

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Motion Graphic adalah salah satu cabang ilmu desain grafis, dimana dalam *motion*, elemen-elemen desain seperti bentuk, raut, ukuran, arah, tekstur yang terdapat di dalamnya, dengan secara sengaja digerakkan atau diberi pergerakan agar tampak hidup. Perbedaan *motion graphic* dengan desain grafis adalah pada media aplikasinya, apabila desain grafis elemen-elemennya statis (diam) dan terdapat pada media cetak, sementara *motion graphic*, elemen dari desain tersebut diberi gerakan sehingga terlihat dinamis dan ditampilkan melalui media audio visual. Bagian ini berisi hal-hal apa saja yang melatarbelakangi penelitian atau perancangan yang dilakukan. Disarankan untuk tidak menampilkan hal yang sangat umum, namun lebih diutamakan pada alasan sehingga penelitian atau perancangan ini harus dilaksanakan [1].

Smart Terminal adalah platform manajemen terminal bus berbasis IOT yang terintegrasi dari hulu ke hilir. Yaitu mulai dari tahap pengujian kelayakan kendaraan, manajemen jadwal keberangkatan bus, penjualan tiket *online* hingga data *manifest* penumpang. Saat ini, Smart Terminal masih berwujud konsep dan belum diimplementasikan secara nyata jadi masih berupa *prototype*. Sehingga mereka membutuhkan ilustrasi dengan *motion graphic* untuk menggambarkan berbagai informasi yang terdapat pada aplikasi Smart Terminal.

Penelitian ini membahas penggunaan teknik *motion graphic* pada *video profile* produk Smart Terminal. Penelitian ini akan mencoba mengukur apakah penggunaan *motion graphic* dapat memberikan informasi tentang tema yang diusung kepada penonton. Dari kebutuhan informasi di atas, penulis menyimpulkan dibutuhkan adanya ilustrasi *motion graphic* untuk dapat memvisualkan informasi dari Smart Terminal tersebut.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis mengambil judul “Analisa dan Pembahasan Animasi 2D Dalam Video Profile Produk Smart Terminal”. Dengan demikian penelitian ini diharapkan dapat mengetahui dampak dari penggunaan *motion graphic* yang dibuat terhadap pemahaman penonton terkait kesesuaian tema pada *video profile* produk Smart Terminal.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yaitu: “Bagaimana analisa dan pembahasan *motion graphic* pada *video profile* produk Smart Terminal?”

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini akan fokus pada beberapa hal yaitu:

1. Informasi yang diangkat adalah keunggulan-keunggulan dari aplikasi Smart Terminal.
2. Animasi *motion graphic* untuk video profil produk Smart Terminal.

3. Yang diuji dari penelitian ini adalah kesesuaian informasi dengan kebutuhan dari Smart Terminal yang disampaikan melalui animasi motion graphic tersebut.
4. Pengujinya adalah Mahasiswa dan Dosen Animasi Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Smart Terminal dibuat berdasarkan informasi yang didapat dari tim visual Smart Terminal.
6. Target durasi video Smart Terminal yaitu 1 menit 44 detik.
7. Penelitian ini berakhir sampai tahap hasil pengujian diterima oleh pihak Smart Terminal.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki maksud dan tujuan antara lain:

1. Menyampaikan informasi produk Smart Terminal yang dianimasikan dengan *motion graphic*.
2. Implementasi teknik *Motion Graphic* pada konten *video*.
3. Menyampaikan pesan tentang bagaimana keunggulan pemesanan bus secara *cashless* dan lebih praktis menggunakan Smart Terminal.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan beberapa manfaat, antara lain:

1. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di Universitas Amikom Yogyakarta pada bidang Animasi dan Multimedia dengan menggunakan software multimedia seperti *Adobe Premiere*, *Adobe After Effects*, dan *Adobe Media Encoder*.
2. Penelitian ini diharapkan juga mampu menjadi landasan teori untuk penelitian lain yang serupa.
3. Dapat menyampaikan maksud atau informasi dari media visual kepada para pengguna dengan mudah.

1.6 Metode Penelitian

Sebagai penunjang keakuratan penulis dalam melakukan penelitian ini, maka dapat diambil beberapa metode yaitu:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Metode observasi adalah metode yang dilakukan penulis dengan pengamatan terhadap suatu objek penelitian beserta referensi penelitian. Seperti pengamatan terhadap video profil menggunakan teknik *live shoot* dan *motion graphic* sebagai referensi.

2. Metode Wawancara

Metode wawancara adalah sebuah sesi dialog atau tanya jawab yang dilakukan oleh dua orang ataupun lebih. Penulis disini melakukan wawancara dengan tim visual.

3. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data kualitatif dengan melihat atau menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri atau orang lain. Dokumentasi merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan peneliti kualitatif untuk mendapatkan gambaran dari sudut pandang subjek melalui suatu media tertulis dan dokumen lainnya yang dibuat langsung oleh subjek yang bersangkutan. (Haris Herdiansyah, Metodologi Penelitian Kualitatif, hlm. 143). [2]

1.6.2 Metode Analisis

Penulis menganalisa kebutuhan informasi dan pemanfaatan dari *motion graphic* dalam pembuatan video profil.

1.6.3 Metode Produksi

Pembuatan video profil Smart Terminal terdapat beberapa tahap yaitu:

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Paska Produksi

1.7 Sistematika Penulisan

Pada bagian ini dituliskan urutan dan sistematika penulisan yang dilakukan pada penelitian ini. Berikut merupakan ringkasan mengenai isi masing-masing bab.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis menguraikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang tinjauan pustaka, teori tentang *motion graphic*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini penulis menjelaskan mengenai latar belakang, gambaran umum, analisa kebutuhan system, dan proses pra-produksi dalam pembuatan video profil Smart Terminal.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis menjelaskan mengenai proses pembuatan *motion graphic* Smart Terminal. Dari proses produksi (Konsep dan animasi), Pasca produksi (*Compositing, editing, dan rendering*), dan tahap pembahasan (Kebutuhan fungsional).

BAB V PENUTUP

Pada bab ini penulis menuliskan penutup dari penyusunan penelitian yang di dalamnya terdapat kesimpulan dan saran.

