



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Di Indonesia, industri animasi terus berkembang. Animasi semakin mudah kita temui sehari-hari, baik untuk hiburan berupa film atau sebagai sarana pemasaran melalui iklan. Salah satu jenis animasi yang dapat kita temui adalah *motion graphic*. Berkembangnya *motion graphic* di Indonesia sendiri dikarenakan oleh berkembangnya desain grafis. *Motion Graphic* sendiri merupakan perpaduan dari animasi dan desain grafis. Hal ini diharapkan dapat menarik perhatian banyak orang melalui gerakan elemen-elemen grafisnya. Dengan begitu, diharapkan karya yang dibuat dapat menarik perhatian dari banyak orang sehingga semakin banyak orang yang akan menontonnya. Tentu saja, untuk membuat *motion graphic* yang dapat mengkomunikasikan pesan dari pembuatnya, dibutuhkan elemen grafis yang mendukung. Elemen grafis menjadi poin utama yang dapat menarik perhatian dari penonton.

Perancangan gerak elemen grafis menjadi hal yang amat penting dalam menarik perhatian penonton. Hal ini dikarenakan perubahan gerak merupakan salah satu detail yang diperhatikan oleh penonton. Hal ini merupakan alasan penulis ingin membahas seputar perancangan gerak yang akan diaplikasikan pada karya yang akan dibuat. Krasner (2008) menyebutkan bahwa gerakan merupakan bahasa yang universal, di mana setiap gerakan memiliki hasil tersendiri, metode yang dipilih untuk memindahkan elemen grafis dalam sebuah layar dapat meningkatkan

maknanya. Gerakan memiliki andil yang cukup besar dalam menarik perhatian dari penonton film, khususnya animasi. Delapan dari dua belas prinsip utama animasi pun bersingungan dengan pergerakan. Tentu saja, gerakan yang tampak baik akan membuat penonton lebih tertarik untuk menyelesaikan menonton film yang ada.

Penulis berencana untuk memfokuskan pembahasan pada bagian yang menunjukkan shot 13, 14, dan 15. Hal ini dikarenakan ketiga shot ini merupakan shot yang sama-sama memiliki objek tokoh dan objek-objek lain yang berbeda-beda sesuai dengan situasi pada shot yang ada.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimanakah perancangan gerak elemen grafis *motion graphic* dalam film pendek “Semilih”?

1.3. Batasan Masalah

Penulis akan membatasi pembahasan mengenai perancangan gerak elemen grafis pada *motion graphic* dalam film “Semilih” melalui beberapa batasan berikut:

1. Gerakan pada elemen grafis pada shot 13, shot 14, dan shot 15
2. Gerakan dan animasi pada elemen grafis difokuskan pada prinsip animasi berupa *timing, slow in & slow out, squash & stretch*, dan *follow through*
3. Gerakan dan animasi pada elemen grafis difokuskan pada *cut-out style*

Adapun pemilihan shot 13, shot 14, dan shot 15 dilakukan karena pada ketiga shot ini perancangan gerak untuk elemen grafis berupa objek tokoh dan objek-objek lain dimungkinkan, karena elemen grafis tersebut ada pada shot 13, 14, dan 15. Ketiga

shot ini memiliki persamaan dalam elemen grafis yang ada. Penulis ingin membahas mengenai transisi muncul objek tokoh dan objek-objek lain yang ada di dalam shot 13, shot 14, dan shot 15 tersebut. Prinsip animasi dipilih sebagai batasan karena prinsip tersebut menjadi dasar pembuatan animasi yang baik (*believable* dan tampak hidup). Secara khusus *timing*, *slow in & slow out*, *squash & stretch*, dan *follow through* dipilih karena prinsip-prinsip ini bersinggungan dengan gerak dan dapat diatur secara khusus dalam *software* yang penulis gunakan (*Adobe After Effects*). Penggunaan *cut-out style* dipilih sebagai aspek visual untuk shot 13, shot 14, dan shot 15, sehingga berbeda dengan shot lainnya di dalam film. *Cut-out style* juga memiliki aspek gerakan tersendiri, yang nantinya akan diaplikasikan pada berbagai elemen grafis yang ada.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan pembuatan dari skripsi ini adalah membuat perancangan dan penerapan gerak elemen grafis pada shot 13, shot 14, dan shot 15 dengan 12 prinsip animasi dan *cut-out style* dalam film pendek “Semilih”.

1.5. Manfaat Skripsi

Ada beberapa manfaat dari skripsi ini, antara lain:

1. Untuk penulis, diharapkan dapat memperdalam teknik perancangan dan penerapan *motion graphic*, serta belajar menjadi *motion graphic artist* yang baik.

2. Untuk Pembaca, diharapkan dapat menambah pengetahuan seputar proses pengerjaan *motion graphic*, khususnya kepada para mahasiswa-mahasiswi dan masyarakat umum yang tertarik dengan topik ini.
3. Bagi Universitas Multimedia Nusantara, diharapkan dapat membantu dalam proses pengembangan dan peningkatan kurikulum animasi, khususnya dalam mata kuliah elektif *motion graphic* yang ada.