

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Seiring munculnya TV baru di Indonesia, kebutuhan akan motion graphic artist menjadi pembicaraan utama. Motion grafik merupakan salah satu jenis animasi yang banyak digunakan dalam opening film atau acara di televisi. Motion grafis Animation di Indonesia lebih dikenal sebagai “Bumper” dan dipopulerkan keberadaannya dengan munculnya MTV di Indonesia. Perkembangan motion grafik telah merambah hingga perusahaan film animasi. Sebagai salah satu contoh jika ditanya film animasi tiga dimensi yang banyak beredar saat ini diproduksi oleh siapa, maka dengan cepat akan menyebut nama Pixar. Perusahaan bisnis multimedia yang membuat film-film animasi top seperti Finding Nemo, Monster Inc, Bugs, the incredible, dan lain-lain yang pada empat tahun lalu tidak dikenal. Setiap film animasi yang muncul di bioskop atau dvd selalu muncul nama Pixar Mencolok di awal sebelum film utama tayang. Seringkali tulisan Pixar menyala itu menjadikan brand Pixar melekat. Seolah tertinggal di pelupuk mata masyarakat. Sehingga orang akan menyebut bahwa film animasi tiga dimensi itu yang mereka tahu adalah film animasi Pixar.

Penulis mengambil PT.Mataram Surya Visi Animation sebagai tempat untuk melakukan penelitian Skripsi karena sesuai dengan tema yang akan diangkat sebagai laporan Skripsi. PT.Mataram Surya Visi Animation

atau PT.MSV adalah sebuah instansi atau perusahaan yang bergerak dibidang film kartun, sama seperti Pixar hanya saja film animasi yang diproduksi berupa film animasi 2 dimensi. Sejauh ini tidak sedikit film kartun yang telah diproduksi oleh instansi tersebut. PT. MSV juga banyak mendapatkan permintaan dari instansi lain dalam pemesanan film kartun. Untuk saat ini PT. MSV terus berkembang dan mulai dikenal khalayak umum. Hal ini menandakan bahwa produk film kartun PT. MSV mulai diperhitungkan dan dikenal oleh konsumen. Alangkah sayangnya apabila dari segi kualitas film animasi yang sudah bagus tidak dibantu dengan penyajian awal sebagai cover film sekaligus bisa dijadikan sebagai media promosi PT.MSV untuk menarik perhatian audien.

Oleh karena itu pembuatan motion grafik untuk opening film pada setiap film animasi atau kartun yang diproduksi akan membantu PT.MSV untuk lebih dikenal publik sebagai studio animasi yang bergerak dibidang animasi dua dimensi.

## **B. Perumusan Masalah**

Karena dirasa banyaknya permasalahan yang ada khususnya tentang penyampaian informasi tentang bagaimana cara membuat motion grafis atau bumper untuk opening film kartun, maka dengan ini penulis mencoba membuat satu rumusan masalah. Adapun rumusan masalah yang diambil penulis adalah”Bagaimana membuat motion grafis untuk opening film kartun”

### **C. Batasan Masalah**

Dalam penyampaian informasi tentang pembuatan motion grafis, penulis membatasi informasi PT.Mataram Surya Visi secara umum dan lebih menonjolkan PT.Mataram Surya Visi Animaton secara khusus. Demikian agar tidak menjadikan melenceng hingga ke PT.Mataram Surya Visi Outdoor.

### **D. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Maksud dilaksanakannya penelitian ini adalah sebagai implementasi ilmu yang telah penulis dapat selama ini baik di kampus maupun di luar kampus. Adapun tujuan yang hendak dicapai adalah:

1. Untuk menambah dan mengembangkan ilmu dan pengetahuan di kampus serta mempersiapkan diri didunia kerja yang sesuai dengan program studi.
2. Mengenal konsep dari motion grafik sebagai dasar perancangan multimedia.
3. Menerapkan teknologi informasi sebagai hal penting disegala bidang untuk meningkatkan kualitas masyarakat informasi dalam era globalisasi.
4. Sebagai syarat kelulusan pada program studi Strata 1 Teknik Informatika  
STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

### **E. Metodologi Penelitian**

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian sebuah sistem perancangan motion grafik adalah:

1. literature buku, yaitu dengan menggunakan buku sebagai referensi dalam

mendapatkan informasi serta sebagai bahan pertimbangan.

2. Internet, yaitu mengumpulkan data data serta informasi yang berhubungan dengan penyelesaian perancangan motion grafik melalui sebuah situs.
3. Interview atau wawancara, yaitu pengumpulan data dan informasi dengan melakukan tanya jawab langsung dengan instansi yang menjadi obyek penelitian untuk memperoleh data yang akurat.

#### **F. Obyek Penelitian**

Dalam penelitian ini penulis lebih mengutamakan solusi dari penyelesaian masalah yaitu perancangan motion grafik pada opening film kartun di PT.MSV.

#### **G. Sistematika Penulisan**

Laporan penulisan ini disusun secara sistematis yang terdiri dari berbagai bab, dimana masing masing bab diuraikan sebagai berikut:

##### **BAB I: PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam laporan ini yaitu, latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan obyek penelitian.

## BAB II: DASAR TEORI

Pada bab ini akan diuraikan mengenai dasar teori yang digunakan, meliputi : sejarah animasi, jenis jenis animasi, definisi dari motion graphic, software yang digunakan, dan langkah langkah produksi.

## BAB III: TINJAUAN UMUM

Dalam bab ini berisi tentang semua data informasi dari obyek yang menjadi sumber penelitian seperti, sejarah berdirinya, layanan dan perijinan, visi dan misi perusahaan, struktur organisasi, struktur organisasi unit produksi film kartun.

## BAB IV: PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan tentang perancangan motion grafik. Meliputi, identifikasi masalah, metode analisis biaya manfaat, merancang konsep, dan merancang isi yang meliputi pre produksi, produksi, dan post produksi.

## BAB V: PENUTUP

Pada bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan laporan yang berisi kesimpulan dan saran saran dari seluruh isi laporan.