *video* 2D di media sosial *youtube*.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Agar penulisan ini terarah dan tersusun dengan baik maka secara garis besar sistematika penulisan skripsi adalah sebagai berikut :

### **1.6.1 BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan tentang masalah-masalah yang akan dibahas mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penelitian.

### **1.6.2 BAB II LANDASAN TEORI**

Bab landasan teori berisikan tentang pengertian multimedia, pengertian *video*, standar *video*, *format file video*, pengertian animasi, prinsip-prinsip dasar animasi, teknik animasi, pengertian *motion graphic*, prinsip dasar *motion graphic*, pengertian pra produksi, pengertian proses produksi dan pengertian pasca produksi.

### **1.6.3 BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab analisis dan perancangan animasi akan dibuat dimulai dari tinjauan umum, *tools* yang digunakan untuk produksi *video* dan tahap pra produksi. Pada tahap pra produksi adalah menguraikan konsep, *storyline* dan *storyboard* serta mendesain objek yang di pakai.

### **1.6.5 BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang proses pembuatan *video*. Mulai dari tahap produksi, *compositing* objek, penerapan animasi, pembuatan animasi, dan *rendering*, hingga tahap pasca produksi, *testing*, dan penayangan di media sosial.

### **1.6.6 BAB V PENUTUP**

Bab penutup berisi tentang kesimpulan dan saran.

### **1.6.7 DAFTAR PUSATAKA**

Bab ini berisi tentang referensi-referensi yang telah digunakan selama pembuatan tugas akhir ini sebagai acuan yang mendukung.