

I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

XD Entertainment merupakan perusahaan yang bergerak dibidang industri kreatif, yang menyediakan gagasan berupa ide dan solusi yang menyangkut dalam bidang konsultasi kreatif. Menurut Setyanti (2018), industri kreatif dapat diartikan sebagai industri yang unsur utamanya merupakan kreatifitas, keahlian dan talenta. Oleh karena itu salah satu klien dari XD Entertainment yaitu *Indonesia Center for Environmental Law* (ICEL) yang merupakan sebuah organisasi non-pemerintah bersifat independen untuk hukum lingkungan yang terlibat dalam advokasi dan pemberdayaan masyarakat memperjuangkan terwujudnya keadilan lingkungan. XD Entertainment diminta untuk dibuatkan produk multimedia tentang perizinan lingkungan. Multimedia adalah sebuah media yang memadukan berbagai jenis media lain, misalnya penggabungan visual dan auditori (Shoumi 2019). Multimedia juga dapat berpengaruh terhadap penguasaan konsep dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis (Husein et al.2015). Salah satu produk multimedia diantaranya adalah *motion graphic* yang akan dipublikasikan sebagai konten internal dari ICEL serta diharapkan dapat memberikan informasi kepada seluruh anggota ICEL dengan cara yang kreatif dan Interaktif.

Motion graphics merupakan media yang menggunakan video atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi serta gerakan dan biasanya dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam produk multimedia (Betancourt 2012). *Motion graphic* yang dibuat berisikan informasi tentang perizinan lingkungan. Perizinan lingkungan merupakan izin yang diberikan kepada setiap orang yang memiliki usaha sebagai bentuk perlindungan terhadap lingkungan hidup. *Motion graphic* dipilih sebagai media penyampaian informasi karena pada saat ini sosialisasi disampaikan hanya melalui lisan sehingga kurang optimal. Selain itu *motion graphic* juga menggabungkan text dan audio sehingga informasi yang disampaikan mudah untuk diingat. Maka, diperlukan media yang lebih komunikatif dan interaktif agar sosialisasi yang dilakukan dapat tersampaikan dengan optimal kepada seluruh anggota ICEL.

Pada saat penulis melaksanakan praktik kerja lapangan di XD Entertainment, sangat banyak ilmu dan pengalaman yang didapat untuk menambah wawasan dalam bekerja. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, Maka judul tugas akhir yang dipilih adalah “Pembuatan Motion Graphic Perizinan Lingkungan untuk Klien ICEL di XD Entertainment”..

1.2 Tujuan

Tujuan dari pembuatan *motion graphic* perizinan lingkungan di XD Entertainment adalah untuk membuat *motion graphic* perizinan lingkungan sebagai media penyampaian informasi bagi ICEL mengenai perubahan dan penyederhanaan sistem perizinan lingkungan setelah diberlakukannya UU Cipta Kerja.

1.3 Manfaat

Manfaat dari Pembuatan *Motion Graphic* Perizinan Lingkungan untuk Klien ICEL di XD Entertainment adalah sebagai berikut :

1. ICEL dapat menyampaikan informasi kepada seluruh anggota dengan cara yang berbeda yaitu dengan melalui *motion graphic*.
2. *Motion Graphic* sebagai media alternatif untuk menambah wawasan tentang Perizinan Lingkungan.
3. Penulis dapat menambah ilmu dan wawasan mengenai *motion graphic* yang dibuat secara bertahap.

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup yang terdapat dalam Pembuatan *Motion Graphic* Perizinan Lingkungan untuk Klien ICEL di XD Entertainment adalah sebagai berikut :

1. Produk yang dibuat berfokus pada *motion graphic*.
2. Pembuatan *motion graphic* dibuat hanya untuk internal organisasi ICEL.
3. Pada pembuatan *motion graphic* penulis hanya ditugaskan untuk menjadi *motion designer* dan tidak boleh merubah isi draft narasi yang diberikan.
4. Target *audience* untuk video *motion graphic* adalah seluruh anggota ICEL.
5. Output yang dihasilkan berupa video *motion graphic* berformat .mp4.



Sekolah Vokasi
METODE Vocational Studies

2.1 Lokasi dan Waktu PKL

Kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) berlangsung selama 45 hari kerja berlangsung dari tanggal 1 Februari 2021 dan berakhir pada tanggal 9 April 2021, dikarenakan terkendala pandemi COVID-19 pelaksanaan PKL dilakukan secara daring. Tempat pelaksanaan PKL di XD Entertainment yang beralamat di Jl. H. Gandun No.16, Cilandak, Jakarta, Indonesia 12410.

2.2 Metode Bidang Kajian

Metode kajian yang digunakan dalam pembuatan *motion graphic* ini berdasarkan tahapan pengerjaan yang diterapkan selama praktik kerja lapangan di XD Entertainment. Tahapan tersebut dimulai dengan *Briefing*, Pengumpulan Materi, Pencarian Referensi, Perancangan Ide, Pengumpulan Bahan, Pemilihan Software, Pembuatan Produk Multimedia, Revisi, Pendistribusian Produk Multimedia. Alur tahapan metode pembuatan *motion graphic* di XD Entertainment dapat dilihat pada Gambar 1.