1. LATAR BELAKANG

Animasi terbatas (*limited animation*) adalah teknik animasi yang menghemat biaya dan waktu dengan menggunakan gambar yang diulang-ulang atau bagian-bagian tubuh karakter yang digerakkan secara minimal, berbeda dengan animasi penuh yang menggambar setiap frame secara detail. Teknik ini populer pada awal era animasi, terutama di TV dengan anggaran rendah, seperti produksi Hanna-Barbera, untuk menghasilkan kartun dengan waktu dan biaya yang lebih sedikit. Animasi terbatas menekankan kekuatan cerita, dialog, dan pengisi suara, karena visualnya tidak terlalu dinamis. Meski animasi ini lebih sederhana, gaya ini memberikan ruang untuk eksperimen artistik, seperti yang dilakukan UPA dengan gaya abstrak. Di Jepang, animasi terbatas digunakan dengan teknik unik seperti penggunaan garis cepat dan latar belakang abstrak. Seiring perkembangan teknologi, animasi terbatas sering digunakan sebagai dasar untuk animasi final yang lebih halus, atau sebagai gaya artistik dalam narasi tertentu, seperti kilas balik atau eksposisi. (Limited Animation, n.d.)

Motion graphics adalah animasi grafis yang bergerak, di mana elemen desain seperti bentuk, tipografi, dan grid diberikan gerakan. Berbeda dengan animasi tradisional yang memiliki referensi alami untuk menggerakkan objek, *motion design* tidak memiliki acuan alami, sehingga desainer harus mempelajari berbagai jenis gerakan dan kecepatan. *Motion graphics* muncul pada tahun 1940-an berkat karya eksperimental Oskar Fischinger dan Norman McLaren, dan semakin dikenal di publik pada 1950-an melalui desainer seperti Saul Bass dan Maurice Binder, terutama dalam penggunaan judul pembuka film. (Silveira, 2024)

Alasan penulis mengambil topik visualisasi aset adalah karena perannya yang penting dalam pembuatan karya animasi, yaitu proses mengubah konsep atau ide menjadi representasi visual konkret dalam bentuk digital, seperti karakter, latar belakang, atau elemen visual lainnya. Penulis memilih topik ini karena visualisasi aset membantu menciptakan elemen-elemen visual yang berkesan dan mudah dikenali oleh penonton, sehingga memiliki dampak signifikan pada kualitas serta daya tarik karya animasi secara keseluruhan.

1.2.RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan dengan latar belakang dan uraian diatas, selanjutnya penulis akan merumuskan permasalah, yaitu "Bagaimana memvisualisasikan asset dalam animasi motion graphics pendek berjudul *"Coffee-Culture in Motion"*?"

1.3. BATASAN MASALAH

Meskipun penulis mengerjakan proyek ini secara individu, penulisan ini akan berfokus pada pembahasan beberapa masalah utama yang terkait dengan visualisasi dan desain motion graphic. Untuk menjaga agar topik tetap terfokus, batasan masalah dalam karya ini mencakup visualisasi aset utama, khususnya biji kopi Arabika dan Robusta, dengan penekanan pada penggunaan warna yang sesuai untuk menonjolkan perbedaan karakteristik kedua biji kopi tersebut.

1.4.TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan pemahaman mendalam tentang konsep, teknik, dan proses visualisasi aset dalam pembuatan *limited animation*. Dengan hasil akhir berupa motion graphics, karya ini dirancang untuk menjadi referensi yang bermanfaat bagi pembaca dalam mempelajari, mengembangkan, atau memproduksi motion graphics. Penelitian ini juga bertujuan untuk memmengembangkan pemahaman tentang penggunaan visualisasi asset sebagai bagian yang penting dalam proses produksi animasi.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA