

## 1. LATAR BELAKANG

Animasi merupakan gambar bergerak dari kumpulan-kumpulan objek yang disusun secara berurutan mengikuti pergerakan yang sudah ditentukan di tiap-tiap hitungan waktu yang berjalan. Animasi memiliki beberapa jenis dalam pembuatannya, diantaranya yaitu animasi 2D dan 3D, *stop motion*, *isometric*, infografis, dan *motion graphic*. Dalam penciptaan karya tugas akhir ini, penulis akan membuat sebuah film pendek yang akan dibuat dengan jenis animasi *motion graphic* sebagai media hiburan untuk dapat menghibur dan memberikan kepuasan terhadap penonton.

Menurut Gallagher dan Paldy (2015) dalam bukunya yang berjudul *Eksploring Motion graphic* menyuguhkan kehidupan kedalam sebuah gambar dan tulisan, yang dimana jika disatukan akan memberikan sebuah pesan yang akan dimengerti oleh penontonnya. *Motion graphic* biasanya digunakan untuk membantu memperkenalkan sebuah cerita didalam film. Dalam prinsip *motion graphic* dalam bukunya tersebut, menyebutkan bahwa setiap desain memiliki visual yang digunakan untuk dapat mengarahkan penontonnya kepada suatu pesan dan membantu penontonnya untuk dapat memahami apa saja informasi penting yang ingin disampaikan.

Aset visual merupakan komponen yang penting dalam menciptakan sebuah karya. Identitas dalam sebuah visual yang kuat mengandung filosofi, tokoh, nilai, visi, dan keunikan yang membuatnya berbeda. Aset visual merupakan suatu visual yang mempunyai makna dan nilai tukar yang dapat digunakan pada berbagai macam perancangan.

Karena hal tersebut, penulis berniat untuk dapat membuat sebuah karya *motion graphic* Tugu Kujang untuk tugas akhir, yang menceritakan bahwa bagaimana alat kujang dibuat dan bagaimana akhirnya tugu kujang dapat dijadikan sebagai ikon bersejarah di Bogor. Untuk mempersempit pembahasan dalam skripsi ini penulis membatasi penulisan dengan membahas *asset visualization* dari segi gaya visual yang dipakai, warna dan *shape and form*.

Dalam skripsi ini, penulis juga akan membahas scene 7 shot 1 dan 2, dimana terdapat adegan visualisasi tugu kujang di daerah Bogor sebagai penutupan *motion graphic*.

### **1.1. RUMUSAN MASALAH**

Untuk dapat memudahkan penelitian dibutuhkan rumusan masalah yang jelas. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana proses perancangan *asset visualization* dalam *motion graphic* yang berjudul “*Tugu Kujang*” pada *scene 6 shot 1* dan *scene 7 shot 1*. Pada *scene 6 shot 1* dimana pada adegan tersebut menampilkan tahap *final* dari hasil pembuatan kujang yang sudah jadi dan pada *scene 7 shot 1* menampilkan bagaimana keindahan Tugu Kujang yang berada di Bogor. Penelitian ini akan dibatasi kepada kedua *scene* dengan pembahasan *shape and form*, dan juga warna.

### **1.2. TUJUAN PENELITIAN**

Berdasarkan rumusan masalah di atas dapat disimpulkan bahwa peneliti akan menjelaskan bagaimana perancangan *shape and form* dan juga warna pada shot *scene 6 shot 1* dan *scene 7 shot 1* pada *motion graphic* yang berjudul “*Tugu Kujang*”.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA