

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Teknik *motion graphic* adalah percabangan dari Seni Desain Graphic yang merupakan penggabungan dari, Ilustrasi, Tipografi, Fotografi dan Videografi dengan menggunakan teknik Animasi. Motion Graphic terdiri dari dua kata, Motion yang berarti Gerak dan Graphic atau yang sering kita kenal dengan istilah Grafis. Dari asal muasal pengertian dua kata tersebut, bisa dikatakan bahwa Motion Graphic, juga dapat disebut dengan istilah Grafis Gerak. [1]

*Tracing* adalah menjiplak gambar dalam dunia ilustrasi dan grafis, umumnya teknik ini digunakan untuk membuat sketsa dan memilih warna. Tujuannya agar hasil gambarnya tidak jauh dari foto yang dijadikan sebagai referensi dasar Animasi. Tapi tracing tidaklah selalu dianggap buruk, sangat berbeda jika kita membandingkannya dengan plagiat. [2]

Pada penelitian ini penulis membuat sebuah media informasi yang berisi perkembangan, pertumbuhan buah carica, penjelasan kandungan isi buah carica hingga menjadi kemasan minuman carica dengan menggunakan animasi 2D. Pembuatan *liveshoot* tidak bisa dilakukan lantaran kerahasiaan perusahaan jadi penulis membuat menggunakan animasi 2D dan menggunakan teknik *motion graphic*.

Penulis Memilih Teknik *Motion Graphic* Karena ada beberapa scene yang tidak bisa menggunakan *live shoot*, Seperti perkembangan pertumbuhan pohon carica dari bibit hingga berbuah dan penjelasan kandungan dari buah carica tersebut. Menggunakan Teknik *tracing* untuk menjiplak gambar Dalam dunia ilustrasi dan

grafis agar video yang di hasilkan menjadi animasi agar hasil yang dihasilkan menjadi lebih detail.

Dari uraian latar belakang tersebut diatas maka penulis mengambil teknik motion graphics dalam memvisualisasikan informasi tersebut agar tersampaikan dengan baik. Untuk itu penulis membuat video animasi 2D Sebagai Media Promosi "PT CARICA CAHAYA DIENG" Dengan Metode Motion Graphics.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan sebuah permasalahan yaitu: *"Bagaimana menyediakan media promosi "PT Carica Cahaya Dieng" dengan metode motion graphic.?"*

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan diatas, maka didapatkan beberapa batasan masalah dari penelitian ini. Diantaranya :

1. Media promosi ini berisi tentang informasi perkembangan, pertumbuhan buah carica dan kemasan minuman carica.
2. Target penayangan yang dilakukan pada video ini yaitu lewat Instagram dan youtube.
3. Target durasi media promosi ini kurang lebih 1 menit 5 detik.
4. Yang diuji dari penelitian ini adalah penyampaian informasi dan animasinya.
5. Pengujianya menggunakan Alpha Testing.
6. Penelitian ini berakhir sampai tahap hasil pengujian diterima.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin diraih dalam pembuatan laporan Tugas Akhir ini adalah membuat media promosi pada PT.Carica Cahaya Dieng.

Adapun tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan Video Animasi Untuk Perusahaan PT.Carica Cahaya Dieng
2. Menerapkan teknik *Motion Graphic* di dalam Video Tersebut
3. Menerapkan teknik *Tracing* di dalam Video Tersebut
4. Menggunakan Proses *Animating* Agar menjadikan Animasi di video tersebut
5. Memberikan informasi kepada konsumen untuk memperkenalkan carica lebih detail.
6. Sebagai syarat kelulusan untuk menyelesaikan program Diploma 3 Teknik Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Bagi Penulis

Kegiatan penelitian ini di jadikan sebagai pengalaman yang berharga dalam upaya meningkatkan kemampuan penulis dalam mengembangkan ilmu dan dapat memberikan gambaran mengenai hasil pembelajaran di bidang editing dengan menggunakan teknik motion graphic.

b. Bagi Perusahaan

Dengan adanya penelitian ini, manfaat bagi perusahaan adalah dapat menerapkan media promosi sebagai pengenalan produk dari perusahaan tersebut.

## **1.6 Metode penelitian**

Metode penelitian merupakan cara yang dipakai pada bisnis menemukan mengembangkan & menguji kebenaran suatu pengetahuan dengan memakai metode-metode ilmiah buat mencapai tujuan yang telah ditentukan, pada penelitian ini memakai metode penelitian diskriptif karena tidak terbatas hanya pada pengumpulan data, penyusunan dan meliputi melaporkan, menggambarkan apa adanya serta menganalisa data (Sumadi Suryabrata) [3].

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data terbagi atas 2 bagian dan digunakan dalam penelitian ini, diantaranya adalah sebagai berikut :

a. **Kepustakaan**

Pengumpulan data dari jurnal-jurnal penelitian yang berkaitan dengan teknik *Motion graphic* di perpustakaan Uneversitas AMIKOM Yogyakarta.

b. **Observasi**

Pengumpulan data dengan cara langsung ke objek diteliti hingga mendapatkan data yang akurat di PT Carica Cahaya Dieng.

c. Wawancara

Melakukan wawancara kepada Ismaun selaku owner di PT Carica Cahaya Dieng terkait tempat penulis melakukan penelitian.

d. Dokumentasi

Melakukan pengambilan gambar minuman dan juga peta lokasi di PT Carica Cahaya Dieng.

### 1.6.2 Metode Pembuatan

Menurut Buku M.Suyanto yang berjudul *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, metode pembuatan video ini dilakukan 3 tahapan yaitu sebagai berikut[4]. :

1. *Praproduksi* yaitu penulis merancang konsep dengan membuat alur cerita atau storyboard untuk memecahkan masalah pada hasil analisis data di PT Carica Cahaya Dieng.
2. *Produksi* yaitu dengan melakukan pengembangan tahapan produksi meliputi pembuatan gambar grafis hingga menganimasikan gambar.
3. *Pasca Produksi* dengan melakukan *compositing, editing, dan rendering* video.

### 1.6.3 Metode Alpha Testing

Penulis melakukan *Alpha testing* pengujian yang dilakukan oleh user pada lingkungan pengembangan. Pengujian alpha berlangsung di situs pengembang oleh tim internal, sebelum rilis kepada pelanggan eksternal menggunakan 12 Prinsip Animasi.

### 1.7 Metode Penulisan

Bab I Pendahuluan, berisi: latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metode pengumpulan data dan metode penulisan.

Bab II Tinjauan Pustaka, berisi: teori penunjang, dan referensi berupa buku, jurnal, dan laporan tugas akhir.

Bab III Tinjauan Umum, berisi: penjelasan mengenai obyek penelitian, hasil observasi / pengumpulan data, masalah yang terdapat pada obyek, dan gambaran umum proyek.

Bab IV Perancangan dan Pembahasan, berisi: rancangan proyek, implementasi desain, serta evaluasi rancangan dan pengerjaan proyek.

Bab V Penutup, berisi kesimpulan dari hasil akhir penilaian proyek.

