

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Aset desain atau aset visual berupa background dan objek-objek *graphic* memegang peranan penting dalam pembuatan animasi 2D/*motion graphic* (Yenny Sudirman, 2020). Aset dalam desain grafis merupakan bahan-bahan atau elemen-elemen yang digunakan untuk membuat sebuah desain yang menarik dan efektif. Aset tersebut dapat berupa gambar, foto, teks, *font*, warna, dan lain-lain. Dalam pembuatan video *motion graphic*, *aset desain* dalam bentuk ilustrasi vektor sangat diperlukan. Pembuatan aset desain dalam video *motion graphic* dilakukan agar informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh penonton. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Bizley et al. (2016), individu lebih mudah mengingat penampilan yang melibatkan suara dan gambar daripada hanya melibatkan salah satunya, seperti hanya mendengar atau hanya melihat saja.

CV. Parama Creative merupakan perusahaan yang bergerak di industri kreatif. Ketika peneliti magang di perusahaan tersebut, diberikan proyek pembuatan video edukasi *motion graphic* tentang proses terjadinya gerhana matahari dan bulan yang bekerjasama dengan BMKG Stasiun Geofisika kelas I Sleman, Yogyakarta. Tujuan dari pembuatan video tersebut adalah untuk menggambarkan proses terjadinya gerhana matahari dan bulan. Oleh karena itu, diperlukan aset-aset yang dapat memvisualisasikan informasi yang akan disampaikan dalam video edukasi tersebut.

Karena cukup banyak aset yang diperlukan, peneliti mencoba untuk membahas hal tersebut karena aset yang digunakan cukup bervariasi dan beragam dan dibutuhkan teknik-teknik tertentu agar dapat memvisualisasikan aset sesuai dengan kebutuhan yang digunakan dari informasi dari video tersebut. Sebagai contoh, dalam pembuatan *aset desain* bulan, terdapat tiga jenis bentuk gerhana yaitu Gerhana Bulan Total (GBT), Gerhana Bulan Sebagian (GBS), Gerhana Bulan Penumbra (GBP) yang melalui beberapa tahap yaitu *lining/shapes*, *coloring*,

shading, dan penambahan detail dari objek. Hasil aset desain berupa ilustrasi vektor yang terpisah antara satu objek dengan yang lain. Namun demikian, objek-objek yang telah dibuat dapat digunakan kembali untuk scene video yang menggunakan objek tersebut.

Berdasarkan latar belakang masalah yang disajikan di atas, peneliti memilih judul penelitian "Pembuatan Aset 2D Video Gerhana Matahari dan Bulan pada CV. PARAMA Creative". Hasil dari penelitian ini adalah *aset desain* 2D dalam bentuk ilustrasi vektor yang akan digunakan sebagai aset pada video edukasi *motion graphic* yang berjudul "Gerhana Matahari dan Bulan".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "*Bagaimana proses pembuatan aset 2D pada video edukasi gerhana matahari dan bulan?*"

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan data referensi aset desain diambil dari video edukasi *motion graphic* yang ada di youtube.
2. Peneliti hanya membuat aset desain dalam bentuk hasil vektor.
3. Aplikasi yang digunakan peneliti dalam pembuatan aset desain adalah Adobe illustrator 2020.
4. Peneliti hanya membuat aset desain yang diperlukan pada video edukasi gerhana Matahari dan Bulan.
5. Yang diuji dalam penelitian ini adalah kemampuan aset desain untuk memvisualisasikan informasi yang diperlukan pada video edukasi Gerhana Matahari dan Bulan.
6. Pengujian dilakukan oleh pihak tim kreatif parama, dosen, mahasiswa/i TI dan tenaga ahli dalam desain grafis.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti dalam penelitian ini adalah :

