

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kebudayaan Jepang dikenal dengan kekayaan dan keunikan tradisinya, yang sering kali tercermin dalam berbagai festival atau event kebudayaan. Salah satu yang paling menarik adalah Matsuri, festival yang merayakan aspek-aspek penting dalam kehidupan masyarakat Jepang. Festival-festival ini tidak hanya menawarkan kesempatan untuk menikmati keindahan dan keragaman kebudayaan Jepang, tetapi juga memberikan wawasan tentang nilai-nilai dan sejarah yang mendalam.

Festival-festival kebudayaan Jepang seperti Matsuri, Tanabata, dan Obon menawarkan lebih dari sekadar hiburan. Mereka adalah cerminan dari kekayaan tradisi, kepercayaan, dan nilai-nilai masyarakat Jepang. Melalui partisipasi dalam festival-festival ini, orang-orang dapat merasakan keindahan kebudayaan Jepang dan memahami pentingnya melestarikan tradisi yang telah diwariskan dari generasi ke generasi. Selain itu, festival-festival ini juga berfungsi sebagai daya tarik wisata yang memperkenalkan budaya Jepang kepada dunia luar, memperkuat hubungan antarbudaya, dan merayakan keberagaman manusia.

Hanya saja di banyak pengunjung-pengunjung di event kebudayaan Jepang kurang paham akan kegiatan - kegiatan atau peraturan - peraturan dalam beretika di event kebudayaan Jepang, dan juga banyak penyelenggara atau Event Organizer event kebudayaan Jepang yang kurang jelas atau terlalu rumit memberikan informasi dan peraturan beretika yang membuat pengunjung event menjadi bingung dan kurang memahami dari peraturan event tersebut.

Perancangan Motion Graphic untuk etika berperilaku di event kebudayaan Jepang merupakan suatu cara yang bisa memudahkan memberi informasi secara visual untuk pengunjung event dalam memahami etika dan peraturan event kebudayaan Jepang dengan cepat dan mudah dimengerti.

Meskipun potensinya besar, penelitian pemberian informasi Etika berperilaku terkait penggunaan untuk mengintegrasikan Motion Graphic masih minim. Sebagian besar penelitian Motion Graphic yang ada lebih berfokus pada mempromosikan sebuah produk, tanpa secara khusus mengeksplorasi bagaimana metode ini dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman visual yang unik.

Oleh sebab itu Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi untuk pemberian informasi dalam pemberitahuan peraturan beretika acara atau event dengan lebih informatif dan menarik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang masalah seperti di atas dapat diambil rumusan masalah yaitu, bagaimana agar informasi cara beretika mengikuti event kebudayaan jepang disajikan secara jelas dan cepat dapat diketahui oleh pengunjung event?.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan pokok rumusan masalah diatas, sudah diketahui permasalahan yang dihadapi dalam perancangan motion graphic etika berperilaku terdapat beberapa batasan yang perlu diperhatikan guna memfokuskan ruang lingkup penelitian. Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

A. Keterbacaan dan Keterpahaman:

Desain Visual: Memilih desain visual yang menarik namun sederhana untuk memastikan pesan mudah dipahami tanpa kebingungan.

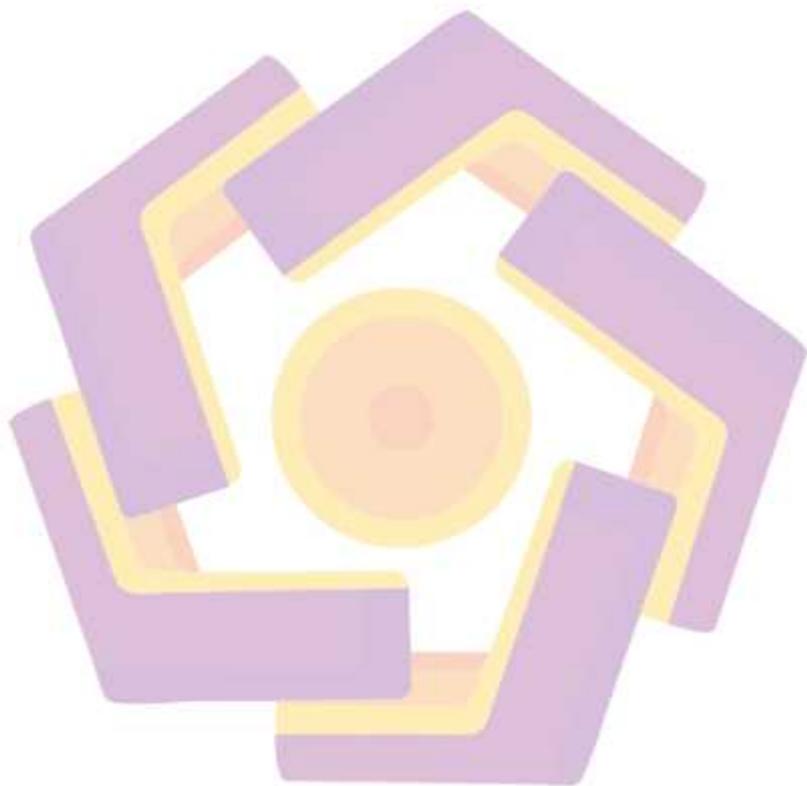
Bahasa dan Teks: Menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dimengerti, serta menyediakan subtitle atau teks dalam beberapa bahasa jika diperlukan.

B. Durasi dan Penyampaian:

Panjang Konten: Membatasi durasi motion graphic agar informasi disampaikan dengan cepat namun tetap efektif. Idealnya, durasi antara 1 hingga 3 menit.

