

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam perkembangan dunia digital saat ini animasi motion grafik sudah sangat populer digunakan untuk media iklan, promosi, intraktif dan lainnya. Animasi dasarnya adalah mengolah gambar biasa kemudian membuat susunan dari gambar tersebut untuk menciptakan ilusi yang seolah-olah gambar tersebut bergerak. Motion grafik merupakan tipe animasi yang mampu memvisualisasikan sesuatu yang tidak dapat dilakukan oleh media lain seperti live video atau media cetak, contohnya video pertumbuhan tanaman dari bibit sampai tumbuh besar tentu kurang efektif jika disajikan dalam live video karena akan membutuhkan waktu yang lama seiring dengan pertumbuhan tanaman tersebut. Selain itu Animasi motion grafik memiliki banyak keunggulan salah satunya adalah mudah di ingat.

SMA Negeri 3 Magetan merupakan salah satu sekolah menengah atas yang telah mendapatkan gelar ADIWIYATA. ADIWIYATA adalah salah satu program kementerian Negara Lingkungan hidup dalam rangka mendorong terciptanya pengetahuan dan kesadaran warga sekolah dalam upaya pelestarian lingkungan hidup. Dalam perogram pemerintah ini semua warga sekolah ikut terlibat dalam kegiatan sekolah menuju lingkungan yang sehat dan menghindari dampak lingkungan yang negatif. SMA Negeri 3 Magetan dalam menjalankan program ini telah menerapkan beberapa kegiatan yang berhubungan dengan lingkungan hidup, seperti mengolah sampah menjadi barang yang

berguna, membuat hutan mini dengan koleksi beberapa tanaman, selain itu sekolah ini juga memproduksi jamur untuk di perjual belikan. Semua kegiatan tersebut dikelola dan dirawat oleh seluruh warga sekolah, serta sudah menjadi tanggung jawab mereka. Melalui berbagai kegiatan positif seperti diatas diharapkan para siswanya dapat mengabil hal positifnya terutama dampak terhadap lingkungan sehingga mewujudkan sekolah dengan lingkungan sehat dan ramah lingkungan seperti yang diharapkan oleh kementrian.

Dalam upaya mensosialisasikan program ADIWIYATA kepada siswa baru, pihak sekolahan memberikan informasi masih menggunakan media brosur dan baner. Hal tersebut tidak bisa mengilustrasikan dampak dari adanya program ADIWIYATA seperti dampak positif dari oksigen yang ditimbulkan dari hutan mini untuk lingkungan sekolah dan dampak dari lubang peresapan biopori. Berdasarkan masalah tersebut, penulis menggunakan media motion grafik untuk mengilustrasikanya. Motion grafik bisa menjadi solusi yang tepat karena dalam perkembangannya sudah banyak digunakan oleh kalangan perusahaan dan instansi sebagai media informasi atau menjelaskan program-programnya, karena animasi ini mudah di ingat dan interaktif.

Dengan menggunakan teknik motion grafik yang kreatif dan interaktif mampu menjelaskan hal-hal yang tidak dapat dijelaskan melalui media cetak maupun live video, sehingga diharapkan siswa baru mengerti tentang program ADIWIYATA di SMAN 3 Magetan. Video ini ini menjelaskan 3 pokok utama dari ADIWIYATA yaitu apa, bagaimana, dan dampak atau manfaat dari program ini. Sehingga SMAN 3 Magetan membutuhkan video animasi motion grafik. Berdasarkan masalah diatas penulis mengangkat tema motion grafik dalam

pembuatan video sosialisasi tentang adiwiyata di SMAN 3 Magetan dengan judul **“Pembuatan Video Sosialisasi Program Adiwiyata untuk Siswa Baru SMAN 3 Magetan Menggunakan Teknik Motion Grafik”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan/diselesaikan pada penelitian/perancangan ini adalah **“Bagaimana membuat video sosialisasi program ADIWIYATA untuk siswa baru SMAN 3 Magetan menggunakan teknik motion grafik”**

