

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Proyek

Animasi berasal dari Bahasa latin yaitu “anima” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Selain itu animasi bisa diartikan sebagai gambar yang membuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah sedikit demi sedikit dengan kecepatan tinggi. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna atau *special effect*. [1] Dalam hal ini, tentunya Animasi 2d memberikan kelebihan yang lebih mudah, praktis, dan cepat dalam pembuatannya. Selain itu dengan membuat video animasi 2d dapat menghemat anggaran biaya yang dikeluarkan.

JDIH memiliki sebuah *website* yang memfasilitasi masyarakat untuk mencari Peraturan Daerah dan Peraturan Walikota Kota Yogyakarta. Media untuk mensosialisasikan *website* JDIH ini berbentuk video *tutorial* dengan gaya visual yang berbasis animasi 2d agar mudah dipahami masyarakat Kota Yogyakarta. Dengan harapan dapat memperbesar antusias masyarakat dan membuatnya lebih terlihat menarik daripada banner, teks, atau infografis lainnya.

JDIH Kota Yogyakarta adalah singkatan dari Jaringan Dokumentasi dan Informasi Hukum Kota Yogyakarta, yang merupakan wadah pemberdayagunaan bersama atas dokumen hukum secara tertib, terpadu dan berkesinambungan serta sebagai sarana untuk mempercepat penyediaan akses informasi hukum untuk pelayanan informasi hukum yang lengkap, sesuai, dengan prosedur, serta memiliki kualitas yang baik dan bisa diterima oleh masyarakat. [2] Pemerintah juga memerlukan upaya peningkatan pelayanan terus-menerus kepada masyarakat, sehingga diperlukan sebuah platform untuk dapat mempermudah masyarakat.

Dengan adanya sebuah platform dan arahan berupa video *tutorial*, proses pencarian informasi akan lebih efektif. Platform ini dikelola oleh bagian Hukum Sekretariat Daerah Kota Yogyakarta yang dapat diakses dengan mudah melalui *smartphone*, maupun komputer dengan mengunjungi *website* JDIH Kota Yogyakarta.

1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin diraih dalam pembuatan laporan Tugas Akhir ini adalah :

- a. Memberikan pemahaman kepada masyarakat Kota Yogyakarta tentang sosialisasi program dari pemerintah dengan menggunakan metode video animasi *motion graphic*.
- b. Memberikan informasi kepada masyarakat tentang tata cara mencari hukum yang berlaku di *website* resmi Bagian Hukum Setda Kota Yogyakarta.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang proyek dan tujuan penelitian di atas, dapat dirumuskan sebuah permasalahan penelitian yaitu : "Bagaimana perancangan video animasi 2d guna memperkenalkan kepada masyarakat tentang *website* resmi JDIH Kota Yogyakarta?"

1.4 Batasan Masalah

Untuk mempersempit pembahasan pada tugas akhir ini, maka dibuat batasan penelitian sebagai berikut :

- a. *Software* yang digunakan untuk membuat karakter, properti, dan latar belakang menggunakan aplikasi Adobe Photoshop 2019 dan Manga Studio.
- b. *Software* yang digunakan untuk membuat video animasi menggunakan aplikasi Adobe After Effect 2019.
- c. Pembuatan video hanya mencakup pengenalan tentang Bagian Hukum Pemerintah Kota Yogyakarta dan tata cara mengakses ke dalam *website* JDIH Kota Yogyakarta, tidak termasuk pemerintahan secara menyeluruh.
- d. Pembuatan video animasi ini dikhususkan untuk masyarakat yang masih awam dengan tata cara mencari informasi melalui *website* tersebut.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan tugas akhir dibagi menjadi lima bab, antara lain sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi tentang gambaran umum tugas akhir yaitu tentang Latar Belakang Masalah, Tujuan Penelitian, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, dan Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini berisi tentang landasan teori yang berkaitan dengan animasi dua dimensi, teknik yang digunakan dalam proses pembuatan animasi dan *software* yang digunakan selama proses pembuatan animasi. Referensi tugas akhir bersumber dari jurnal, buku, dan laporan tugas akhir lainnya.

BAB III TINJAUAN UMUM

Dalam bab ini berisi penjelasan mengenai objek penelitian, hasil observasi, masalah yang terdapat pada objek, dan gambaran umum proyek.

BAB IV PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisi tentang penjelasan pembuatan desain karakter menggunakan *software* Adobe Photoshop dan Manga Studio yang kemudian dianimasikan kedalam bentuk video menggunakan *software* Adobe After Effect, dan menampilkan hasil dari proyek tersebut.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini merupakan penutup dari penulisan Tugas Akhir. Terdapat kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan, dan terdapat juga saran dari penyelesaian Tugas Akhir yang berfungsi bagi perusahaan atau instansi terkait untuk menggali potensi media videografi dalam meningkatkan antusias *audience* saat sosialisasi.