

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Animasi adalah suatu proses dalam menciptakan efek gerakan atau perubahan dalam jangka waktu tertentu, dapat juga berupa perubahan warna dari suatu objek dalam jangka waktu tertentu dan bisa juga dikatakan berupa perubahan bentuk dari suatu objek ke objek lainnya dalam jangka waktu tertentu[4]. Perkembangan teknologi dalam perancangan video kini sangat beragam, salah satunya *motion graphic*. *Motion graphic* adalah potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis. Hal tersebut bisa dicapai dengan menggabungkan berbagai elemen-elemen seperti animasi 2D dan 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik[1].

Berbeda dengan teknik animasi seperti *frame by frame* dimana animasi dibuat dengan menggabungkan banyak frame yang akan digabungkan menjadi sebuah animasi, *motion graphic* lebih banyak menggunakan teknik untuk memanipulasi sebuah gambar diam agar terlihat bergerak dan hidup. Teknik *motion graphic* juga memiliki tujuan akhir yang berbeda dengan teknik animasi pada umumnya, dimana animasi bertujuan untuk menampilkan pesan-pesan implisit yang terdapat didalam cerita melalui emosi karakter, sedangkan *motion graphic* memiliki tujuan akhir sebagai sebuah cara untuk mengkomunikasikan informasi dan desain visual dalam bentuk animasi[2]. Penggunaan *motion graphic* yang umum adalah sebagai title sequence (adegan pembuka) film atau

serial TV, logo yang bergerak di akhir iklan, elemen-elemen seperti logo 3D yang berputar-putar di sebuah siaran, animasi berbasis web, dan lain-lain[1].

Di dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik *motion graphic* pada film pendek animasi 2D berjudul "Burn the Spider". Animasi ini bercerita tentang seorang penyihir yang hidup di hutan, namun dirinya sangat takut terhadap laba-laba. Penyihir ini akan menggunakan semua sihirnya untuk membasmi seekor laba-laba, walaupun sihir tersebut akan merusak rumah penyihir tersebut. Penulis menggunakan teknik *motion graphic* agar dapat membuat animasi dengan durasi yang pendek namun padat dengan informasi, sehingga target penonton dapat memahami informasi yang terkandung didalam animasi dalam waktu yang singkat.

Dengan latar belakang tersebut, penulis akan menganalisis apakah film pendek animasi 2D "Burn the Spider" yang dibuat dengan menerapkan teknik *motion graphic* dapat memberikan sebuah informasi kepada penonton secara efektif.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka rumusan masalah yang didapatkan adalah,

1. Bagaimana teknik *motion graphic* diterapkan pada film pendek animasi "Burn the Spider"?
2. Apakah teknik *motion graphic* dapat membantu memvisualisasikan informasi yang ingin disampaikan pada film pendek animasi "Burn the Spider"?

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan yang diberikan pada penelitian ini adalah sebagai berikut,

1. Menggunakan teknik animasi *motion graphic*.
2. Total durasi animasi adalah 2 menit 53 detik.
3. Format film berupa file mp4 dengan resolusi 720p

### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan penelitian ini adalah,

1. Menganalisis keefektifan teknik *motion graphic* dalam menyampaikan informasi pada film pendek animasi 2D "Burn the Spider" menggunakan data kuisioner.
2. Menganalisis proses produksi film pendek animasi 2D "Burn the Spider" dengan menjabarkan proses perancangannya.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang akan dihasilkan penelitian ini adalah,

1. Memberi pembaca penelitian pengetahuan tentang teknik animasi *motion graphic*.
2. Membuat sebuah animasi dengan menggunakan teknik *motion graphic* yang dapat dilihat oleh pengguna internet.

### 1.6 Metode Penelitian

Metode yang akan digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut,

#### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dipakai adalah sebagai berikut,

#### **1.6.1.1 Metode Observasi**

Pengumpulan data dengan cara mengamati animasi 2D yang menggunakan teknik *motion graphic*. Animasi dapat bersumber dari situs internet dan televisi.

#### **1.6.1.2 Studi Literatur**

Pengumpulan data untuk membantu proses penelitian yang bersumber pada buku atau jurnal, baik dalam bentuk cetak atau digital.

#### **1.6.1.3 Kuisloner**

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan daftar pertanyaan kepada penonton animasi untuk mengetahui respon yang diberikan terhadap animasi yang dibuat selama proses penelitian.

### **1.6.2 Metode Analisis**

#### **1.6.2.1 Metode Analisis Kualitatif**

Analisis data pada penelitian ini akan dilakukan secara kualitatif karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah teknik animasi *motion graphic* dapat digunakan secara efektif.

#### **1.6.2.2 Analisis Kebutuhan Sistem**

Pada penelitian ini penulis akan menganalisis kebutuhan sistem secara fungsional dan non-fungsional dalam perancangan film animasi yang akan dibuat.

### 1.6.3 Metode Perancangan

Penulis akan melakukan metode perancangan animasi yang meliputi pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian adalah sebagai berikut :

### 1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode - metode dalam penelitian, dan sistematikan penelitian.

### 2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan menjelaskan kajian pustaka dan landasan teori yang akan digunakan untuk menyusun penelitian ini.

### 3. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini akan menjelaskan alur yang digunakan dalam proses pembuatan animasi pada penelitian ini.

### 4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas analisis pada animasi yang dihasilkan didalam penelitian ini.

### 5. BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dari hasil analisis pada animasi yang dihasilkan didalam penelitian ini.

### 6. BAB VI DAFTAR PUSTAKA

Bab ini berisikan daftar pustakan yang digunakan didalam penelitian.