

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi dalam menyampaikan informasi saat ini telah berkembang pesat, dengan munculnya berbagai media penyajian yang memiliki karakteristik dan keunggulan unik. Salah satu bentuk media tersebut adalah animasi, yang merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa untuk menciptakan gerakan sesuai dengan alur yang telah ditentukan [1]. Dalam penyampaian informasi, terdapat beragam jenis animasi mulai dari animasi tradisional, animasi 2D berbasis vektor, animasi 3D, stop motion, dan *motion graphic* [2]. Dalam konteks pembuatan media audio visual, *motion graphic* menjadi pilihan umum untuk menyampaikan informasi. *Motion graphic* menggabungkan elemen multimedia seperti gambar, suara, teks, dan animasi dalam cara yang menarik, sehingga audiens lebih tertarik untuk mengikuti informasi yang disajikan[3].

Motion graphic merupakan salah satu cabang dari desain grafis di mana elemen-elemen desain seperti garis, warna, ruang, bentuk, tekstur, bidang, dan titik diberikan pergerakan untuk menciptakan tampilan yang dinamis [3]. Dalam aplikasi media, perbedaan utama dari desain grafis dan *motion graphic* sendiri adalah desain grafis merupakan keterampilan seni dan komunikasi yang mengkombinasikan visual, tipografi, tata letak, dan desain interaksi secara statis. Sedangkan *motion graphic* penggabungan antara desain grafis dan film dengan menambahkan berbagai elemen dasar yang berbeda, seperti desain objek 2D, desain objek 3D, animasi, ilustrasi, fotografi, video, musik, dan tipografi [4].

AMICTA 2023 merupakan acara tahunan untuk memberikan penghargaan kepada mahasiswa dari Fakultas Ilmu Komputer (FIK) di Universitas Amikom Yogyakarta yang telah berkarya dalam bidang teknologi. Acara ini mengusung tema "ICT untuk Indonesia Melesat Maju" yang memiliki harapan AMICTA 2023 menjadi titik awal penemuan dan inovasi dari teknologi yang mampu berkontribusi

nyata kepada Indonesia serta sebagai batu loncatan menuju tingkat nasional dan internasional [5]. Berdasarkan tema yang diusung, AMICTA 2023 menggunakan visual yang berkaitan dengan teknologi dan transformasi untuk merepresentasikan mahasiswa yang memiliki berbagai macam masalah dalam menghadapi dunia perkuliahan. Hal ini dimaksudkan agar mahasiswa bertransformasi dari keterpurukan, bergerak untuk menciptakan inovasi baru, dan melangkah kedepan dengan tekad dan semangat yang kuat. Acara ini memiliki rangkaian kegiatan kompleks dan konten audio visual yang beragam, mulai dari pembukaan, entertain, sesi pembacaan nominasi dan pemberian penghargaan kepada para pemenang dari berbagai kategori, hingga penutupan. Dalam konteks ini, teknik *motion graphic* digunakan untuk membuat animasi yang diperlukan, diantaranya stinger sebagai transisi antar sesi dan animasi lower third sebagai penayangan informasi terkait. Dengan mempertimbangkan keperluan yang ada, teknik *motion graphic* dipilih karena efektif dalam menyampaikan informasi. Penggunaan teknik *motion graphic* juga sesuai permintaan dan panduan dari supervisor acara AMICTA 2023.

Berdasarkan latar belakang ini, penelitian ini berfokus pada pembuatan paket *motion design* untuk acara AMICTA 2023. Tujuan penelitian adalah mengukur efektivitas penggunaan *motion graphic* dalam menyampaikan informasi kepada audiens serta sejauh mana kesesuaian aset *motion graphic* dengan tema acara Penghargaan AMICTA 2023.

1.2 Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang yang telah dijelaskan, perumusan permasalahan dalam penelitian ini meliputi:

1. Proses pembuatan paket *motion design* dalam konteks acara Penghargaan AMICTA 2023.
2. Tingkat signifikansi teknik *motion graphic* dalam memenuhi kebutuhan acara Penghargaan AMICTA 2023.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi dalam beberapa hal, antara lain :

1. Pembahasan akan berfokus kepada acara penghargaan AMICTA 2023.
2. Teknik *motion graphic* yang digunakan dalam pembuatan aset animasi.
3. Penggunaan *software* Adobe Illustrator 2023, Adobe After Effect 2023, Adobe Premiere 2023 dan Adobe Media Encoder 2023 dalam pembuatan aset paket *motion design*.
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 animasi dan multimedia.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai oleh peneliti dalam penelitiannya adalah untuk mengetahui tentang :

1. Bagaimana penerapan dari aset paket *motion design* untuk konten audio visual yang ditampilkan pada acara penghargaan AMICTA 2023.
2. Bagaimana penerapan dari teknik *motion graphic* pada aset *motion design* yang telah dibuat.