

## 1. LATAR BELAKANG

Pada proyek ini penulis akan merancang *motion graphic* untuk dokumenter “*Behind the Frames: Indonesia in the Anime Industry*”. Dokumenter ini membahas mengenai proses dan seluk beluk dari sudut pandang studio animasi Indonesia yang turut berperan dalam proses produksi anime Jepang. Dokumenter ini sendiri diproduksi dengan harapan dokumenter ini bisa menjadi salah satu motivasi dan inspirasi untuk para animator Indonesia untuk maju bersama animasi lokal menuju panggung yang lebih besar, yaitu panggung global. Dalam dokumenter ini akan terdapat bagian yang memerlukan ilustrasi untuk membantu pemahaman penonton. Seperti bagaimana animasi pertama di Indonesia digunakan untuk kepentingan informatif (Kusumawardhani, 2020), penulis juga akan menggunakan animasi *motion graphic* demi menyampaikan informasi.

*Motion graphic* adalah media gambar bergerak yang berfungsi sebagai ilustrasi (gambaran), yang dapat digunakan dalam berbagai kebutuhan, baik untuk komersil, hiburan, atau pendidikan (Sutrisman, 2022). Dalam penggunaannya *motion graphic* juga sering kali digunakan untuk infografik. Dengan menggunakan *motion graphic*, penjelasan dan penjabaran dari infografik dapat menjadi lebih simpel, jelas dan mudah dipahami karena adanya penjabaran secara visual dari *motion graphic*. Sutrisman (2022) berpendapat bahwa penerapan *motion graphic* adalah solusi yang tepat untuk menciptakan desain komunikasi yang dinamis dan efektif guna menyampaikan informasi.

Kegunaan *motion graphic* untuk menyampaikan info tidak cuma terbatas di infografik. Jaman modern ini, semakin banyak dokumenter yang mengimplementasikan *motion graphic* sebagai salah satu unsur visualnya. Contohnya dokumenter “*Abstract: The Art of Design | Paula Scher: Graphic Design*” produksi Netflix. Dokumenter ini menggunakan *motion graphic* untuk mengilustrasikan penjelasan visual dan desain dengan cara yang mudah dipahami bahkan untuk kalangan awam yang tidak memahami seni.

Kekuatan *motion graphic* untuk membuat informasi lebih mudah dipahami inilah yang ingin digunakan oleh penulis untuk mempermudah penonton untuk memahami narasi dari dokumenter. Dengan pergerakan dan visualisasi *asset* yang sesuai, kreator dapat menuntun fokus penonton kepada poin-poin utama yang sedang dibahas. Oleh karena itu bagaimana narasi dokumenter diilustrasikan dengan *motion graphic* menjadi faktor yang penting, proses dari visualisasi *asset* itulah yang akan menjadi pembahasan utama dalam penulisan ini.

### **1.1. RUMUSAN MASALAH**

Perancangan visualisasi *asset* yang optimal untuk membantu audiens untuk memahami narasi dari dokumenter dengan lebih mudah.

### **1.2. BATASAN MASALAH**

Penelitian ini dibatasi untuk membahas visualisasi *asset* di dalam bagian *motion graphic* pada pendahuluan dokumenter, lebih spesifiknya lagi, pada pendahuluan Scene 1 Shot 3 Panel 3, dan pendahuluan Scene 4 Shot 3. Pembahasan penulisan ini akan lebih dikerucutkan ke bagaimana narasi akan diterjemahkan ke visual berbentuk *motion graphic*, yang lebih difokuskan pada unsur bentuk dan warna dari visualisasi *asset*.

### **1.3. TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang *asset motion graphic* yang dapat mengoptimalkan penyampaian gagasan utama dari narasi dokumenter. Pada proyek ini, visualisasi *asset* pada *motion graphic* harus bisa memenuhi perannya sebagai ilustrasi yang memudahkan penonton untuk memahami narasi. Penulis berharap tulisan ini dapat menjadi acuan untuk animator ataupun seniman lain dalam proses membuat ilustrasi sebagai penjelas tambahan.