

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada masa yang modern saat ini perkembangan animasi motion graphic semakin berkembang. Banyak yang memanfaatkan animasi ini sebagai media untuk menarik perhatian maupun sebagai sarana untuk menyampaikan informasi baik itu dalam bentuk film, iklan, simulasi suatu kejadian dan lain sebagainya. Setiap tahunnya kebutuhan pasar akan animasi terus meningkat karena dinilai mampu memberikan nilai keunikan dan keindahan yang sebanding dengan media non-animasi visual lainnya.

Berbicara mengenai pembuatan animasi bagi sebagian orang masih dianggap cukup rumit dan sedikit merepotkan. Untuk menghasilkan sebuah pergerakan pada gambar, biasanya seorang animator berulang kali mengganti gambar karakter hampir pada setiap frame-nya.

Saat ini terdapat banyak software dan plug-in yang memudahkan para animator mengimplementasikan teknik invers kinematik untuk mengatasi permasalahan itu sehingga pergerakan gambar dapat dibuat menjadi lebih sederhana. Hanya perlu menggambar beberapa gerakan inti saja kemudian selebihnya akan dipermudah dengan teknik tersebut.

Dari latar belakang di atas, maka peneliti ingin mengeksplorasi teknik inverse kinematik lebih dalam dengan mengimplementasikannya pada animasi motion graphic.

1.2 Rumusan Masalah

Dari Latar belakang diatas dapat di ambil permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana mengimplementasikan teknik Invers Kinematik dalam pembuatan animasi motion graphic ?
2. Bagaimana Plugin Invers kinematik dapat membantu dalam pembuatan animasi motion Graphic ?
3. Bagaimana memberikan efek gerak tubuh pada karakter dalam pembuatan animasi motion graphic ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka peneliti membatasi masalah pada:

1. Penggunaan IK akan diimplementasikan pada animasi motion graphic
2. Pembuatan animasi Motion graphic hanya berfokus menggunakan plugin DuIK.
3. Hasil pembuatan animasi motion graphic berdurasi ± 1 menit.
4. Pembuatan hanya menggunakan aplikasi adobe after effect, adobe illustrator, adobe premiere pro dan Plugin DuIK.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud penelitian ini adalah :

1. Memberikan pemahaman tentang teknik Invers Kinematik
2. Implementasi pembuatan animasi motion graphic menggunakan Plug-in DuIK.

3. Membuat pembahasan tentang invers kinematik menggunakan Plug-in DuIK
4. Sebagai pengalaman penelitian gerak tubuh karakter animasi.

Tujuan Penelitian ini Adalah:

1. Memenuhi persyaratan kelulusan untuk menyelesaikan program Strata-1 Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta
2. Sebagai wacana untuk menambah referensi pembelajaran tentang implementasi Teknik IK menggunakan Plugin DuIK dalam pembuatan Animasi Motion Graphic.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bisa menjadi referensi dan inspirasi bagi para pembaca dalam membuat animasi
2. Sebagai wacana untuk menambah wawasan baru para pembaca
3. Memotivasi pembaca untuk meningkatkan kreatifitas dalam membuat animasi
4. Mempermudah animator-animator yang kurang bisa menggambar dalam pembuatan pergerakan karakter

1.6 Metode Penelitian

Untuk Mendapatkan data-data yang di butuhkan peneliti menggunakan metode penelitian, yaitu :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Studi Pustaka

Metode Studi Pustaka Merupakan proses pengumpulan data dengan melakukan pengkajian beberapa sumber referensi tertulis, antara lain : buku-buku,

jurnal ilmiah dan segala materi yang berkaitan dengan proses produksi yang dapat diperoleh dari perpustakaan maupun sumber-sumber dari internet.

1.6.2 Metode Analisis

Dalam penelitian kali ini peneliti menggunakan beberapa metode analisis yaitu metode identifikasi masalah dan metode analisis kebutuhan .

1.6.2.1 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan adalah kebutuhan yang mencakup keperluan dalam kegiatan produksi yang juga diperlukan untuk membangun dan merancang sebuah animasi motion graphic yang meliputi Hardware dan Software.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan untuk membuat Animasi Motion Graphic menggunakan Plug-in DuIK pada aplikasi After Effect adalah metode perancangan Pra-produksi.

1.6.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang di maksud yaitu dengan pengembangan metode atau tata cara dalam menentukan proses apa yang akan digunakan yaitu secara Produksi, dan Pasca Produksi.

1.6.5 Metode Implementasi

Implementasi yang peneliti gunakan adalah dengan menyatukan antara karakter dengan gerakan.

1.6.7 Evaluasi

Evaluasi pada penelitian ini akan membandingkan teknik berdasarkan pengamatan pada video dari animator-animator yang menggunakan teknik *manual animation* menggunakan *puppet tool* dan dari proses produksi yang telah dibuat.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar skripsi ini terdiri dari 5 bab dengan beberapa sub bab. Penulisan skripsi 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 menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang tinjauan pustaka, Landasan Teori Menjelaskan uraian umum tentang informasi dan teori-teori yang berhubungan dengan invers kinematik, pembuatan motion graphic dan jenis animasi.

BAB III PERANCANGAN

Inti dari bab ini berisi mengenai tahapan mulai dari pencarian ide, analisis dan implementasi IK dalam pembuatan Motion Graphic, rancangan naskah dan storyboard. Pada bab ini dilaporkan secara detail tentang rancangan terhadap mekanisme yang dilakukan dan perancangannya. Bab ini juga berisi analisis kebutuhan hardware dan software.

BAB IV PEMBAHASAN

Menjelaskan tentang pembahasan umum, penerapan proses produksi dan pasca produksi. Dimana di dalamnya meliputi proses drawing, coloring, editing, pemberian sound efek, music, sinkronisasi antara gerak visual dengan audio, hingga finishing berupa rendering.

BAB V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dibahas serta beberapa saran untuk mengembangkan hasil penelitian pada kesempatan yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber-sumber pustaka berupa buku, buku panduan, majalah, dan internet yang penulis pakai selama proses pengerjaan skripsi.

