

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi penyajian informasi saat ini semakin pesat dengan adanya berbagai macam media penyajian yang memiliki karakter dan keunggulan masing-masing, salah satunya penggunaan media penyajian berbentuk animasi. Animasi merupakan kumpulan dari gambar yang sudah diolah sedemikian rupa sehingga dapat menghasilkan gerakan sesuai alur yang sudah ditentukan. Dalam penyampaian informasi ada beberapa jenis animasi yang dapat digunakan seperti *stop motion*, *clay animation*, *cut-out animation*, *puppet animation* dan *motion graphic* [1]. Dalam pembuatan media audio visual, jenis animasi yang biasa digunakan untuk penyampaian informasi adalah *motion graphic*. Seiring berkembangnya penyajian informasi pemanfaatan *motion graphic* juga memberikan daya tarik tersendiri sebagai media penyampaian informasi kepada audiens. *Motion graphic* menggabungkan semua elemen multimedia seperti gambar, suara, teks, dan animasi dalam menyajikan informasi yang menyenangkan sehingga audiens yang menyaksikan lebih tertarik untuk mengikuti informasi yang disajikan [2].

*Motion graphic* merupakan salah satu cabang ilmu desain grafis, dimana secara proses dalam pembuatan *motion graphic*, elemen – elemen desain grafis yang terdapat di dalamnya, seperti garis, warna, ruang, bentuk, tekstur, bidang, dan titik, akan diberi pergerakan agar tampak hidup [2]. *Motion graphic* dengan desain grafis memiliki perbedaan pada media aplikasinya, pada *motion graphic* elemen desain nya diberi pergerakan sehingga terlihat dinamis dan ditampilkan melalui media audio visual, sedangkan pada desain grafis elemen desain nya tidak memiliki pergerakan apapun (statis) dan ditampilkan melalui media cetak [3]. Dalam sebuah acara yang didalamnya memiliki banyak sekali konten audio visual, penerapan *motion graphic* sangatlah dibutuhkan untuk penyampaian informasi sehingga audiens dapat mengikuti serta memahami informasi yang diberikan dalam konten audio visual tersebut.

BOIM (*Battle of Indie Multimedia*) 2023 merupakan acara tahunan yang diselenggarakan oleh Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta yang bertujuan untuk mengapresiasi karya - karya mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta dalam bidang multimedia. BOIM 2023 mengusung tema "*Expect The Unexpected*", dalam tema tersebut dibutuhkan visual yang mampu menggambarkan kendala mahasiswa dalam beradaptasi dari perpindahan perkuliahan daring ke perkuliahan tatap muka. Dalam penggambarannya acara ini mengambil referensi dari unsur - unsur elemen sihir, diantaranya : api, air, tanah dan kegelapan, setiap elemen melambangkan emosi mahasiswa dalam menghadapi permasalahan beradaptasi yang disebutkan. Acara ini memiliki rangkaian kegiatan yang kompleks dan memiliki konten audio visual yang tidak sedikit, dimulai dari sesi pembukaan (*opening*) sampai dengan sesi penutupan (*ending*). Acara ini memiliki sesi utama yaitu pembacaan nominasi dari berbagai kategori yang diperlombakan, diantaranya : *concept art, photography, commercial video, music video, indie movie dan game*. Setiap kategori memiliki tema visual elemen sihir yang berbeda untuk melambangkan *phase* saat penayangan konten animasi dan visual efek sebelum penayangan nominasi pada sebuah kategori. Dari acara tersebut dibutuhkan beberapa kebutuhan animasi seperti *stinger* yang berfungsi sebagai transisi pada setiap sesi, animasi *lower third* yang berfungsi sebagai penyampaian informasi terkait audio visual yang sedang ditampilkan dalam sebuah sesi dan lain sebagainya. Berdasarkan kebutuhan tersebut teknik *motion graphic* digunakan karena dapat menyampaikan suatu informasi, selain itu, penggunaan teknik *motion graphic* digunakan untuk memenuhi tugas untuk panitia divisi *motion graphic* yang diwajibkan menggunakan teknik tersebut sesuai arahan yang diberikan oleh supervisor acara BOIM 2023.

Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini akan membahas tentang pembuatan aset *motion graphic* pada acara penghargaan BOIM 2023. Penelitian ini akan mencoba mengukur seberapa efektif penggunaan *motion graphic* dalam menyampaikan informasi kepada audiens serta kesesuaian aset *motion graphic* yang dibuat dengan tema yang diusung pada acara Penghargaan BOIM 2023.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasar uraian latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana cara pembuatan aset animasi *motion graphic* pada acara penghargaan BOIM 2023.
2. Seberapa penting teknik *motion graphic* dalam kebutuhan acara penghargaan BOIM 2023.

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Pembahasan akan berfokus kepada acara penghargaan BOIM 2023.
2. Teknik *motion graphic* yang digunakan dalam pembuatan aset animasi.
3. Penggunaan *software* Adobe Photoshop 2021, Adobe After Effect 2019, Adobe Premiere 2019 dan Adobe Media Encoder 2019 dalam pembuatan aset *motion graphic*.
4. Pembuatan *motion graphic* menggunakan *frame rate* 25 fps dan menghasilkan file *.mp4*, *png sequence*, dan *.mogrt* dengan resolusi 1920 x 1080.
5. Evaluasi terkait teknik *motion graphic* dilakukan oleh ahli di bidang multimedia.
6. Evaluasi terkait pemenuhan kebutuhan aset animasi *motion graphic* dilakukan oleh panitia BOIM 2023 dan masyarakat umum.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki maksud dan tujuan antara lain :

1. Implementasi aset *motion graphic* pada konten audio visual yang ditampilkan pada acara penghargaan BOIM 2023.
2. Implementasi teknik *motion graphic* pada aset yang dibuat.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan beberapa manfaat antara lain:

1. Bagi penulis : sebagai syarat kelulusan dan sebagai sarana menerapkan ilmu yang sudah didapatkan oleh penulis selama menempuh perkuliahan di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bagi Animator : sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya terkait *motion graphic*.
3. Bagi masyarakat umum : sebagai salah satu referensi untuk pembelajaran terkait *motion graphic*.
4. Bagi Panitia BOIM 2023 : mendapatkan informasi terkait pengerjaan aset *motion graphic* oleh divisi *motion graphic* pada acara penghargaan BOIM 2023.

## 1.6 Metode Penelitian

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

#### 1. Metode Wawancara

Metode wawancara yang dilakukan berupa dialog tanya jawab antara penulis dengan panitia BOIM 2023. Wawancara yang dilakukan berupa penggalan informasi yang digunakan untuk mendukung terpenuhinya kebutuhan penelitian.

#### 2. Metode Observasi

Pengumpulan data melalui metode observasi dilakukan dengan mengamati unsur *motion graphic* dan unsur tema pada rangkaian acara BOIM 2023.

### 1.6.2 Metode Perancangan

Pembuatan aset *motion graphic* pada acara penghargaan BOIM 2023 terdapat beberapa tahap yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

### 1.6.3 Metode Evaluasi

Metode evaluasi dalam penelitian ini terdiri dari evaluasi *alpha test* yang dilakukan oleh peneliti serta evaluasi *beta test* yang dilakukan oleh pihak luar yaitu ahli dalam bidang *motion graphic*, panitia BOIM 2023 dan masyarakat umum.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Uraian dari masing-masing bab yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

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

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

Bab ini membahas tentang kajian pustaka dari penelitian serupa yang sudah ada serta membahas dasar teori yang digunakan dalam penelitian ini.

#### **BAB III METODE PENELITIAN**

Pada bab ini terdapat pembahasan tentang pengumpulan data, analisis kebutuhan, serta proses perancangan dan produksi animasi.

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas hasil serta analisis teknik yang digunakan dalam pembuatan aset animasi *motion graphic* pada acara penghargaan BOIM 2023.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan serta saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

**DAFTAR PUSTAKA**

Bab ini memuat sumber acuan atau referensi yang digunakan di dalam penelitian.

**LAMPIRAN**