

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada animasi digital, hampir seluruh proses produksi dikerjakan menggunakan komputer, seperti membuat model, memberikan warna, menganimasikan objek dan lainnya. Penggunaan animasi sebagai suatu bentuk pengganti video *live* sehingga terlihat lebih menarik dan dapat menampilkan apa yang tidak bisa dilakukan pada video *live*. Animasi 2D yang komunikatif cukup berperan penting dalam menyebarkan pesan atau gagasan yang ingin disampaikan ke masyarakat luas. Selain lebih komunikatif dalam menyampaikan pesan kepada masyarakat, animasi 2 dimensi juga diharapkan dapat meminimalkan biaya produksi dibandingkan animasi 3 dimensi maupun video *live*.

Indonesia memiliki masalah serius dengan sampah. Jumlah sampah yang dihasilkan setiap hari di ibukota saja bisa mencapai 6,000 ton dan tumpukannya bisa sebesar 30,000 meter kubik. Rata-rata pemakaian kantong plastik per orang di Indonesia adalah 700 lembar per tahun. Sampah kantong plastik saja di Indonesia mencapai 4000 ton per hari, sehingga sekitar 100 milyar kantong plastik dikonsumsi per tahunnya di Indonesia. Produksi kantong plastik tersebut menghabiskan 12 juta barel minyak bumi yang tak bisa diperbaharui, yang setara dengan 11 Triliun Rupiah.[1]

Oleh karena itu, penulis membuat video animasi *motion graphic* tentang diet kantong plastik yang diharapkan dapat digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat umum melalui media video.

Penelitian ini berjudul “Produksi Video Animasi *Motion Graphic* 2D bertema Indonesia Diet Kantong Plastik menggunakan After Effect” yang meneliti tentang produksi video animasi dengan teknik *motion graphic* yang dibuat pada *software* Adobe After Effect.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan pokok permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana memproduksi video animasi *motion graphic* 2D bertema “Indonesia Diet Kantong Plastik menggunakan After Effect”?
2. Apa saja prinsip animasi yang diimplementasikan dalam produksi video *motion graphic* dengan judul “Indonesia Diet Kantong Plastik menggunakan After Effect”

1.3 Batasan Masalah

Adapun poin-poin yang dibatasi mengenai pembuatan video animasi *motion graphic* 2D “Indonesia Diet Kantong Plastik” adalah :

1. Panjang durasi video yang dibuat adalah 1 menit.
2. Konsep Video Animasi yang digunakan hanya *motion graphic*.
3. Jenis animasi yang digunakan hanya menggunakan 2D.
4. Animasi ini hanya berfokus pada penggunaan teknik *rigging*.
5. Video Animasi hanya memberikan informasi pengenalan dan manfaat dari gerakan Indonesia Diet Kantong Plastik.

6. Perangkat lunak yang digunakan untuk produksi video “Indonesia Diet Kantong Plastik” meliputi :
 - a. Adobe After Effect
 - b. Adobe Premier Pro
 - c. Adobe Illustrator
 - d. Microsoft Word
 - e. Studio One
 - f. Adobe Media Encoder

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk :

1. Untuk memperkenalkan gerakan Indonesia diet kantong plastik.
2. Untuk diikutkan pada kompetisi Amicta 2015.
3. Untuk diserahkan pada website <http://dietkantongplastik.info>.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk :

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata I Teknik Informatika pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Menambah pengalaman dalam memproduksi proyek multimedia, khususnya animasi *motion graphic* 2D.
3. Sebagai *portfolio* yang akan digunakan untuk mencari proyek.
4. Menambah pengalaman dalam merancang dan membuat proyek multimedia, khususnya video *motion graphic*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Penulis
 - a. Mengetahui teknik – teknik dalam pembuatan film animasi 2D.
 - b. Dapat mengembangkan dan menerapkan ilmu multimedia baik teori maupun praktek.
 - c. Menambah pengetahuan dan wawasan bidang aplikasi multimedia sehingga nantinya dapat berguna di dunia kerja.
2. Bagi Pembaca
 - a. Dapat mengajak masyarakat untuk mulai melakukan diet kantong plastik.
 - b. Dapat dijadikan bahan kampanye untuk cinta lingkungan.
3. Bagi Mahasiswa
 - a. Dapat dijadikan referensi bagi yang ingin mengetahui proses pembuatan film animasi 2D.
 - b. Dapat dijadikan sebagai bahan acuan untuk melakukan penelitian.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang penulis gunakan adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data tersebut diambil dengan metode sebagai berikut :

a. *Observasi*

Mengumpulkan data dengan cara membaca buku, artikel, atau video tutorial mengenai cara memproduksi video *motion graphic*.

b. *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.

c. *Kepustakaan*

Metode yang dilakukan untuk mendapatkan data melalui beberapa *literature* yang bersangkutan dengan tugas akhir ini atau objek yang bersangkutan, yaitu memperoleh bahan dari beberapa buku dari perpustakaan STMIK AMIKOM Yogyakarta dan beberapa jurnal yang ada di internet.

2. *Metode pembuatan video motion graphic*

- a. *Pra produksi*, meliputi ide cerita, pembuatan naskah & pembuatan *storyboard*.
- b. *Produksi*, meliputi pembuatan standard karakter, pemodelan benda – benda pendukung, pembuatan *background*, *recording* dan *mixing sound*.
- c. *Pasca produksi*, meliputi *compositing*, *editing*, *rendering* dan *mastering*.

1.7 **Sistematika Penulisan**

Secara garis besar tugas akhir ini terdiri dari 5 bab dengan beberapa sub bab. Penulisan tugas akhir ini disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-

bagian yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Adapun uraian singkat mengenai isi tulisan ini adalah sebagai berikut.

BAB I: PENDAHULUAN

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

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang pengertian video, *motion graphic*, sejarah *motion graphic*, metode pembuatan video *motion graphic*, tahap-tahap pembuatan animasi, serta perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III: ANALISIS dan PERANCANGAN

Dalam bab ini berisi tentang proses saat pra produksi film kartun yang dibuat oleh penulis, meliputi pembuatan naskah, pembuatan standar karakter dan pembuatan storyboard.

BAB IV: IMPLEMENTASI dan PEMBAHASAN

Pada bab ini akan di uraikan tentang proses produksi dan pasca produksi *motion graphic* yaitu

1. Produksi, meliputi pembuatan aset karakter, pembuatan background, pembuatan *environment*, *layering*, proses *rigging*, pembuatan animasi.
2. Pasca produksi, meliputi *compositing*, *sound producing*, *rendering* dan *mastering*.

3. Implementasi dan evaluasi

BAB V: PENUTUP

Bab ini akan diuraikan kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan dan saran yang merupakan tindak lanjut dari kesimpulan yang penulis ambil.

