

1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang pesat membuat segala sesuatu menjadi lebih mudah dan praktis, sehingga kebutuhan akan informasi dapat diakses dengan mudah melalui berbagai media yang tersedia. Banyak hal yang melatarbelakangi perkembangan teknologi informasi tersebut, salah satunya adalah multimedia. Multimedia merupakan penyatuan dua atau lebih media komunikasi seperti teks, grafik, animasi, audio, dan video dengan ciri-ciri interaktivitas komputer untuk menghasilkan satu presentasi yang menarik (Munir 2012:02). Umumnya multimedia digunakan oleh perusahaan yang menawarkan jasa layanan konsultan desain untuk menyelesaikan suatu pekerjaan sebagai media informasi, komunikasi dan promosi.

Tujusemesta Creative Space merupakan konsultan yang bergerak dibidang jasa multimedia seperti desain komunikasi visual, desain interior dan desain produk. Tidak hanya melayani kebutuhan klien nya, Tujusemesta Creative Space membuat *motion graphic* untuk produk-produk yang sudah dikerjakan seperti logo, poster, ucapan hari besar dan produk-produk lainnya. *Motion graphic* tersebut akan dipublikasikan sebagai konten internal disosial media dari Tujusemesta Creative Space yang diharapkan bisa memberikan informasi dan promosi dengan cara yang kreatif, interaktif serta menarik minat *followers* atau pengikut dari sosial media *Instagram* Tujusemesta Creative Space.

Menurut Betancourt dalam artikelnya yang berjudul *The Origins of Motion Graphics (2012)*, *motion graphic* merupakan media yang menggunakan rekaman video atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak dan biasanya dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam sebuah output multimedia. Dalam proses pembuatan *motion graphic* ada beberapa elemen-elemen penting seperti aset ilustrasi, tipografi, komposisi warna, audio visual dan juga elemen-elemen grafis lainnya. Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati (Munir 2015).

Pada saat pelaksanaan praktik kerja lapang di Tujusemesta Creative Space penulis banyak mendapatkan ilmu serta minat untuk mendalami pekerjaan sebagai *motion graphic designer*. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dengan demikian judul tugas akhir yang dipilih adalah “Pembuatan *Motion Graphic* Sebagai Media Informasi dan Promosi di Tujusemesta Creative Space”.

1.2 Tujuan

Tujuan dari pembuatan *motion graphic* sebagai media informasi dan promosi Tujusemesta Creative Space adalah membuat *motion graphic* untuk menyampaikan informasi dan promosi dengan cara kreatif, interaktif dan menarik sebagai kebutuhan publikasi konten *Instagram* Tujusemesta Creative Space.

1.3 Manfaat

Manfaat dari pembuatan *motion graphic* sebagai media informasi dan promosi di Tujusemesta Creative Space adalah sebagai berikut :

1. Tujusemesta Creative Space dapat menyelesaikan produk multimedia bukan hanya dalam bentuk *poster* ataupun *logo*, melainkan bisa dalam bentuk *motion graphic*.
2. Produk yang dibuat dapat dijadikan sebagai pengisi konten sosial media di Tujusemesta Creative Space.
3. Penulis banyak mendapatkan ilmu tentang *motion graphic* dan dapat menerapkan ilmu dengan baik yang didapat selama masa PKL.

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup pembuatan *motion graphic* sebagai media informasi dan promosi di Tujusemesta Creative Space adalah sebagai berikut:

1. Membahas multimedia khususnya berfokus pada *motion graphic*.
2. Produk yang dibuat berfokus pada *motion graphic*.
3. Pada pembuatan *motion graphic* penulis ditugaskan untuk menjadi *motion designer*, karena beberapa aset ilustrasi sudah dibuat oleh *graphic designer* Tujusemesta Creative Space.
4. Target *Audience* untuk video *motion graphic* yang tercantum pada laporan akhir ini adalah para pengguna Instagram, khususnya *followers* dari Tujusemesta Creative Space.
5. Aset ilustrasi tambahan *motion graphic logo story* Riko dan *motion graphic logo story* GIA dibuat dalam bentuk vektor.