

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Bulan Ramadhan yang identik dengan bulan suci umat Islam telah membawa banyak hal terjadi Khususnya pada bulan tersebut. Pada bulan suci tersebut, seluruh umat islam diwajibkan untuk melaksanakan sebuah ritual tahunan, yakni berpuasa, aktivitas ibadah di bulan Ramadhan tidak jarang diisi dengan berbagai aktivitas sesuai adat dan budaya di suatu daerah tertentu. baik berupa festival atau karnaval unik di berbagai daerah. tak ketinggalan, ritual makan sahur, berbuka puasa, hingga shalat tarawih berjamaah juga ikut mewarnai bulan suci Ramadhan.

Di Indonesia sendiri Bulan Ramadhan identik dengan libur panjang memang sangat membahagiakan, terutama bagi para remaja. Akan tetapi, liburan panjang tersebut jangan hanya digunakan untuk hal-hal yang negatif dan berlebihan, seperti tidur terus menerus dari malam hingga siang ataupun sore. Memasuki hari keenam puasa di bulan Ramadhan, tentunya banyak kegiatan yang dilakukan sebagian besar umat Muslim dengan beribadah semaksimal mungkin. Tidak terkecuali dengan kalangan remaja dan anak-anak yang merupakan bagian dari keluarga atau lingkungan di sekitar kita. Sholat Tarawih, Tadarusan di Masjid atau Musholla, hingga Pesantren kilat di Sekolah, merupakan kegiatan yang rutin dilakukan setiap tahunnya. Selain itu juga bagi anak-anak dan kalangan remaja yang berusia belasan tahun, bulan Ramadhan adalah momen yang sangat mereka tunggu. Sebab, tidak seperti bulan-bulan biasanya, di bulan Ramadhan, waktu malam terasa panjang untuk

digunakan dengan berbagai rutinitas di Masjid dan rumah. Namun, adakalanya kegiatan yang harusnya positif itu terkadang disalah gunakan, terutama yang masih remaja, untuk melakukan hal-hal yang menyimpang. Hanya saja, sedikit baik dan buruknya dapat dimaklumi, karena sebagai seorang yang masih muda tentu kelakuannya masih labil. Seperti yang saya temukan dalam rentang lima hari puasa, dari mulai hari pertama hingga hari kelima puasa. Saat ini di era digital banyak sekali video animasi yang membahas tentang kegiatan Ramadhan namun dalam penyampainya masih kurang menarik dan efektif cenderung terlihat kaku dan kurang atraktif.

Pada animasi digital, hampir seluruh proses produksi dikerjakan menggunakan komputer, seperti membuat model, memberikan warna, menganimasikan objek dan lainnya. Animasi 2D adalah objek benda dan tulisan yang digerakkan dan digabungkan dengan suara sehingga secara audio memberikan informasi penjabar dan secara video memberikan informasi tentang headline yang diperlukan. Dengan adanya masalah tersebut penulis membuat video animasi 2D dengan judul PRODUKSI VIDEO MOTION GRAPHIC 2D BERTEMA "KEGIATAN RAMADHAN" UNTUK PLAINTHING STUDIO MENGGUNAKAN AFTER EFFECT. Di dalam video animasi ini, penulis menggunakan software adobe illustrator dan adobe after effect dengan teknik puppet tools agar animasi karakter terlihat lebih atraktif dan menarik dalam penyampainya. Selain itu video ini dapat digunakan sebagai acuan remaja untuk memanfaatkan bulan Ramadhan dengan hal positif sesuai isi video.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah Bagaimana Membuat video animasi motion graphic 2D bertema “Kegiatan Ramadhan” menggunakan aplikasi adobe after effect dengan puppet tools sebagai teknik rigging karakter ?.

## 1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang ada, penulis membatasi permasalahan dengan poin-poin sebagai berikut.

1. Teknik rigging pada karakter menggunakan puppet tools
2. Penelitian ini hanya dilakukan di Plainthing Studio
3. Video hanya memberikan Informasi Timeline Kegiatan harian di bulan Ramadhan mulai dari sahur hingga tidur.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk :

1. Memproduksi video motion graphic “Kegiatan Ramadhan”
2. Membuat media Sosialisasi kegiatan Ramadhan sesuai dengan kebutuhan object

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk :

1. Menghasilkan video motion graphic “Kegiatan Ramadhan”.
2. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata I Sistem informatika pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Sebagai da'wah untuk diri sendiri dan lingkungan sekitar penulis.

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 dalam pembuatan film animasi 2D.
  - b. Dapat mengembangkan dan menerapkan ilmu multimedia animasi baik teori maupun praktek.
2. Bagi masyarakat umum
  - a. Sarana info untuk mengetahui kegiatan islamiah di bulan Ramadhan .
  - b. Media da'wah untuk pengenalan sunnah bulan Ramadhan pada remaja.
3. Bagi Mahasiswa
  - a. Dapat dijadikan referensi bagi yang ingin mengetahui proses pembuatan film animasi 2 dimensi.
  - b. Dapat dijadikan sebagai bahan acuan untuk melakukan penelitian.

### 1.6 Metode Penelitian

#### 1.6.1 Pengumpulan Data

Pembahasan baru yang diharapkan menarik minat dan perkembangan studi dalam mempelajari bidang multimedia ini, sumber-sumber pelengkap untuk mendukung keakuratan informasi yang terkandung di dalamnya, data tersebut diambil dengan metode sebagai berikut :

a. *Observasi*

Mengumpulkan data dengan cara mencari tutorial yang tersedia di buku dan internet mengenai animasi *motion graphic*.

b. *Interview*

Mengumpulkan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung kepada animator yang telah bekerja di industri animasi *motion graphic*, yang dapat memberikan masukan tentang gerakan yang dibuat.

c. *Kepustakaan*

Metode yang dilakukan untuk mendapatkan data melalui beberapa literatur yang bersangkutan dengan *motion graphic*, yaitu memperoleh bahan dari beberapa buku keperpustakaan Amikom Yogyakarta dan beberapa jurnal yang ada di internet.

**1.6.2 Analisis**

a. Gambaran Umum

b. Kebutuhan

**1.6.3 Perancangan**

a. Pembuatan Naskah.

b. Pembuatan *Storyboard*.

c. Pembuatan Aset dan Karakter.

**1.6.4 Produksi**

a. Animasi Karakter dan Objek.

b. Animasi Transisi dan Efek Visual.



### 1.6.5 Pasca Produksi

- a. *Compositing*
- b. *Rendering*

### 1.6.6 Implementasi dan Evaluasi

- a. *Implementasi*
- b. *Evaluasi*

### 1.7 Sistematika Penulisan

#### **BAB I: PENDAHULUAN**

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

#### **BAB II: LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan tentang pengertian animasi, sejarah animasi, jenis – jenis animasi, pengertian teknik kamera, pengertian screenplay, perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan.

#### **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

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 film kartun dan mengimplementasikannya.

#### **BAB V: PENUTUP**

Bab ini akan diuraikan kesimpulan dan saran.

**DAFTAR PUSTAKA**

Daftar pustaka berisi referensi – referensi yang digunakan dalam pembuatan film kartun.

