

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi digital pada masa sekarang ini telah memberikan banyak perubahan signifikan pada berbagai aspek kehidupan, diantaranya pada bidang seni dan hiburan. Salah satu contoh dari bidang seni sendiri ialah *Motion Comic*.

Motion Comic merupakan satuan komponen buku komik dengan animasi dan audio sebagai gambaran nyata yang dapat lebih menarik *audience*. *Motion Comic* ini meliputi komponen bergerak, seperti animasi karakter, transisi dan narasi yang diucapkan dan musik latar. Hal ini akan membawa penonton terbawa dalam merasakan suasana pada cerita.

Karakter memegang peran yang sangat signifikan dalam cerita *Motion Comic*. Dalam menghasilkan karya *Motion Comic* yang baik, perlu adanya karakter utama yang dapat menarik perhatian para penonton. Dimana karakter ini berperan dalam sebagian besar kandungan cerita. Pada tiap komponen sebuah karakter dibuat secara unik sehingga dapat meninggalkan kesan serta dapat memandu penonton untuk ikut dalam alur ceritanya.

Motion Comic dapat diolah menggunakan beberapa aplikasi, salah satunya adalah dengan menggunakan aplikasi *Adobe After Effect*. Aplikasi ini merupakan program penyuntingan video yang digunakan untuk mengolah dan menambahkan efek-efek khusus dalam pembuatan video seperti *motion graphic*, animasi, dan pembuatan iklan dalam industri. [12]

Penulis menggunakan *software after effect* sebagai alat untuk memvisualisasikan motion comic dari cerita gambar pemilihan hewan terbaik dari karya Marica.id. Marica adalah platform dengan konsep majalah TV. Setiap pelajaran disajikan dalam bentuk kumpulan video yang terdiri dari video pembelajaran, video penjelasan, mini-games dan tantangan.

Pada penelitian ini, penulis menggunakan *motion comic* sebagai media dalam memvisualisasikan cerita gambar "Pemilihan Hewan terbaik" karya Marica, dengan menambahkan *dubbing* suara karakter, *audio background*, efek animasi serta penambahan pada *subtitle* dari narasi cerita tersebut.

Penelitian ini didasarkan pada metodologi *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dan berfokus pada produksi motion comic "Pemilihan Hewan Terbaik" menggunakan *Adobe After Effects*. MDLC adalah pendekatan sistematis dan terstruktur untuk pengembangan produk multimedia yang terdiri dari enam fase: konsep, desain, pengumpulan bahan, produksi, pengujian dan distribusi. Pemilihan pendekatan ini didasarkan pada kemampuan untuk mengelola dan memfasilitasi setiap langkah dalam produksi motion comic dan mencapai tujuan yang diinginkan yaitu produksi sebuah karya yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga menceritakan sebuah cerita dengan cara yang efektif. Dengan MDLC, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media yang interaktif dan mendalam melalui media motion comic.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas maka rumusan masalah yang dapat diidentifikasi adalah bagaimana proses pembuatan *Motion Comic* "Pemilihan Hewan Terbaik" berdasarkan cerita gambar Marica.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang diberikan oleh penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini difokuskan pada pembuatan *Motion Comic* dari cerita gambar "Pemilihan Hewan Terbaik".
2. Penelitian dibuat menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dan teknologi serta perangkat lunak terbatas yang tersedia oleh peneliti.
3. Hasil penelitian diuji dari survei online dengan audiens terbatas.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang dapat dicapai dalam penyusunan penelitian ini adalah :

1. Mengidentifikasi dan mendokumentasikan proses pembuatan *Motion Comic* berdasarkan cerita "Pemilihan Hewan Terbaik "
2. Dapat dijadikan portofolio dan karya visual baik dari pihak peneliti maupun pihak Marica.
3. Mengukur respon penonton terhadap hasil motion comic yang dibuat.