1. Dapat memvisualisasikan objek asli dalam bentuk aset desain 2D vektor.
2. Menghasilkan seluruh aset 2D grafis yang digunakan pada video edukasi gerhana matahari dan bulan.
3. Memenuhi kewajiban yang diperlukan untuk menyelesaikan program pendidikan S1 Teknologi Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai oleh peneliti pada penelitian ini adalah :

1. Memberikan wawasan mengenai proses tahapan-tahapan dalam pembuatan aset desain yang menggunakan *software* Adobe Illustrator.
2. Dapat menyampaikan informasi dengan visualisasi yang menarik dan simple dengan mengikuti perkembangan zaman tentang proses terjadinya gerhana matahari dan bulan dalam bentuk aset 2D vektor.
3. Sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya dan sebagai media untuk terus memberikan kontribusi yang bermanfaat.

1.6 Metode Penelitian

Untuk menyusun penelitian yang baik, peneliti menggunakan metode kualitatif untuk pengumpulan data. Data kualitatif digunakan untuk mengevaluasi aset desain yang telah dibuat. Penilaian tidak bisa hanya dilihat dari sudut pandang objektif, tetapi juga harus mempertimbangkan aspek lain dalam mengevaluasi aset desain yang telah dibuat. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Metode pengumpulan data

Berikut adalah metode pengumpulan data yang dilakukan:

1. Observasi

Pengumpulan data dilakukan dengan cara mengamati video edukasi *motion graphic* yang menggunakan aset desain dalam bentuk vektor yang sama dengan

yang akan dibuat dalam penelitian ini. Sumber data yang digunakan adalah situs website dan youtube.

2. Studi Literatur

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil referensi dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, dan situs internet untuk memperoleh informasi yang diperlukan oleh peneliti.

1.6.2 Metode Analisis

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan terdapat dua aspek, yaitu kebutuhan sistem secara fungsional dan kebutuhan sistem secara non-fungsional.

1.6.3 Metode Perancangan

Pada metode perancangan meliputi pra-produksi dalam membuat *aset desain* hal ini meliputi perencanaan konsep, storyboard. Pada tahap produksi dan pasca produksi yaitu menerapkan teknik pada pembuatan aset desain 2D vektor yaitu : *lining/shape, coloring, shading*, dan penambahan detail dari objek.

1.6.4 Metode Evaluasi

Pada metode ini, peneliti melakukan pengujian dengan menyebarkan daftar pertanyaan kepada sejumlah ahli dalam bidang desain grafis untuk mengetahui respon terhadap aset desain yang dibuat dalam video edukasi gerhana matahari dan bulan. Objek yang terlibat dalam pengujian terdiri dari orang-orang yang berkecimpung dalam bidang terkait, seperti dosen, ilustrator, dan orang-orang yang telah berpengalaman dalam bidang desain grafis. Hasil pengujian berupa kuesioner dan hasil ulasan penelitian mengenai aset desain dalam video edukasi gerhana matahari dan bulan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat dengan tujuan untuk mempermudah pembuatan dan penyesuaian skripsi. Oleh karena itu, sistematika penulisan harus ditetapkan dengan baik. Berikut adalah sistematika penulisan yang diperlukan untuk skripsi:

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan yang ingin dicapai, manfaat penelitian, metode yang digunakan, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini terdiri dari kajian pustaka dan dasar landasan teori yang digunakan sebagai penunjang untuk penyusunan penelitian ini. Dasar teori yang dibahas dalam bab ini adalah dasar teori yang berkaitan dengan penelitian ini.

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bab ini terdiri dari pengumpulan data dan perancangan animasi pada penelitian ini.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang proses dan hasil pembuatan aset desain 2D vector video edukasi mengenai gerhana matahari dan bulan. Proses produksi yang dilakukan termasuk: pemberian bentuk (*lining/shape*), pewarnaan (*coloring*), penambahan efek cahaya (*shading*), penambahan efek cahaya (*lighting*), dan penambahan detail pada objek.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini merupakan penutup dari penyusunan penelitian yang mengandung kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka memuat pustaka yang diacu dalam penelitian ini.