



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

Kimia merupakan salah satu cabang pengetahuan dari ilmu pengetahuan alam atau yang kita kenal sebagai “*science*”. Miller Jr. (1978) dalam bukunya menyatakan bahwa kimia merupakan ilmu yang mempelajari tentang komposisi, struktur serta perubahan yang terjadi pada sebuah atau suatu zat. Ilmu kimia juga membahas seberapa besar energi yang digunakan atau dilibatkan dalam reaksi atau perubahan tersebut. Karena pembahasan yang ada pada ilmu kimia merupakan bahasan yang cukup kompleks, proses pembelajaran siswa menjadi terhambat ataupun melambat jika hanya dengan menggunakan buku dan tulisan. Hassard (2004) di dalam bukunya mengatakan bahwa penggunaan media gambar bergerak, seperti film atau animasi, di dalam proses pembelajaran “*science*” dapat mempermudah siswa untuk menangkap materi yang diajarkan.

Yuliati (2007) menyatakan dalam artikelnya bahwa rendahnya minat siswa terhadap suatu pelajaran dapat disebabkan karena adanya kesalahan atau *error* dalam kegiatan pelaksanaan pembelajaran. Para guru rata-rata memberikan pengajaran dengan cara “termudah” untuk dilakukan. Namun cara tersebut tidak memberikan dampak yang signifikan untuk mendorong siswa agar menjadi tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran. Cara tersebut bisa dikatakan cukup membosankan dan tidak memunculkan rasa keingintahuan sang murid terhadap

materi tersebut. Hal ini karena mereka merasa bosan, juga tidak mengerti dan tidak dapat membayangkan apa yang dimaksud dari sang guru.

Animasi dapat menjadi salah satu solusi untuk memberikan sarana atau media pembelajaran bagi para siswa. Dengan menggunakan animasi, ilustrasi mengenai materi kimia dapat dijelaskan lebih mendetail terutama secara visual. Animasi yang dapat digunakan untuk menjadi media ilustrasi atau media pembelajaran yang dapat digunakan oleh para siswa. Hal ini dikarenakan animasi menjadi sebuah medium bagi kreatornya untuk menyampaikan apa yang ingin ia sampaikan. Animasi menjadi pilihan sebagai media penyampaian informasi, seperti untuk promosi, propaganda bahkan media pembelajaran. Hal ini karena animasi membuka ruang untuk memvisualisasikan ide, konsep serta pemahaman yang ingin kita sampaikan kepada *audience* dengan cara atau tampilan yang menarik, namun dapat dengan mudah ditangkap makna atau pesannya.

Penyampaian informasi melalui animasi dapat dilakukan dengan berbagai teknik animasi yang ada, salah satunya dengan teknik animasi *motion graphics*. Melalui animasi *motion graphics*, kita dapat memberikan gambaran secara jelas melalui visual, baik berupa tulisan, bentuk, maupun objek tokoh untuk menggambarkan serta mengilustrasikan secara mendalam tentang suatu materi atau informasi. Hal ini juga dapat didukung dengan penggunaan *style* visual tertentu, yang mendukung bagaimana sang kreator ingin menampilkan atau menyajikan animasinya tersebut, seperti penggunaan *flat design style* ataupun *isometric style*. Gabungan teknik dan *style* visual ini yang memperbolehkan kreator berkreasi untuk menarik perhatian dari *target audience*-nya.

Melalui animasi *motion graphics*, kita dapat memberikan gambaran secara jelas melalui visual, berupa gambar bergerak untuk menggambarkan serta mengilustrasikan secara mendalam tentang materi kimia. Dengan melakukan hal tersebut, pemahaman akan materi kimia, seperti atom dan materi lainnya dapat dipahami lebih mudah, karena secara visual terdapat ilustrasi yang jelas. Dalam tugas akhir ini, pembahasan dititik-beratkan pada bagaimana cara mengilustrasikan secara visual pemahaman kimia yang kompleks menjadi lebih mudah dan juga menarik.

Penyampaian visual yang baik menjadi hal yang penting dalam penggunaan animasi sebagai media penyampaian informasi. Pesan atau makna yang ingin disampaikan dapat diterima atau dipahami dengan mudah ketika secara visual, makna tersebut dapat disampaikan dengan jelas. Heinich et al. (2001) menyatakan bahwa unsur visual memiliki peranan penting dalam sebuah media penyampaian informasi. Salah satu bentuk unsur visual tersebut adalah tokoh. Tokoh menjadi unsur visual yang paling mudah untuk ditangkap dan diterima oleh *audience* dalam sebuah karya *audiovisual*. Tokoh menjadi pusat perhatian utama, yang dapat mengarahkan *audience* pada alur cerita ataupun untuk menyampaikan inti dari cerita.

Desain tokoh yang baik, akan menghasilkan tokoh yang menarik, tidak hanya secara visual, tetapi tokoh memiliki fungsi yang tepat sehingga dapat menyampaikan makna cerita dengan efektif. Tillman (2011) dalam bukunya menyatakan bahwa dalam mendesain tokoh, kreator harus memperhatikan apa yang menjadi keinginan atau hal apa yang dipahami serta disenangi oleh

audience-nya. Hal ini akan mempermudah *audience* mengerti dan memahami apa yang ingin disampaikan oleh sang kreator, atau juga memudahkan sang kreator untuk mendekati diri, menyamakan pandangannya dengan *audience*-nya.

Dalam tugas akhir ini, pembahasan dititik-beratkan pada bagaimana cara menerapkan dan mengimplementasikan *flat design style* pada desain tokoh dalam animasi dengan tujuan sarana edukasi, untuk membuat pembahasan tentang materi kimia menjadi menarik bagi target *audience*.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana menerapkan visualisasi *flat design* pada tokoh dalam karya animasi *motion graphics* edukasi “Studchem”?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah penerapan *flat design style* dari pada tokoh Democritus, John Dalton, serta Ernest Rutherford, dari segi simplifikasi bentuk dengan parameter, yaitu:

1. Penggambaran detail wajah
2. Penyederhanaan bentuk tubuh
3. Penggambaran pakaian

1.4. Tujuan Skripsi

Perancangan tugas akhir ini dilakukan dengan tujuan:

- a. Menerapkan visual *style flat design* yang tepat dalam pada tokoh animasi.
- b. Menghasilkan desain tokoh yang sesuai dengan aturan serta batasan dari *style flat design* pada tokoh dalam *motion graphics*.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat yang didapat dari penulisan laporan tugas akhir ini adalah :

- a. Karya ini menjadi rujukan akademis bagi penelitian sejenis di Universitas Multimedia Nusantara.
- b. Menjadi acuan bagi penulis untuk merancang desain tokoh maupun keseluruhan *scene* pada karya animasi *motion graphics* yang akan dibuat.
- c. Menjadi Salah satu referensi bagi masyarakat awam maupun kalangan professional mengenai *style* rancangan tokoh dengan menggunakan *flat design style*.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA