

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Semakin berkembangnya tren *vaporizer* di Indonesia, semakin banyak pula perdebatan antara bahaya dan manfaat sebenarnya dari *vaporizer* itu. Di Indonesia pun *vaporizer* banyak disebut dengan rokok elektrik. Kebanyakan orang di Indonesia pun masih banyak yang belum mengetahui apa itu *vaporizer*, bentuk dari *vaporizer*, macam-macam *vaporizer*, bagaimana cara kerjanya dan apa yang membedakannya dengan rokok konvensional yang telah beredar terlebih dahulu di Indonesia.

*Vaporizer* adalah perangkat yang dioperasikan oleh baterai dan elemen pemanas (*atomizer/clearomizer*). Ketika sebuah cairan khusus (*e-liquid*) terkena kontak dengan elemen pemanas, maka akan memanaskan liquid tersebut dan menyebabkan liquid tersebut berubah menjadi uap. Disini lah yang membedakan *vaporizer* dengan rokok konvensional. Rokok itu membakar dan menjadikan asap, sedangkan *vaporizer* itu memanaskan dan menjadikan uap.

Saat ini perkembangan teknologi dalam perancangan video sangat beragam, salah satunya menggunakan Teknik *motion graphic*. *Motion graphic* adalah potongan-potongan media visual yang menggabungkan film dan desain grafis. Untuk mencapai hal tersebut maka digunakan cara menggabungkan berbagai elemen seperti animasi 2D

dan 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik. Penggunaan *motion graphic* pada umumnya digunakan sebagai *title sequence* (adegan pembuka) sebuah film atau serial TV.

Pada kesempatan ini penulis bermaksud untuk merancang sebuah video motion grafik yang mengangkat tema *vaporizer*. Sehingga orang-orang dapat mengetahui apa itu *vaporizer* dan juga mendapatkan informasi tentang *vaporizer*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah dijabarkan maka didapat perumusan yaitu :

Bagaimana cara memvisualkan sebuah informasi menggunakan video animasi motion grafik tentang *vaporizer*?

## 1.3 Batasan Masalah

Adapun beberapa batasan masalah adalah sebagai berikut :

1. Data yang akan disampaikan bukan sebuah media promosi melainkan hanya akan berfokus sebagai media informasi tentang vapor dan sejarahnya.
2. Video animasi berbasis *motion graphic*.
3. Video akan ditayangkan di Youtube.
4. Animasi *motion graphic* berdurasi 2 menit 43 detik.
5. Ekstensi file video nantinya akan berformat .MP4
6. Resolusi video animasi berukuran 1920x1080 dengan *framerate* 25 *fps*.

7. *Software* yang digunakan untuk merancang video ini adalah Adobe Illustrator, Adobe After Effects, Photoshop dan Adobe Premiere Pro

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dapat mengetahui teknik pembuatan video animasi berbasis *motion graphic*
2. Mampu merancang video *motion graphic* sebagai bahan informasi yang unik tentang *vaporizer*.
3. Dapat mengetahui penggunaan aplikasi Adobe After Effects dan Adobe Illustrator dalam pembuatan video *motion graphic*.

#### 1.5 Metode Penelitian

Untuk mencapai tujuan penelitian, maka penulis menggunakan beberapa metode penelitian data yaitu :

##### 1.5.1 Metode Observasi

Mengamati berbagai macam video animasi *motion graphic* di iklan-iklan maupun situs video.

##### 1.5.2 Metode Literatur

Pengumpulan data melalui literatur-literatur jurnal dan buku-buka yang ada di internet.

### 1.5.3 Metode Perancangan

Setiap prosedur, teknik dan alat bantu tertentu yang akan mempresentasikan aktivitas tertentu saat digunakan dalam perancangan..

### 1.5.4 Metode Testing

Pengujian sistem agar tidak terjadi suatu kesalahan atau setidaknya meminimalisir kemungkinan kesalahan.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini ditulis secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang saling terhubung sehingga diharapkan akan lebih mengerti dan mendapatkan manfaat dari tulisan ini. Adapun uraian singkat dari bab ini adalah :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi pengantar terhadap masalah yang akan dibahas seperti latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

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

Bab ini berisi tentang konsep dasar *motion graphic*, macam-macam struktur animasi seperti *storyboard*, langkah pengembangannya dll serta perangkat lunak yang digunakan.

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

Bab ini berisi tentang metode pembuatan video, identifikasi masalah, pembuatan konsep, naskah dan *storyboard*.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas tentang implementasi dan pembahasan mengenai pembuatan animasi *motion graphic*.

#### **BAB V PENUTUP**

Berisi kesimpulan dari pembahasan seluruh bab sebelumnya dalam perancangan dan pembuatan skripsi serta saran atau kritik yang didapatkan dari penelitian.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Pada bagian daftar Pustaka berisi mengenai referensi-referensi yang telah digunakan sebagai acuan dalam menyelesaikan skripsi ini.

