

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Teater “MANGGAR” merupakan sebuah wadah untuk para mahasiswa khususnya mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta yang mempunyai semangat dalam berkarya seni teater agar dapat menyalurkan aspirasi dan bakat mereka dalam bidang seni teater.

Teater “MANGGAR” berdiri pada bulan November tahun 2000 dan mendapatkan Surat Keterangan (SK) pada tanggal 14 April 2001.

Tari tradisional adalah sebuah tata cara menari atau menyelenggarakan tarian yang dilakukan oleh sebuah komunitas etnik secara turun menurun dari satu generasi ke generasi selanjutnya. Menari adalah sebuah ungkapan gerak emosional dengan pola gerak tubuh yang ekspresif dan komunikatif ( Hidayat, 2005 )

Masalah yang ada pada Unit Kegiatan Mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta ini adalah sulitnya media pembelajaran khususnya pada tarian Tradisional. Di Teater “MANGGAR” sendiri pada tahun 2014 hingga 2017 mengalami krisis budaya Tradisional, selama 3 tahun belakangan ini yang diterapkan hanya tarian Modern.

Dari permasalahan kebutuhan tersebut, maka penulis membuat “PENGENALAN TARIAN DAERAH SUMATERA MENGGUNAKAN MOTION GRAPHIC UNTUK UKM TEATER MANGGAR DI UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA” menggunakan software Adobe Illustrator, Adobe After Effect, Photoshop, Corel Draw guna mengajak anggota teater “MANGGAR” untuk mengenal lagi budaya Tradisional khususnya tarian Tradisional yang ada di pulau Sumatera untuk lebih bisa dikembangkan lagi melalui teater seni yang ada di teater “MANGGAR”. Penulis akan membuat sebuah video yang berisi Pengenalan Tarian Daerah Sumatera. Tarian tidak sepenuhnya ditampilkan dalam pembuatan video Motion Graphic ini hanya salah satu tarian yang ada di setiap daerah yang ada di Sumatera. Oleh karena itu, untuk mempermudah proses belajar tarian daerah di Teater “Manggar”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis akan membuat video Pengenalan Tarian Daerah Sumatera Menggunakan Motion Graphic yang komunikatif, menarik, dan efektif sehingga mampu diterima oleh anggota di Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Teater "MANGGAR".?

## **1.3 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah untuk membatasi ruang lingkup dalam pembuatan Tugas Akhir ini yaitu :

1. Objek penelitian yaitu Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Teater "MANGGAR" di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Pembuatan video motion graphic di khususkan untuk pengenalan tarian daerah Sumatera .
3. Informasi mengenai pengenalan nama tarian daerah pada 10 Provinsi di pulau Sumatera.
4. Software yang digunakan adalah Adobe Premiere, Adobe After Effect, Corel Draw dll.
5. Animasi karakter dibuat menggunakan 2D motion graphic dan menggunakan format file video mp4 dengan resolusi 1280x720p

## **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Penelitian ini dimaksudkan untuk menerapkan 2D motion graphic dalam pembuatan video pengenalan tarian daerah, dengan tujuan:

1. Membuat video pengenalan tarian daerah untuk mengenalkan ke anggota Teater "Manggar" dalam mengenal tarian daerah Sumatera.
2. Membuat video yang dapat memberikan informasi tentang tarian daerah Sumatera.
3. Merancang dan membuat video pengenalan tarian dengan tampilan 2D motion graphic
4. Membuat media pengenalan tarian daerah menggunakan teknik 2D motion graphic sehingga informasi yang diberikan melalui media ini dapat menarik perhatian bagi anggota di Teater "MANGGAR".

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana informasi bagi anggota Teater "MANGGAR" agar lebih bisa mengenal dan mengembangkan tarian tradisional khususnya tarian daerah yang ada di Sumatera.

## **1.6 Metodologi Penelitian**

Adapun metode penelitian yang penulis lakukan sebagai berikut:

### **1.6.1 Metodologi Pengumpulan Data**

Proses pengumpulan data yang dilakukan untuk merancang motion graphic pengenalan tarian daerah pada mulanya akan di cari melalui media-media seperti media internet dan buku. Bertujuan untuk sumber referensi dalam pengumpulan data verbal dan visual.

### **1.6.2 metode observasi**

Pengamatan secara langsung terhadap video tarian daerah untuk membuat 2D motion graphic.

### **1.6.3 metode kepustakaan**

Pengumpulan data dengan bersumber pada internet, jurnal, skripsi, dan buku sebagai referensi pembuatan motion graphic.

### **1.6.4 metode perancangan**

Metode perancangan pengenalan tarian daerah pada penelitian ini menggunakan 2D animation production pipeline, yaitu dengan melalui tahapan Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi.

## 1.7 Sistematika Penelitian

Sistematika Penulisan tugas akhir ini diuraikan dalam beberapa bab yaitu :

### 1. BAB I Pendahuluan

Menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian serta sistematika penulisan

### 2. BAB II Landasan Teori

memuat teori-teori dari berbagai sumber yang digunakan sebagai referensi untuk mendukung penulisan tugas akhir ini, baik teori ataupun praktek.

### 3. BAB III Perancangan

Gambaran video pengenalan tarian daerah menggunakan motion graphic untuk Ukri Manggar di Universitas Amikom serta penjelasan tentang pembuatan video dan konsep animasi yang digunakan.

### 4. BAB IV Pembahasan

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil penelitian dan pembahasan tentang video yang dibuat.

### 5. BAB V Penutup

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian ini, dan saran yang dicantumkan sebab penulis menemukan jalan keluar dari masalah yang ada.