

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Membuat animasi pada umumnya adalah dengan cara membuat sebuah kunci atau disebut juga dengan *keyframe*. Ada berbagai macam software yang digunakan dalam membuat animasi. Salah satu software composite yang sampai saat ini yang masih populer digunakan adalah adobe after effect. Proses pembuatan animasi dengan menggunakan *keyframe* pada dasarnya dengan cara menambahkan *keyframe* pada *timeline* untuk membuat *motion* pada sebuah objek visual.

Dalam membuat *motion* ada banyak cara salah satunya dengan cara manual (*keyframe*) tetapi juga dapat menggunakan cara scripting. Salah satu scripting yang dapat digunakan adalah Bahasa java script yang dapat digunakan pada adobe after effect. Penggunaan bahasa java script di adobe after effect ini disebut *expression (javascript)* yang yang akan memudahkan kita dalam membuat *motion* pada sebuah objek.

Berdasarkan perbedaan antara membuat *motion* menggunakan *keyframe* dan menggunakan *expression (javascript)*. Maka dalam hal ini peneliti akan menganalisis keuntungan dan kekurangan dalam menggunakan dua teknis yang berbeda tersebut perlu diciptakan sebuah perancangan media informasi yang efektif berupa animation motion graphic dengan konsep animasi dengan menggunakan javascript. Hal ini dikarenakan sebuah informasi akan lebih mudah diserap dengan penyajian informasi melalui audio melalui visual dan akan lebih akurat mengimplementasikannya menggunakan *motion graphic expression*. Animasi yang

dirancang oleh penulis merupakan video animasi motion graphic expression dalam bentuk animasi yang dapat menyajikan sebuah informasi yang akan di sampaikan.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis membuat penelitian dengan judul **"ANALISIS DAN PERANCANGAN ANIMASI MOTION GRAPHIC MENGGUNAKAN JAVASCRIPT"** dengan ini penulis berharap dapat memberikan edukasi kepada masyarakat dan dapat memberikan gambaran informasi yang jelas dan mudah dipahami nantinya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan yakni, Apa kelebihan dan kekurangan dari penggunaan java script (*expression*) dari pada menggunakan metode teknik frame by frame dalam membuat *motion graphic* pada animasi?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. Bahasa yang di gunakan adalah javascript
2. Software composite yang digunakan untuk pembuktian adalah After Effect CC 2021
3. Sebagai tema bentuk akhir dari animasi yang dibuat yaitu tentang informasi protokol kesehatan covid
4. Jenis visualnya adalah animasi 2 dimensi

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah:

1. Syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata-1 Informatika pada Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Mendapat kan perbandingan dalam mengolah animasi dengan berbagai macam cara.
3. Mencari solusi alternatif yang terbaik dalam mengolah motion graphic.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Membuat video animasi motion graphic expression dalam bentuk 2D yang dapat menyajikan sebuah layanan informasi.
2. Merancang video animasi motion graphic menggunakan teknik *javascript (expression)* dan teknik *frame by frame* After Effect CC 2021.
3. Mengetahui analisis adanya pengaruh yang lebih baik dari metode *frame by frame* dan *javascript*.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Pada metode pengumpulan data yang dilakukan untuk mendapatkan sejumlah data-data dan sebuah informasi yang dibutuhkan saat melakukan penelitian adalah melalui studi literatur. Studi literatur adalah mencari referensi

yang relevan dengan perumusan masalah dan mempelejarinya melalui media seperti buku, jurnal, artikel laporan penelitian dan situs-situs internet.

1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis kebutuhan sistem meliputi analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional.

1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan ini peneliti akan merancang video animasi motion graphic *expression* dalam bentuk 2D dengan tahapan pra produksi, kemudian tahap produksi dan dilanjutkan tahap pasca produksi.

1.5.4 Metode Evaluasi

Metode evaluasi ini peneliti akan membuat animasi yang sama persis akan tetapi berbeda teknik membuatnya dan penulis akan menganalisis keuntungan dan kerugian dalam menggunakan teknik *motion* menggunakan *keyframe* dan menggunakan *expression (javascript)*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematis penulisan dilakukan untuk memudahkan dalam penyusunan laporan penelitian ini, maka peneliti menggunakan sistematika penulisan secara sederhana yang terdiri dari :

BAB I : PENDAHULUAN

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

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang tinjauan pustaka dan dasar yang menjadi landasan dan mendukung pelaksanaan penulisan penelitian.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan analisis yang di gunakan ide cerita, *storyboard*, tema pada implementasi teknik *motion graphic* pada video animasi *motion graphic expression* 2D.

BAB IV : ANALISIS PERBANDINGAN DAN EVALUASI

Bab ini menguraikan bagaimana pembuatan *motion graphic expression* untuk media informasi agar video yang di hasilkan lebih baik. Pada bab ini akan dilakukan implementasi pembuatan video sesuai konsep yang diharapkan, ulasan yang dibahas diantaranya *storyboard* dan editing.

BAB V : PENUTUP

Berisikan tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian, guna adanya perbaikan untuk pengembangan video sebagai media informasi yang lebih lanjut, adapun yang akan dibahas diantaranya kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang buku yang menjadi sumber referensi penulisan dalam penulisan.