

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Motion Graphic adalah seni menggabungkan elemen grafis dengan animasi untuk menciptakan efek visual yang bergerak. *Motion Graphic* digunakan untuk menyampaikan pesan atau cerita agar lebih menarik. Media ini melibatkan penggabungan berbagai elemen visual.

Tanah merupakan kekayaan alam yang memiliki hubungan terhadap kelangsungan hidup masyarakat. Kebutuhan terhadap pangan, mata pencaharian, dan tempat tinggal membuat kebutuhan akan tanah semakin meningkat. Tanah tidak hanya pada masa ini saja tetapi juga sudah sejak masa lampau. Pengaturan mengenai pertanahan di Indonesia diatur dalam Undang-Undang nomor 5 Tahun 1960 tentang Peraturan Pokok-Pokok Agraria. Di dalam aturan tersebut juga diatur mengenai hak-hak atas tanah, air, dan udara. Dahulu di Indonesia dikenal adanya tanah swapraja dimana tanah atau daerah itu merupakan suatu wilayah yang memiliki pemerintahan sendiri. Didaerah swapraja Yogyakarta dan Surakarta tanah adalah milik raja dan dikuasai penuh oleh raja, yang merupakan semacam tanah domein. Sultan Ground adalah tanah yang dikelola oleh Kasultanan Yogyakarta dan merupakan bagian dari keistimewaan Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY). Latar belakang Sultan Ground berkaitan erat dengan sejarah Perjanjian Giyanti pada tahun 1755, yang membagi Kerajaan Mataram menjadi Kasultanan Yogyakarta dan Kasunanan Surakarta. Perjanjian ini memberikan hak kepada Kasultanan Yogyakarta untuk mengelola tanah di wilayahnya, yang kemudian dikenal sebagai Sultan Ground.

Pada saat ini Pihak Kraton Kasultanan telah memberikan kebebasan kepada masyarakat untuk memanfaatkan tanah kasultanan / *Sultan Ground*, namun masyarakat tidak secara langsung dapat memanfaatkan tanah tersebut. Dengan seret kekancangan masyarakat baru dapat memanfaatkan tanah kasultanan. Pemahaman mengenai status, aturan, dan pengelolaannya masih minim.

Oleh karena itu penelitian ini mengimplementasikan *motion graphic* dan karakter 2D dalam sebuah video penyuluhan meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai tanah sultan ground, berdasarkan latar belakang diatas peneliti ingin menunjukkan bahwa penggunaan *motion graphic* dan karakter 2D mampu membuat informasi lebih mudah dipahami dan menarik bagi masyarakat. Video penyuluhan yang dihasilkan berhasil menyederhanakan konsep hukum dan sejarah tanah sultan ground, dengan hal tersebut peneliti memberikan informasi terkait video penyuluhan sultan ground yang berjudul “ Implementasi Motion Design dan 2D karakter dalam video penyuluhan tanah Sultan Ground di kabupaten Sleman” yang dapat memberikan peningkatan kesadaran serta pemahaman masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah yang menjadi faktor dalam penelitian ini yaitu, “Bagaimana perancangan dan implementasi *motion graphic* dan 2D karakter sebagai media penyuluhan tanah Sultan Ground di Kabupaten Sleman”?

1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka batasan masalah yang dilampirkan dalam penelitian ini yaitu :

1. Visualisasi video yang disampaikan hanya berisi penyuluhan tanah sultan ground di kabupaten Sleman.
2. Pembuatan video menggunakan konsep *motion graphic* berbasis animasi 2D.
3. Pembuatan video menyesuaikan dengan pembuatan storyboard.
4. Resolusi dari video ini adalah Full HD 1920 × 1080p 30fps, ekstensi file mp4.
5. Target durasi video kurang dari 11 menit.
6. Hasil video dipublikasikan di youtube.
7. Media difokuskan sebagai sarana penyuluhan informasi kepada masyarakat.
8. Evaluasi media dilakukan menggunakan kuesioner untuk mengetahui tanggapan audiens

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian ini secara garis besar adalah :

1. Mengimplementasikan motion graphic dan 2D karakter dengan software Adobe Photoshop pada pembuatan video penyuluhan tanah sultan ground di kabupaten Sleman yang dapat memberikan peningkatan kesadaran serta pemahaman masyarakat.
2. memberikan peningkatan kesadaran serta pemahaman masyarakat tentang sultan ground melalui media video.
3. Mendukung masyarakat agar lebih mengetahui tentang peran sultan ground.
4. Motion graphic bertujuan untuk memberikan kesan modern untuk digital marketing.
5. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata Jurusan Teknologi Informasi di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang bisa diambil dari penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memberikan pemahaman tentang status hukum kepemilikan tanah sultan khususnya sultan khusus
2. Menambah pengetahuan atas teori yang diajarkan mengenai pengetahuan yang menyangkut membuat video penyuluhan dalam bentuk motion graphic.
3. Mengetahui tentang tahap-tahap pembuatan sebuah video motion graphic.
4. Dengan adanya penelitian ini, penulis berharap dapat memberikan pengetahuan agar dikembangkan oleh peneliti lainnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika dari penulisan skripsi ini disusun dalam format sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas dasar-dasar teori yang digunakan dalam penelitian dan mendukung pelaksanaan penulisan penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang identifikasi masalah pada objek penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang tahap dalam proses produksi yang dimulai dari pembuatan asset karakter, background, environment, dan proses pembuatan animasi.

BAB V PENUTUP

Bab terakhir ini berisi tentang Kesimpulan dan saran dari penulis untuk pembuatan film pendek animasi 2D.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang literatur-literatur yang digunakan dan yang telah mendukung dalam penyelesaian Skripsi,