

I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Motion graphics merupakan penggabungan gambar, baik itu foto, ilustrasi, atau bentuk lain dalam sebuah komposisi desain serta dikombinasikan dengan instrumen musik (Purwanti dan Haryanto 2015). Saat ini *motion graphics* banyak digunakan diberbagai media, baik televisi, internet, bahkan dalam presentasi perusahaan dan lembaga negara. Hal ini dikarenakan banyaknya keunggulan dari *motion graphics*, seperti desain karakter yang bisa dibuat *custom*, dapat diisi *subtitle* dan *voice over* yang beragam.

Motion graphics yang dibuat bertujuan untuk memberikan pesan atau informasi kepada *target audience*. Di dalam *motion graphics* kita bisa membuat banyak konsep video contohnya kaleidoskop. Video kaleidoskop merupakan video yang menampilkan berbagai peristiwa yang telah terjadi secara singkat. Di dalam pembuatan *motion graphics*, dibutuhkan juga visualisasi karakter/desain karakter untuk mengisi *motion graphics* tersebut. Karakter dalam sebuah animasi bukan hanya sekedar “aktor” di dalamnya, untuk berkomunikasi dengan *audience* secara lebih intim Pencipta menggunakan karakter sebagai representasi ideologisnya (Yulianto 2015).

Desain karakter merupakan kegiatan menciptakan gambar, grafik dan diagram dalam rangka untuk menyampaikan sebuah informasi atau pesan (Anggraini S, Lia; Nathalia 2018). Karakter bisa bermacam-macam, ada laki-laki perempuan, manusia, robot, monster, dan lain-lain. Pemilihan *flat design* sebagai penerapan dalam desain karakter tokoh dikarenakan *flat design* yang sederhana dapat menyampaikan pesan dengan mudah dan cepat, sehingga cocok dengan penyampaian suatu informasi atau ide dalam *motion graphics* (Anggraini S, Lia, Nathalia 2018). Desain karakter juga banyak digunakan oleh pemerintahan sebagai alternatif lain untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat, contohnya karakter maskot Kota Malang yang dibuat untuk memperkenalkan Kota Malang (Novica dan Hidayat 2019).

Balai Besar Pengkajian dan Pengembangan Teknologi Pertanian (BBP2TP) adalah Unit Pelaksana Teknis (UPT) dibidang pengkajian dan pengembangan teknologi pertanian yang berada di bawah dan bertanggung jawab kepada Kepala Badan Litbang Pertanian. Karena adanya proses transformasi kelembagaan Badan Litbang Pertanian termasuk BBP2TP, maka diperlukan sesuatu yang dapat digunakan untuk melihat perjalanan, perjuangan dan kesuksesan dalam berbagai pelaksanaan kegiatan perakitan teknologi spesifik lokasi dan penyebarluasan inovasi teknologi pertanian di 33 provinsi selama berdirinya BBP2TP. Karena adanya kebutuhan untuk melihat perjalanan, perjuangan dan kesuksesan dalam berbagai pelaksanaan kegiatan perakitan teknologi spesifik lokasi dan penyebarluasan inovasi teknologi pertanian di 33 provinsi selama berdirinya BBP2TP maka diberikan solusi yaitu dengan membuat *motion graphics* kaleidoskop kegiatan penyebarluasan inovasi teknologi pertanian di BBP2TP.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membuat suatu media yang dapat menunjukkan perjalanan, perjuangan dan kesuksesan dalam berbagai pelaksanaan kegiatan perakitan teknologi spesifik lokasi dan penyebarluasan inovasi teknologi pertanian di 33 provinsi selama berdirinya BBP2TP?





1.3 Tujuan

Tujuan dari Pembuatan *Flat Character Design* dalam *Motion Graphics* Kaleidoskop Kegiatan Penyebarluasan Inovasi Teknologi Pertanian adalah untuk menghasilkan produk multimedia berupa *flat character* dan *motion graphics*.

1.4 Manfaat

Manfaat dari Pembuatan *Flat Character Design* dalam *Motion Graphics* Kaleidoskop Kegiatan Penyebarluasan Inovasi Teknologi Pertanian di BBP2TP ini adalah untuk meningkatkan produktivitas, kecukupan pangan, kualitas, serta kontinuitas produk pertanian yang akan datang sehingga dapat meningkatkan kesejahteraan petani.

1.5 Ruang Lingkup

Pembuatan *Flat Character Design* dalam *Motion Graphics* Kaleidoskop Kegiatan Penyebarluasan Inovasi Teknologi Pertanian di BBP2TP dibatasi oleh hal-hal berikut:

1. Durasi pada *motion graphics* maksimal 5 menit.
2. Publikasi konten dilakukan melalui akun youtube instansi.
3. Menampilkan logo Kementan di awal dan di akhir video.
4. Menampilkan akun media sosial dari BBP2TP di akhir video.
5. Sumber kisah dari setiap provinsi dalam video *motion graphics* diambil dari buku *From Zero to Hero*.
6. Dalam video *motion graphics* hanya menampilkan 10 kisah BPTP.

