

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Gambaran Umum Project

Hiburan merupakan aktivitas yang dibuat dan digunakan untuk memberikan kesenangan dan refreshing kepada individu atau kelompok. beberapa jurnal internasional mengidentifikasi hiburan mencakup seni pertunjukan, musik, film, televisi, permainan, dan acara langsung. Contoh, yang sering dibahas adalah Teori Penggunaan dan Kepuasan, yang menyatakan bahwa individu memilih hiburan untuk memenuhi kebutuhan psikologis dan emosional mereka, dan Teori Katarsis, yang mengusulkan bahwa hiburan memungkinkan pelepasan emosi negatif secara aman.

Menurut Teori Penggunaan dan Kepuasan, individu memilih hiburan televisi untuk memenuhi kebutuhan psikologis dan emosional mereka, seperti relaksasi, pendidikan, dan hubungan sosial. Teori Katarsis menyatakan bahwa hiburan televisi memungkinkan pelepasan emosi negatif secara aman.

Menurut Sumber: "Television as a Relaxation Tool: Cortisol Levels and Psychological Benefits," *Journal of Behavioral Medicine*, (2015), Hiburan televisi berguna untuk sarana relaksasi yang efektif, membantu mengurangi stres setelah beraktivitas. Penelitian menunjukkan bahwa menonton program televisi favorit dapat menurunkan tingkat kortisol, hormon stres, dan memberikan efek menenangkan.

Hiburan media televisi menggunakan teknik animasi motion graphics yang menggabungkan elemen grafis dan teks untuk menciptakan visual dinamis. Penelitian jurnal internasional menjelaskan penggunaan motion graphics dalam hiburan media televisi memiliki banyak manfaat penting. Motion graphics meningkatkan kualitas visual konten televisi dengan menambahkan elemen dinamis yang menarik perhatian penonton, yang efektif dalam menjaga keterlibatan audiens.

Dalam program televisi, motion graphics digunakan untuk menampilkan infografis yang menampilkan data kompleks seperti statistik, peta interaktif, dan highlight, sehingga memudahkan penonton dalam menangkap dan memahami informasi yang disajikan. Implementasi tehnik motion graphics dalam acara televisi Sebagai media hiburan ini berperan untuk meningkatkan visualisasi tontonan dan meningkatkan daya

tarik konten televisi secara keseluruhan, Melihat hal ini maka diperlukan untuk meningkatkan kualitas media hiburan dengan motion graphic, terlebih lagi motion graphic dapat digunakan disituasi dan kondisi apapun.

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengimplementasikan Motion Graphic Sebagai Sarana hiburan media televisi yang komunikatif, menarik, dan efektif ?
2. Apa tantangan teknis yang dihadapi dalam Implementasi Motion graphic dalam acara televisi ?
3. Apa peran Motion Graphics dalam meningkatkan daya tarik Visual dan Engagement penonton dalam acara hiburan televisi ?

1.3. Batasan Masalah

Dalam skripsi yang berjudul "Implementasi Teknik Motion Graphics dalam Acara Televisi," batasan masalah meliputi:

1. Jenis Acara Televisi: Penelitian ini dibatasi pada implementasi motion graphics dalam acara hiburan. Program edukasi, olahraga, dan dokumenter tidak termasuk dalam cakupan ini.
2. Aspek Motion Graphics: Fokus pada penggunaan motion graphics dalam elemen-elemen seperti motion, transition effects, dan infografis. Aspek lain seperti set virtual dan augmented reality tidak termasuk dalam cakupan ini
3. Keterbatasan Teknologi: Penelitian ini mempertimbangkan teknologi yang umum digunakan dalam industri televisi di Indonesia. Teknologi terbaru yang belum diterapkan secara luas di industri ini tidak termasuk dalam pembahasan.

1.4. Tujuan Pengimplementasian

Berikut adalah contoh tujuan pengimplementasian dari skripsi ini:

1. Untuk memenuhi permintaan klien dalam project.
2. Membantu memperindah konsep dalam hiburan sulap.
3. Untuk melengkapi hiburan sulap dan membantu dalam entertain.