



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

Dalam *The secret to Building Your Youtube Audience* yang ditulis oleh Schmoyer (2013), Indonesia merupakan negara terbesar ke 6 di Asia Tenggara dalam tingkat akses internet, dengan rata-rata akses selama 13 jam per hari, namun untuk akses *youtube*, di Indonesia hanya memiliki *unique view* sebanyak 70 ribu *views*. Hal ini dikarenakan tingkat *bandwith* di Indonesia yang masih rendah yaitu hanya 10 mbps.

Untuk itu dalam ‘mengikat’ penonton dalam video youtube, ada istilah yang dikenal sebagai *15 seconds rule* dalam *web series*, yang dimaksud adalah, 15 detik pertama dalam *web series* merupakan momen yang paling menentukan apakah penonton akan terus menyaksikan *web series* tersebut atau tidak.

Di dalam *opening title web series*, *motion graphics* memegang peranan penting. banyak ditemukan pengaplikasian *motion graphic* di dalamnya, baik itu dalam *opening* maupun *ending*, bahkan di dalam adegan-adegannya.

Merujuk pada pandangan tersebut, seorang *motion graphic artist* diperlukan dalam produksi *web series*, terutama dalam *opening title* maupun *closing tile*. Karena *motion graphic artist* lah yang menentukan apakah *15 seconds rule* diaplikasikan secara tepat dan tepat sasaran.

Seiring perkembangan jaman, *motion graphic* dalam *opening title* semakin marak digunakan. Berbeda pada *opening title* film klasik yang hanya berupa teks diam, dalam era digital seperti sekarang ini *motion graphic* harus ditambahkan dalam *opening web series* karena *motion graphic* tersebut akan membantu penekanan *tone* atmosfer dan *mood* dalam sebuah *web series*, Kyle Cooper, seorang *opening title artist* berpendapat jika dapat membuat sebuah *opening title* yang mempengaruhi emosi penonton, maka *opening title* tersebut sukses.

Opening title sendiri sering disebut sebagai film di dalam film, karena hanya dengan melihat atmosfer serta *tone* dari *opening title* tersebut penonton dapat mengerti genre dari film tersebut. *Opening title* juga merupakan jembatan antara animasi dan cinematografi, *opening title* berperan sebagai sarana kolaborasi antara *filmmaker* dengan *animator*.

Berdasarkan uraian diatas penulis bermaksud untuk menjadi *motion graphic artist* pada *web series* berjudul *Dogi (Dony Gian) Style* yang di buat oleh 6 orang kru *production house Roadkill Pictures*.

Penulis akan membuat *opening title* dengan memaksimalkan berbagai elemen *motion graphic* yang ada dengan tema yang sesuai dengan *genre* dari *web series* itu sendiri.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan *motion graphic* dalam *opening title web series, Dogi (Dony Gian) Style*?

1.3. Batasan Masalah

Untuk menghindari penyimpangan topik dari rumusan masalah, maka pada laporan ini, peran penulis sebagai *motion graphic artist* dibatasi oleh:

1. Pengaplikasi *motion graphic* pada *opening title web series, Dogi (Dony Gian) Style*.
2. *Motion graphic* ini akan berupa gabungan *live action* dengan elemen grafis 2D.
3. Konten *motion graphic* berisi perkenalan tokoh, kru dan nama *production house* dengan durasi di bawah 1 menit.
4. Karakter dalam *motion graphic* tidak menjadi bahasan
5. *Genre visual* yang digunakan adalah *pop-art*

1.4. Tujuan Tugas Akhir

1. Merancang *motion graphic* dalam *opening title web series Dogi (Dony Gian) Style*.
2. Mengaplikasikan desain *motion graphics* dalam *opening title web series Dogi (Dony Gian) Style*.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat penelitian ini bagi penulis adalah, dapat belajar menjadi *motion graphic artist* dan mengaplikasikannya secara tepat dalam industri *web series* Indonesia.

Bagi universitas adalah, diharapkan penelitian ini menjadi acuan dalam pengembangan kurikulum *motion graphic* yang telah ada.

Sedangkan manfaat bagi pembaca adalah menambah wawasan tentang peran seorang *motion graphic artist* dalam industri *web series*.

