

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Gunung berapi merupakan salah satu fenomena alam yang ada di bumi ini. Menurut Wikipedia gunung berapi atau gunung api secara umum dapat didefinisikan sebagai suatu sistem saluran *fluida* panas yang memanjang dari kedalaman sekitar 10KM dibawah permukaan bumi sampai kepermukaan bumi. Di Indonesia terdapat lebih dari 400 pegunungan gunung berapi dimana sekitar 100 diantaranya merupakan gunung berapi aktif. Indonesia mengalami getaran tiga kali sehari, atau merasakan gempa sekali sehari, atau terdapat satu letusan gunung dalam setahun (dkn.go.id)

Multimedia merupakan hal wajib dalam segala hal yang berwujud *visual*. Multimedia menampilkan suara, gambar dan teks dalam waktu bersamaan. Dengan meningkatnya perkembangan jaman, cakupan wilayah multimedia bukan hanya pada iklan TV maupun pembuatan film, namun juga untuk keperluan presentasi, maupun pembelajaran. *Motion graphic* merupakan bagian multimedia yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran. Dipilih *motion graphic* dikarenakan mengedepankan pesan yang ingin disampaikan daripada alur/plot cerita.

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah animasi *motion graphic*, yang berisi informasi tentang pengertian gunung berapi dan proses terbentuknya. Dalam video yang berdurasi kurang dari 5 menit diharapkan mampu memberikan pemahaman

lebih kepada khalayak umum tentang gunung berapi. Proses tentang pembuatan animasi *motion graphic* tersebut nantinya akan dibahas pada bab-bab selanjutnya.

## 1.2 Rumusan Masalah

Memperhatikan latar belakang diatas maka rumusan masalah pada pembuatan *motion graphic* terjadinya gunung berapi adalah :

1. Bagaimana membuat animasi 2D *motion graphic*, yang menjelaskan tentang terjadinya gunung berapi.

## 1.3 Batasan Masalah

Pada pembuatan animasi ini diberikan batasan-batasan sebagai berikut.

1. Video yang dihasilkan berbentuk *motion graphic* 2D
2. Video yang dihasilkan menggambarkan tentang terjadinya gunung berapi secara umum.
3. Pembuatan menggunakan software Adobe Illustrator CS6, After Effects CS6, Audacity. Menggunakan windows 8.1 sebagai sistem operasi komputer.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk membuat video animasi *motion graphic* yang menjelaskan tentang terjadinya gunung berapi.

## 1.5 Manfaat Penelitian

### Bagi Penulis

Sebagai persyaratan kelulusan program pendidikan jenjang sarjana (S1) jurusan teknik informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Ilmu Komputer AMIKOM Yogyakarta.

### Bagi Pembaca

Sebagai referensi dan bahan bacaan dalam penelitian, khususnya pengembangan animasi 2D *motion graphic*.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan penulis dalam pembuatan penelitian ini terbagi menjadi lima bagian, yaitu metode pengumpulan data, metode analisis, metode perancangan, metode pengembangan, dan metode testing.

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Yaitu dengan melakukan pengumpulan data melalui berbagai sumber ilmu pengetahuan seperti buku, majalah, internet yang berhubungan dengan pembuatan *motion graphic* dan mengenai gunung berapi

### 1.6.2 Metode Analisis

Menganalisis beberapa contoh *Motion graphic* yang telah ada, untuk kemudian diterapkan pada animasi *motion graphic* yang akan dibuat

nantinya. Melakukan analisis terhadap kebutuhan yang dibutuhkan selama proses pengerjaan

### **1.6.3 Metode Perancangan**

Merupakan tahap pra produksi meliputi perancangan mengenai animasi 2D *motion graphic* yang akan dibuat berdasar dari data dan analisis yang telah diperoleh.

### **1.6.4 Metode Pengembangan**

Merupakan tahapan produksi dan juga tahap paska produksi. Pembuatan bahan-bahan yang nantinya akan diimplementasikan. Implementasi bahan yang telah dibuat pada tahap produksi.

### **1.6.5 Metode Testing**

Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap video animasi 2D *motion graphic* yang telah dibuat. Pengujian dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang diberikan kepada sampel penonton

### **1.7.1 Sistematika Penulisan**

Berisi tentang sistematika teknik penulisan yang digunakan dalam penelitian kali ini.

## **1. BAB I PENDAHULUAN**

Berisi mengenai latar belakang, rumusan serta batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

## 2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi mengenai dasar-dasar teori yang digunakan dalam pembuatan animasi *motion graphic* pada penelitian kali ini. Didalamnya terdapat pengertian desai grafis, pengertian multimedia, pengertian animasi, prinsip animasi, pengertian *motion graphic*, pertimbangan dalam pembuatan *motion graphic*

## 3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi proses analisis dari data yang diperoleh, serta menganalisis berbagai kebutuhan dalam pembuatan animasi 2D *motion graphic*. Melakukan berbagai persiapan guna memulai pembuatan animasi *motion graphic*, pembuatan storyboard, pembuatan naskah, merancang tampilan *visual*, penggunaan efek, konsep gerak atau animasi.

## 4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan segala proses terjadi pada pembuatan animasi tersebut. Mulai dari tahap produksi, seperti pembuatan detail gambar, pewarnaan gambar, pencarian suara/musik, animasi gambar. Kemudian tahap paska produksi yaitu penyusunan (*compositing*) dan pencetakan hasil keseluruhan (*rendering*).

## 5. BAB V PENUTUP

Merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi, yang berisi tentang kesimpulan dari apa yang telah dilakukan dan apa yang telah didapat dalam pembuatan animasi 2D *motion graphic* dan laporan skripsi.

## DAFTAR PUSTAKA