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang ada, penulis membatasi permasalahan dengan poin-poin sebagai berikut :

1. Animasi motion grafik yang dibuat ini hanya menjelaskan beberapa poin penting dari program ADIWIYATA yaitu apa, bagaimana, dan manfaat atau dampak dari program tersebut terhadap SMAN 3 Magetan.
2. Video animasi motion grafik sosialisasi program ADIWIYATA untuk siswa baru SMA N 3 Magetan memiliki durasi pendek.
3. Penerapan Motion grafik ini diterapkan kepada seluruh pelajar di SMAN 3 Magetan terutama pelajar baru dan calon pelajar baru yang ingin melanjutkan jenjang sekolah di SMA Negeri 3 Magetan.
4. Hasil motion grafik akan di berikan ke pihak SMA Negeri 3 Magetan.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Diploma 3 jurusan Teknik Informatika di Universitas "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Membantu memahami program ADIWIYATA di SMA Negeri 3 Magetan.
3. Menerapkan teknik-teknik animasi motion grafik yang telah di pelajari.
4. Dapat mengetahui unsur-unsur penting pembentuk animasi.
5. Membuat video motion grafik sosialisasi program ADIWIYATA.
6. Dapat digunakan sebagai media sosialisasi program ADIWIYATA di SMAN 3 Magetan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh adalah sebagai berikut :

Manfaat bagi peneliti :

1. Dapat mengimplementasikan ilmu yang telah diperoleh selama mengikuti pendidikan di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Mencapai gelar Ahli Madya di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Sebagai tolak ukur kemampuan untuk turun di industri pekerjaan.
4. Sebagai modal dan pengalaman berharga dari proyek animasi.

Manfaat bagi SMA Negeri 3 Magetan dapat membantu mempromosikan SMA Negeri 3 melalui dunia digital untuk lebih banyak mendapat siswa baru.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang penulis gunakan adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang kami ambil meliputi :

1. Observasi

Mengumpulkan data dengan mencari informasi dari berbagai sumber buku, artikel, video tutorial, dan iklan motion grafik.

2. Literature

Mengumpulkan data dengan membaca buku-buku pusaka di perpustakaan untuk melengkapi bahan penelitian.

1.6.2 Metode Perancangan

1. Pra Produksi, meliputi ide cerita, pembuatan Naskah dan Storyboard

2. Produksi, meliputi pembuatan karakter, kompositing, Mixing sound, editing dan pendukung.

3. Pasca produksi, meliputi Rendering dan publikasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan tugas akhir ini tersusun dari 5 bab utama dan beberapa sub bab. Penulisan tugas akhir ini disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang saling terkait antara bab 1 dengan bab lainnya. Susunan penulisan penelitian ini sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini meliputi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian serta sistematik penulis.

BAB II LADASAN TEORI

Bab II menjelaskan tentang teori multimedia, unsur multimedia, jenis animasi, pengetahuan motion grafik, sejarah motion grafik, metode pembuatan video motion grafik, tahap-tahap pembuatan animasi, serta perangkat keras dan perangkat lunak yang di gunakan.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

Bab III ini menjelaskan tinjauan umum tentang profil SMA Negeri 3 Magetan mengenai video sosialisasi program ADIWIYATA untuk siswa baru di SMA Negeri 3 Magetan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan di uraikan tentang proses produksi dan pasca produksi motion grafik yaitu

1. Proses praproduksi dari penyusunan ide dan konsep, pembuatan naskah, pembuatan storyboard
2. Produksi, meliputi pembuatan aset seperti karakter, pemodelan benda-benda pendukung, pembuatan background dan mixing sound.
3. Pasca produksi, meliputi compositing, editing, rendering.
4. Implementasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan dan saran yang merupakan tindak lanjut dari kesimpulan yang penulis ambil.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi referensi-referensi yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir.

