

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Motion Graphics merupakan gabungan dari media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis dengan memasukan elemen-elemen yang berbeda seperti desain 2D atau 3D, ilustrasi, animasi, tipografi, fotografi, video dan musik. Terkait hubungannya dengan media informasi, *Motion Graphics* dapat menjadi sebuah terobosan dan dapat dijadikan sebagai Warta Jemaat yang dari berupa fisik atau kertas menjadi digital. *Motion Graphics* dapat dimanfaatkan dalam pembuatan Warta Jemaat dalam bentuk animasi 2 dimensi untuk menampilkan informasi kegiatan ibadah satu minggu kedepan, ulang tahun dalam satu minggu kedepan, dan kegiatan-kegiatan lainnya agar menjadi terlihat lebih menarik dan membuat para jemaat tidak jenuh dengan pembacaan Warta Jemaat. Metode ini memunculkan sebuah pengalaman baru dalam penyampaian informasi yang dimana jemaat akan disajikan penggambaran situasi seperti apa kegiatan – kegiatan yang akan dilakukan dalam bentuk animasi 2 dimensi.

GPIB Eben Haezer Tana Paser merupakan salah satu tempat ibadah yang memiliki banyak jemaat yang berdatangan tiap minggunya. Setiap jemaat yang datang akan disuguhkan kertas yang biasa di bagi 2 jenis yaitu Tata Ibadah dan Warta Jemaat. Akan tetapi, Warta Jemaat belum menggunakan teknologi secara maksimal, biasa hanya dilakukan secara pembacaan manual dan tidak sedikit jemaat hanya mengabaikan pelayan pembaca Warta Jemaat.

Dengan semua perkembangan dan masalah yang ada maka diperlukan media informasi yang dapat memberikan solusi. Maka dari itu penulis merancang sebuah media informasi dalam bentuk *Motion Graphics* 2 dimensi untuk memberikan informasi tentang kegiatan seminggu kedepan dan yang terjadi satu minggu lalu. Sehingga para jemaat dapat tertarik mendengarkan dan melihat apa saja kegiatan yang akan dilakukan dan apa saja yang terjadi pada seminggu lalu. Dengan berlandaskan hal itu, penulis mengangkat penelitian dengan judul “Analisis dan Perancangan Warta Lisan Animasi 2 Dimensi Menggunakan Teknik *Motion Graphics* (Studi Kasus : GPIB EBEN HAEZER TANA PASER)”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan diselesaikan dalam penelitian ini, yaitu bagaimana cara membuat video informasi animasi 2 dimensi menggunakan metode *Motion Graphics* pada Warta Lisan ?

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pembahasan agar batasan masalah tidak meluas dan menyimpang dari pokok bahasan maka dirumuskan batasa masalah sebagai berikut :

1. Teknik yang digunakan dalam pembuatan video informasi ini menggunakan teknik animasi *Motion Graphics*
2. Informasi yang dihasilkan hanya berdurasi maksimal 2 menit 15 detik

3. Kualitas video yang dihasilkan adalah *High Definition Television* 720p 24 *High Quality Video*, 1280 x 720 Video Size dengan type data (.mp4)
4. Hasil akhir akan diserahkan kepada GPIB Eben Haezer Tana Paser dan *diupload* pada kanal *Youtube GPIB Eben Haezer Tana Paser*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1. Membuat video informasi sesuai dengan kegiatan seminggu yang terjadi dan seminggu yang akan datang agar dapat dipahami oleh jemaat.
2. Mengimplementasikan Teknik *Motion Graphics* pada video

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan adanya pembuatan video informasi diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut :

1. Penulis
 - a. Sebagai syarat kelulusan Strata 1 Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta
 - b. Menambah pengalaman dalam pembuatan video informasi Warta Jemaat
2. GPIB Eben Haezer Tana Paser
 - a. Memvisualisasikan kegiatan – kegiatan apa saja yang dilakukan dalam satu minggu ke depan dan peristiwa yang terjadi pada minggu lalu.
 - b. Mendapatkan perhatian lebih dari jemaat dalam pelaksanaan Warta Lisan.

- c. Sebagai referensi dalam pembuatan Warta Lisan yang berwujud animasi 2 dimensi.
3. Universitas Amikom Yogyakarta
 - a. Dokumentasi karya ilmiah dalam bentuk Skripsi pada bidang Multimedia.
 - b. Menjadi salah satu referensi bagi mahasiswa/i yang sedang mengerjakan Skripsi atau akan mengerjakan Skripsi.

1.6 Metode Penelitian

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian. Pada bab ini diuraikan mengenai metode penelitian yang akan dilakukan pada perancangan Warta Lisan 2 Dimensi menggunakan Teknik Motion Graphic. Adapun metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Peneliti mengumpulkan data yang akan digunakan dengan meninjau dan mengamati langsung rangkaian kegiatan pelaksanaan Warta Lisan pada GPIB Eben Haezer Tana Paser untuk memudahkan pembuatan video Warta Lisan menggunakan Teknik *Motion Graphics*.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Pengumpulan data dan informasi dilakukan dengan cara melakukan tanya jawab dengan para pengurus Warta Lisan pada GPIB Eben Haezer Tana Paser untuk mendapatkan data dan informasi yang akurat.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan adalah metode deskriptif yang berupa metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu penelitian. Dengan menggunakan metode deskriptif, analisis akan difokuskan pada aspek kebahasaan dan konteks-konteks yang terkait dengan aspek tersebut.

1.6.3 Metode Perancangan

Pada tahap ini akan dilakukan persiapan atau tahapan yang dibutuhkan untuk membuat video warta lisan, yaitu :

1. Pra Produksi

Metode ini merupakan tahap awal dalam pembuatan video. Yang akan dilakukan dalam persiapan pembuatan video dari Warta gereja yang meliputi konsep dari video yang diinginkan, pembuatan naskah, hingga pembuatan *story board*.

2. Produksi

Tahap produksi merupakan tahap implementasi dari Pra Produksi. Video dibuat dengan mengacu pada konsep yang telah dirancang.

3. Pasca Produksi

Tahap ini merupakan bagian terakhir dari rangkaian pembuatan video. Video akan diedit dan disempurnakan sehingga menjadi karya yang utuh dan sudah matang.

1.6.4 Metode Evaluasi

Metode evaluasi ini merupakan kegiatan yang membandingkan antara hasil implementasi dengan kriteria dan standar yang telah ditetapkan untuk

melihat sejauh mana suatu kegiatan tertentu telah dicapai sehingga bisa diketahui bila terdapat selisih antara standar yang telah ditetapkan dengan hasil yang bisa dicapai.

1.7 Sistematika Penulisan

Pada bagian ini dituliskan urutan dan sistematika penulisan yang dilakukan. Berikan ringkasan mengenai isi masing-masing bab.

BAB I. PENDAHULUAN

Didalam bab ini berisikan pengantar hal yang diteliti. Bab ini terdiri dari latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penelitian itu sendiri.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Didalam tinjauan pustaka ini menjelaskan tentang pengertian baik *software* ataupun *hardware* dan bagaimana cara kerja alat-alat yang digunakan.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis dan perancangan Animasi 2 Dimensi Warta Lisan pada GPIB EBEN HAEZER TANA PASER.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang hasil dan pembahasan dari penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti.

BAB V PENUTUP

Bagian ini memaparkan simpulan keseluruhan hasil penelitian dalam poin-poin dan saran agar penelitian selanjutnya bisa lebih baik.