



# 1 PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya, hal ini disebabkan oleh adanya sajian audio visual atau lebih dikenal dengan sebutan multimedia menjadikan visualisasi lebih menarik (Waryanto 2008). Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format *file*) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada publik (Munir 2015). Teknologi multimedia umumnya digunakan oleh konsultan desain dalam menyelesaikan suatu pekerjaan. Seperti yang dilakukan oleh Tujusemesta Creative Space.

Tujusemesta Creative Space merupakan konsultan desain yang bergerak di bidang jasa multimedia, khususnya pembuatan desain komunikasi visual, interior, dan produk. Dalam memenuhi kebutuhan pelanggan di bidang desain komunikasi visual, Tujusemesta Creative Space mempunyai layanan *motion graphic* yang dapat dijadikan sebagai solusi dalam memenuhi kebutuhan pelanggan tersebut. Menurut Gallagher dan Paldy, dalam buku *Multimedia Konsep & Software dalam Pendidikan* (Munir 2015), *motion graphic* adalah teks, gambar, atau kombinasi dari keduanya yang bergerak dalam ruang dan waktu, menggunakan pergerakan dan ritme untuk mengkomunikasikannya. Pembuatan *motion graphic* tentu membutuhkan aset ilustrasi.

Ilustrasi merupakan bagian dari *artworks* yang dibuat secara manual maupun dengan komputer (Rustan 2017). Ilustrasi yang dibuat umumnya dapat berbentuk bitmap ataupun vektor. Gambar bitmap merupakan rekonstruksi dari gambar asli. Gambar bitmap adalah gambar yang tersimpan sebagai rangkaian pixel (titik-titik) yang memenuhi bidang titik-titik di layar komputer. Seluruh informasi gambar dinyatakan dalam bentuk pixel. Gambar vektor adalah dasar pada elemen lukisan atau objek seperti garis, lingkaran, segi empat, dan berbagai gambar lainnya. Objeknya terbentuk dari cara bagaimana objek tersebut akan dilukis (Munir 2015). Tujusemesta Creative Space membutuhkan aset gambar berbentuk vektor, karena aset dalam bentuk vektor yang terbagi menjadi *layer* atau bagian terpisah, sudah siap untuk dianimasikan. Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati (Munir 2015).

Pada saat praktik kerja lapang berlangsung, posisi *motion graphic designer* di Tujusemesta Creative Space menambah ilmu dan minat dalam mendalami pekerjaan tersebut. Sehingga berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, judul Tugas Akhir yang dipilih yaitu “Perancangan *Motion Graphic* dan Aset Ilustrasi di Tujusemesta Creative Space”.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
  2. Dilarang mengumbar dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.

2. Dilarang mengumbar dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University

## 1.2 Tujuan

Tujuan dari perancangan *motion graphic* dan aset ilustrasi di Tujusemesta ve Space adalah sebagai berikut :

1. Membuat *motion graphic* hari air sedunia sebagai pengisi konten instagram di ujusemesta Creative Space.

2. Membuat aset ilustrasi *motion graphic* modul pegawai kantor di Bank Mandiri berbentuk vektor sebagai pemenuh kebutuhan pelanggan.

3. Membuat *motion graphic* prosedur internal pengiriman barang PT POS Indonesia sebagai pemenuh kebutuhan pelanggan.

## 1.3 Manfaat

Manfaat dari perancangan *motion graphic* dan aset ilustrasi di Tujusemesta ve Space adalah sebagai berikut :

1. Tujusemesta dapat menyelesaikan produk multimedia dalam bentuk *motion graphic*.

2. Mahasiswa dapat menjadikan laporan ini sebagai referensi atau sebagai tolak ukur untuk laporan akhir, khususnya dalam bidang kajian multimedia. Serta dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

3. Penulis banyak belajar tentang *motion graphic* dan dapat menambah portofolio produk multimedia yang dibutuhkan sebagai pemenuh kebutuhan anggaran dan pengisi konten digital media Tujusemesta Creative Space.

## 1.4 Batasan Masalah

Batasan yang terdapat dalam perancangan *motion graphic* dan aset ilustrasi usemesta Creative Space adalah sebagai berikut :

1. *Target Audience* untuk video prosedur internal pengiriman barang PT POS Indonesia adalah pegawai internal di PT POS Indonesia.

2. Pada pembuatan *motion graphic* prosedur internal pengiriman barang PT POS Indonesia, penulis ditugaskan khusus menjadi *motion designer*, karena aset ilustrasi sudah dibuat oleh *graphic designer* Tujusemesta Creative Space.

3. *Target Audience* untuk Video Hari Air Sedunia berbentuk animasi adalah para pengguna Instagram, khususnya *followers* dari Tujusemesta Creative Space.

4. *Target Audience* untuk aset ilustrasi *motion graphic* modul pegawai kantor Bank Mandiri adalah pegawai kantor di Bank Mandiri.

5. *motion graphic* modul pegawai kantor Bank Mandiri tidak hanya dibuat oleh Tujusemesta Creative Space, terdapat beberapa *agency* lain yang juga mengerjakan *motion graphic* tersebut.

6. Aset ilustrasi *motion graphic* modul pegawai kantor Bank Mandiri dibuat dalam bentuk vektor.

7. Pembuatan aset ilustrasi *motion graphic* modul pegawai kantor di Bank Mandiri dibuat dari bentuk sederhana, seperti persegi, segi tiga, lingkaran.

8. Produk multimedia yang tercantum di laporan ini dibuat menggunakan software Adobe Illustrator, Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro, dan Adobe Media coder.