



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seiring dengan semakin pesatnya perkembangan zaman. Hal ini juga memberikan dampak, baik secara langsung ataupun secara tidak langsung pada dunia kerja. Maraknya persaingan di dalam dunia kerja membuat kebanyakan dari badan usaha lebih selektif didalam memilih sumber daya manusia yang akan di pekerjakan didalam perusahaan tersebut. tidak hanya bermodalkan jam terbang atau pengalaman yang cukup serta keterampilan yang mumpuni, akan tetapi memiliki sejarah pendidikan yang tinggi kini merupakan salah satu persyaratan pokok bagi kebanyakan badan usaha atau perusahaan dalam menentukan sumber daya manusia yang akan dipekerjakan.

Strata 1 (S1) dewasa ini secara perlahan namun pasti, sudah mulai menjadi standarisasi atau tolak ukur bahkan syarat utama untuk dapat melamar dalam suatu badan usaha. Sesuai dengan yang dikatakan oleh Dr. Jos lukuhai selaku pendiri magangindonesia.com di dalam Harian Ekonomi Neraca (2013) bahwa hampir semua perusahaan memberikan syarat bagi karyawannya minimal megantongi ijazah S1, bahkan untuk menjadi *Teller* di bank saja seseorang harus memiliki ijazah S1.

Berdasarkan fenomena yang di sebutkan diatas, penulis memiliki rasa kepedulian yang tinggi khususnya terhadap para mahasiswa yang kurang fokus atau kurang bersungguh-sungguh dalam menjalani proses perkuliahan sehingga

menyebabkan pendidikannya di bangku perguruan tinggi berantakan, mengulang mata kuliah yang menghabiskan banyak waktu dan biaya.

Menyikapi hal tersebut, pemerintah menetapkan peraturan baru tentang standar nasional pendidikan tinggi dalam PERMENDIKBUD (2014) yang di dalamnya berisi, bila mahasiswa lama masih bisa kuliah maksimal 7 tahun atau 14 semester, dengan peraturan baru pemerintah, mahasiswa S1 didorong untuk menyelesaikan masa kuliahnya tepat waktu dalam waktu maksimal 5 tahun dengan beban belajar 144 SKS atau 8-10 semester. Bila sampai 5 tahun tidak kunjung lulus, mahasiswa terancam di drop-out (DO).

Dikutip dari penelitian “Efektifitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran” oleh Sapto Haryoko. Media visual saat ini sudah menjadi salah satu sarana hiburan dan informasi yang sangat populer. *Motion graphic* juga merupakan bagian dari sarana tersebut. Untuk menciptakan atau merancang sebuah *motion graphic* tentunya harus didukung dengan pergerakan dan penempatan yang harmonis dan sesuai dari setiap elemen-elemen didalamnya guna memperkuat isi dan pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan.

Agar perancangan gerakan elemen-elemen pada *motion graphic*: mengejar wisuda ini dapat diterima oleh khalayak banyak khususnya bagi para mahasiswa dibutuhkan konsep yang *up to date* tidak ketinggalan zaman. Konsep dari perancangan gerakan elemen-elemen pada *motion graphic*: mengejar wisuda, bergaya *2D flat design*. Microsoft dalam Windows8 yang merupakan

pencetus awal gaya *flat Design* ini. Hingga saat ini gaya *flat design* masih sangat populer dan menjadi *trend* didalam dunia desain. Ciri-ciri dari gaya *flat design* ini yaitu sesuai dengan namanya dimana gaya yang ditampilkan minimalis, tidak menggunakan efek-efek seperti; gradasi, *bevel*, *texture*, pemilihan warna yang kontras dan terlihat perbedaannya, dan 2D (IFIP, 2015).

Dalam perancangan gerakan elemen-elemen grafis pada *motion graphic* mengejar wisuda ini akan menggambarkan atau memvisualisasikan isi dari lirik yang terdapat dalam lagu mengejar wisuda, dimana isi dari lirik lagu mengejar wisuda ini adalah untuk mengingatkan dan memotivasi para mahasiswa untuk fokus dalam menjalani dan menyelesaikan proses perkuliahannya sampai lulus dan di wisuda.

Berdasarkan beberapa hal diatas, penulis terpacu untuk menjawab tantangan di era globalisasi ini dimana hampir semua aktivitas yang kita lakukan memerlukan hal-hal yang serba digital, maka dari itu penulis membuat musik video untuk lagu “Mengejar Wisuda” dalam tampilan *Motion Graphic*, dengan maksud sebagai media atau sarana yang dapat memotifasi serta menumbuhkan kembali rasa tanggung jawab kepada setiap mahasiswa agar segera lulus dan diwisuda.

1.2. Rumusan Masalah

Sehubungan dengan latar belakang diatas, rumusan masalah penelitian ini :
Bagaimana perancangan gerakan elemen-elemen grafis pada *motion graphic* mengejar wisuda?

1.3. Batasan Masalah

Agar rumusan masalah diatas lebih *focus* dan terperinci, maka batasan masalah diuraikan sebagai berikut :

1. Elemen-elemen grafis (*font/ typography, line, shape, color*)
2. Gaya tampilan yang visual yang digunakan adalah 2D dengan *style flat design*
3. Pembahasan dilakukan pada elemen-elemen di *scene* 1, 5, 6, 9, 13

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Perancangan *motion graphic* menggunakan *style 2D flat design* untuk di aplikasikan pada karya.

UMN