

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Motion Graphic adalah tipe animasi yang menampilkan tulisan dan grafik, misalnya penggunaan *running* teks dalam iklan atau logo *corporate* di *station ID* atau *company profile*. Jenis animasi ini juga digunakan dalam *opening* film atau acara televisi. Secara umum, animasi berarti menghidupkan urutan *still image* atau teknik memfilmkan susunan gambar atau model untuk menciptakan rangkaian gerak ilusi. Jadi animasi itu dibentuk dari model-model yang dibuat secara grafis yang kemudian digerakan. Istilah lain untuk animasi adalah *motion graphic* (gambar gerak). Disebut dengan gambar bergerak karena dalam proses pembuatannya digunakan banyak gambar yang berurutan dan dimanipulasi sedemikian rupa tampak seolah-olah gambar tersebut dapat bergerak.

Selama ini, *founder* komunitas menggunakan media teks dan gambar *slide* untuk mempresentasikan latar belakang dan tujuan komunitas kepada masyarakat. Sistem lama yang digunakan *founder* komunitas berupa presentasi menggunakan teks dan gambar *slide* memiliki beberapa masalah yaitu, keterbatasan waktu dan tempat dalam mempresentasikan materi dan dinilai kurang dapat memvisualisasikan beberapa materi. Diperlukan media audio visual untuk dapat mengatasi keterbatasan waktu dan tempat serta memvisualisasikan latar belakang dan tujuan komunitas.

Penulis akan memvisualisasikan *stereotype* negatif masyarakat yang salah terhadap kelompok difabel seperti kelompok difabel yang sering dianggap lemah, merepotkan dan tidak mampu untuk berkarya. *Stereotype* negatif inilah yang

menyebabkan kelompok difabel tereksklusifkan dari masyarakat dan menjadi penghambat dalam terwujudnya masyarakat inklusif, yaitu masyarakat yang mampu menerima perbedaan (difabel). Penulis juga akan memvisualisasikan proses terwujudnya masyarakat inklusif melalui kegiatan komunitas yang menjalin interaksi antara kelompok difabel dan non-difabel secara rutin setiap minggunya dengan media seni seperti menggambar, menari dan bernyanyi.

Dari masalah tersebut maka penulis akan membuat video animasi dengan menggunakan teknik *motion graphic*. Video animasi ini merupakan media informasi yang dapat dimanfaatkan untuk menyajikan visualisasi data menggunakan gambar atau grafik suatu informasi secara sederhana tanpa mengurangi informasi tersebut, dengan disertai narasi dan *backsound* agar informasi dapat tersampaikan dengan lebih baik. Melalui pengemasan visualisasi informasi dalam bentuk video animasi dengan menggunakan teknik *motion graphic* dapat menjelaskan latar belakang dan tujuan komunitas dan dapat diunggah di media sosial.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka penulis akan membuat video animasi untuk memperkenalkan komunitas peduli anak difabel kepada masyarakat dengan menggunakan teknik *motion graphic*. Dikarenakan media video animasi *motion graphic* lebih dapat memvisualisasikan latar belakang dan tujuan komunitas dengan lebih baik. Penelitian ini dilakukan dengan judul “Perancangan Video Animasi Pengenalan Komunitas Peduli Anak Difabel “Give Your Heart” Menggunakan Teknik Motion Graphic”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu : “*Bagaimana cara membuat video animasi dengan menggunakan teknik motion graphic untuk memperkenalkan Komunitas Peduli Anak Difabel “Give Your Heart” kepada masyarakat?*”

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan dari penelitian ini, maka agar pembahasan tidak melebar dan untuk memudahkan dalam penyelesaian nantinya maka penulis membatasi pada beberapa hal berikut ini :

1. Video animasi ini berupa animasi dua dimensi menggunakan teknik *motion graphic* dengan durasi 1 menit.
2. Penelitian ini dilakukan di Komunitas Peduli Anak Difabel “Give Your Heart”.
3. Informasi yang disampaikan mencakup latar belakang, tujuan dan kontak komunitas yang dapat dihubungi.
4. Video Animasi ini akan tayang di media sosial milik komunitas.
5. Video ini diuji dari faktor informasi oleh masyarakat umum dan kelayakan animasi oleh *founder* dan anggota Komunitas Peduli Anak Difabel “Give Your Heart”.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Membuat Video Pengenalan dengan *Motion Graphic* pada Komunitas Peduli Anak Difabel “Give Your Heart”.



2. Mengenalkan latar belakang dan tujuan dari Komunitas Peduli Anak Difabel “Give Your Heart” kepada masyarakat.
3. Menyampaikan pengetahuan khususnya dalam bidang multimedia pada pembuatan video pengenalan berbasis animasi dengan teknik *Motion Graphic*.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Bagi Penulis

Mendapatkan pembelajaran serta pengetahuan baru dalam menerapkan ilmu yang didapat selama menempuh studi di Universitas Amikom Yogyakarta pada bidang multimedia.

1.5.2 Manfaat Bagi Komunitas

Sebagai media untuk memperkenalkan latar belakang dan tujuan Komunitas Peduli Anak Difabel “Give Your Heart” kepada masyarakat.

1.5.3 Manfaat Bagi Masyarakat

Memberikan pandangan kepada masyarakat tentang Komunitas Peduli Anak Difabel “Give Your Heart” yang memiliki latar belakang dan tujuan pada perannya dalam masyarakat sebagai komunitas sosial.

1.6 Metode Penelitian

Metode Penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang objek permasalahan dari penelitian yaitu :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan terhadap banyak video animasi dengan teknik *motion graphic*.

2. Metode Wawancara

Yaitu mengumpulkan data dengan cara tanya jawab dengan *founder* Komunitas Peduli Anak Difabel “Give Your Heart” untuk mendapatkan informasi yang jelas dan lengkap.

3. Literature

Teknik pengumpulan data dengan membaca buku-buku pustaka yang berhubungan dengan masalah yang dibahas untuk memperoleh data untuk melengkapi penyusunan laporan.

1.6.2 Metode Analisis

Analisis SWOT merupakan salah satu metode untuk menggambarkan kondisi dan mengevaluasi suatu masalah berdasarkan faktor *Strengths*, *Weakness*, *Opportunities* dan *Threats*. Analisis Kebutuhan juga diperlukan untuk mengetahui komponen yang diperlukan dalam pembuatan video animasi.

1.6.3 Metode Produksi

Perancangan video animasi dapat menggunakan standar produksi animasi yang didalamnya terdapat beberapa langkah seperti :

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Pasca Produksi

1.6.4 Metode Evaluasi

Pada tahap evaluasi menggunakan metode pengujian dan pembahasan teknik *motion graphic* yang dapat diterapkan pada video animasi pengenalan Komunitas Peduli Anak Difabel “Give Your Heart” sehingga visualisasi informasi dapat dengan mudah dipahami oleh audien.

1.7 Sistematika Penulisan

Metode ini dilakukan agar penyusunan skripsi menjadi lebih terarah dan mampu dipahami oleh pembaca. Sistematika penulisan pada skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud penelitian, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang tinjauan pustaka pembuatan video animasi dengan teknik *motion graphic*, teori multimedia dan *software* yang akan digunakan untuk pembuatan video animasi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan analisis perancangan video animasi, mulai dari pembuatan alur cerita serta tahapan pra produksi, seperti pembuatan ide cerita dan *storyboard*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menerangkan tentang perancangan video animasi dan pembahasan tentang video animasi yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada pembuatan skripsi.