Fokus Informasi: Memprioritaskan elemen-elemen kunci dari etika berperilaku di

event jejepangan dan menghindari informasi yang berlebihan atau tidak relevan.



C. Format dan Platform:

Platform Penyampaian: Memastikan bahwa motion graphic sesuai dengan platform tempat ia akan ditampilkan (misalnya, media sosial, website, layar di lokasi event).

Resolusi dan Kualitas: Menyajikan motion graphic dalam resolusi yang sesuai untuk platform yang digunakan, menjaga kualitas visual yang optimal.

D. Integrasi dengan Program Acara:

Koordinasi dengan Penyelenggara: Memastikan bahwa informasi etika terintegrasi dengan program acara dan promosi, serta diinformasikan secara konsisten di seluruh saluran komunikasi acara.

Penekanan pada Etika: Menyajikan informasi dengan menekankan pentingnya etika dalam konteks acara kebudayaan Jepang, serta bagaimana mengikuti norma tersebut akan meningkatkan pengalaman bagi semua pihak.

E. Integrasi dengan Materi Lain

Konsistensi: Menyelaraskan motion graphic dengan materi informasi lain yang mungkin disediakan di event, seperti brosur cetak, poster, atau panduan digital.

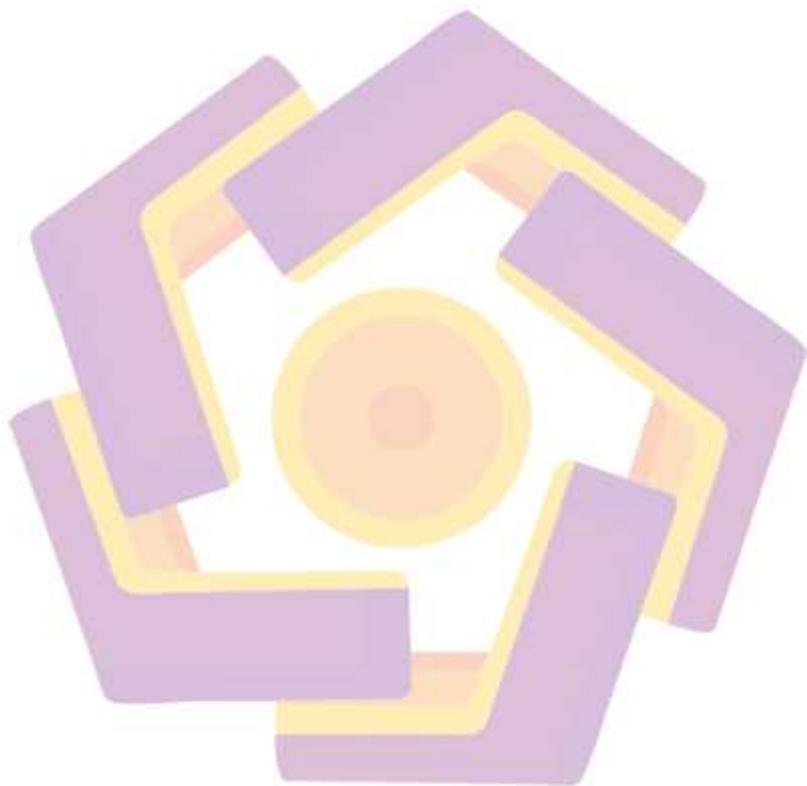
Keterhubungan: Mengintegrasikan motion graphic dengan elemen lain dari acara untuk memastikan pesan etika disampaikan secara konsisten.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pembuatan tugas akhir ini adalah :

1. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan jenjang Sarjana 1 pada UNIVESITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Mengukur seberapa efektif media motion graphic sebagai pemberian informasi .
3. Melalui motion graphic, informasi mengenai tata cara berperilaku, seperti sopan santun, cara berpakaian, dan aturan interaksi sosial, dapat disampaikan dengan cara yang lebih mudah dipahami, interaktif, dan

menarik.



1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian mengenai Perancangan Motion Graphic untuk etika berperilaku di event kebudayaan jepang diharapkan memberikan manfaat yang signifikan bagi beberapa pihak terkait.

Manfaat bagi penulis yaitu dapat menambah pengetahuan tentang penggunaan motion graphic untuk media informasi serta memperdalam ilmu pengetahuan yang selama ini didapat dibangku kuliah. Sehingga apa yang penulias lakukan dapat bermanfaat bagi orang lain.

Manfaat bagi pembaca yaitu,dengan adanya tugas akhir ini dapat membantu pembaca untuk memanfaatkan media Motion Graphic dan dapat membuat lebih baik lagi dari media Motion Graphic yang ada sebelumnya ,beserta dapat memberikan informasi Etika berperilaku dalam melakukan hal yang lain.

1.6 Sistematika Penulisan

Berdasarkan cara yang digunakan dalam penyusunan laporan ini maka penulis dapat merumuskan sistematika penyusunan,agar mempermudah pemahaman kita terhadap isi karya ilmiah ini,Adapun sistematika penyusunan sebagai berikut:

[1] BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini membahas mengenai latar belakang penulisan, perumusan masalah,batasan masalah,tujuan penelitian, manfaat penelitian,metode penelitian dan sistematis penelitian.

[2] BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini studi literatur dan dasar teori dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan akan digunakan untuk memecahkan masalah dalam penelitian ini.

[3] BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini berisi gambaran umum tentang Event Kebudayaan Jepang dan perancangan motion graphic yang digunakan dalam penelitian ini.

[4] BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisis tentang pembahasan dari hasil bab sebelumnya dengan penjelasan rinci hasil dan implementasi perancangan Motion Graphic.

[5] BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari motion graphic tersebut untuk pengembangan yang lebih baik.

