

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sehingga menghasilkan sebuah gerakan. Agar terjadinya sebuah gerakan yang baik maka diperlukan juga teknik untuk menggerakkannya. Penulis menggunakan teknik yang disebut dengan *Motion Graphic*. *Motion Graphic* memiliki 2 kata yaitu *Motion* yang berarti gerakan dan *Graphic* memiliki arti grafis. Ketika disatukan *Motion Graphic* memiliki arti yaitu gabungan desain-desain digital dengan memasukan berbagai elemen di dalamnya seperti ilustrasi, tipografi, dan fotografi.

Penulis melakukan penelitian dengan membuat sebuah media iklan animasi 2D yang menceritakan tentang seorang anak kecil dengan nama Budi. Budi nantinya akan menjelaskan bagaimana proses untuk bisa masuk ke dalam wahana planetarium. Usaha tersebut diawali saat Budi berada di depan gerbang Taman Pintar dengan kondisi bingung. Budi akhirnya akan melihat indahnya visualisasi tentang planet di luar angkasa. Bergerak mengelilingi matahari serta benda benda langit lain yang juga ikut bergerak.

Dalam penelitian ini kami tergerak untuk untuk membuat projek iklan animasi yang dapat membantu dan mengedukasi masyarakat dalam pengenalan wahana Planetarium. Isi dari animasi yaitu menyampaikan literasi sains di masa pandemi serta mengenalkan planetarium kepada masyarakat terutama anak – anak sekolah dalam bentuk animasi agar mudah dipahami ketika melihat iklan ini.

Dari konsep cerita diatas agar menarik penulis menggunakan konsep animasi 2D. Konsep animasi ini dipilih karena adegan bersifat imajinatif. Sehingga akan sulit dilakukan jika menggunakan teknik *live shoot*. Sedangkan teknik dalam pengerjaannya akan menggunakan *Motion Graphic*.

Dari penjelasan yang telah tersampaikan, penulis membuat animasi planetarium dengan teknik yang telah dijelaskan diatas agar cerita yang akan diilustrasikan menjadi lebih menarik dan tersampaikan dengan baik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disampaikan diatas, maka penulis menyimpulkan permasalahannya adalah "*Bagaimana cara membuat Animasi Planetarium Berbasis 2D Sebagai Media Promosi Taman Pintar Yogyakarta ?*".

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dalam tugas akhir ini adalah penerapan teknik *Motion Graphic* pada pembuatan animasi planetarium berbasis 2D bertujuan menghasilkan media promosi yang mudah dipahami dan mudah diterima oleh audience.

1.4 Batasan Masalah

Dalam membuat tugas akhir ini ruang lingkup atau batasan masalah pada penelitian tugas akhir ini, yaitu :

1. Pembahasan yang akan disajikan terfokus pada teknik *Motion Graphic* dalam pembuatan animasi planetarium.
2. Peran penulis dalam tugas akhir adalah sebagai animator
3. Peran animator mengambil foto dan video dari objek di tempat penelitian untuk diimplementasikan pada teknik *Motion Graphic* serta penganimasiannya dalam film animasi planetarium.

1.5 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan penulis dalam pembuatan film animasi 2D yaitu :

1.1.1 Metode Perancangan

Metode Perancangan adalah tahap pra-produksi dalam pembuatan film, pada tahap ini meliputi : penentuan ide dan tema, penulisan skenario, pembuatan storyboard dan pengambilan gambar

1.1.2 Metode Pengembangan

Metode Pengembangan adalah tahap produksi, pada tahap ini dilakukan proses pengerjaan dan pengimplementasian dari konsep yang telah dirancang pada tahap sebelumnya.

1.1.3 Metode Testing

Metode Testing adalah tahap pasca produksi, pada tahap ini dilakukan pengujian dan evaluasi dari film yang sudah dibuat.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar laporan tugas akhir ini mudah dipahami dan tertata dengan rapi. Berikut ini struktur penulisan yang kami gunakan yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, tujuan, rumusan masalah, Batasan masalah, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang teori yang berhubungan dengan pembahasan laporan tugas akhir dan sekilas tentang animasi.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang alat dan bahan penelitian serta alur penelitian yang akan dilakukan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang langkah-langkah pembuatan dan pembahasan dari animasi yang telah dibuat sebelumnya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas kesimpulan bab-bab sebelumnya serta tindak lanjut dari kesimpulan berupa saran.

