

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Narkoba adalah zat atau obat baik yang bersifat alamiah, sintetis, maupun semi sintetis yang menimbulkan efek penurunan kesadaran, halusinasi, serta daya rangsang. Obat-obatan tersebut dapat menimbulkan kecanduan jika pemakaiannya berlebihan. Peredaran dan dampak narkoba saat ini sudah sangat meresahkan. Mudah-mudahan mendapatkan obat-obatan tersebut membuat penggunaannya semakin meningkat. Kasus yang terjadi tidak hanya di kaum remaja saja, melainkan juga terjadi di kalangan orang dewasa yang ekonominya rendah maupun tinggi. Narkoba jika ditarik dari sejarah merupakan obat penghilang rasa sakit yang sudah dikenal sejak 50.000 tahun yang lalu terbuat dari sari bunaga opium.

Bunga opium ditemukan pada tahun 2000 SM di Samarinda. Bunga ini tumbuh subur di Samarinda pada ketinggian 500 meter di atas permukaan laut. Opium ini kemudian tersebar di wilayah-wilayah Asia lainnya. Pada tahun 1680, seorang ahli farmasi bernama Thomas Sydenham mulai memperkenalkan *Sydenham's Laudanum* yaitu penggunaan morfin dengan di campur herba dan anggur. Ditahun yang sama, Belanda memperkenalkan pipa tembakau untuk menghisap morfin. Penggunaan jarum suntik diperkenalkan oleh Dr. Alexander Wood, penggunaan jarum diyakini lebih mudah dan juga efek biusnya lebih cepat 3 kali lipat karena morfin langsung masuk ke darah. Pada tahun 1874. Peneliti C.R. Wright mulai

mengubah struktur molekul morfin dan mengubahnya menjadi obat yang kurang menyebabkan ketagihan yang kini disebut *Sintensi Heroin* (Putaw) dengan cara memasak morfin. Penggunaan opium pada abad 19 sangatlah berkembang di negara Amerika dan Eropa. Opium sudah termasuk jenis obat yang sudah dipatenkan sehingga menjadi legal dan ironisnya para pecandu morfin ini kebanyakan adalah tantara-tentara yang terluka di perang dunia I.

Narkoba di Indonesia sudah masuk pada masa Perang Dunia II di tahun 1927. Belanda memberikan izin legal pada obat opium di undang-undang *Verdovende Middelen Ordonantie*. Kemudian di masa penjajahan Jepang penggunaan obat opium ini sudah dilarang, semua pepadar ditutup oleh pemerintahan Jepang. Pada tahun 1971 Presiden RI akhirnya menginstruksikan untuk membentuk badan koordinasi dengan nama Bakolak Inpres. Bakolak Inpres merupakan sebuah badan koordinator kecil yang berangotakan wakil-wakil dari Departemen Kesehatan, Departemen Seni, Departemen Luar Negri, Kejaksaan Agung, dan lain-lain, yang berada dibawah komando dan bertanggung jawab kepada Badan Koordinasi Intelijen Nasional (BAKIN). Tugas Bakolak Inpres adalah untuk melindungi negara dari ancaman seperti narkotika, penyelundupan, pemalsuan uang, dan juga pengawasan terhadap orang asing. Pada masa Orde Baru penyalahgunaan narkoba masih merupakan kecil dan berkeyakinan permasalahan narkoba tidak akan berkembang dikarenakan bangsa Indonesia adalah bangsa yang ber-Pancasila dan agamis. Keyakinan tersebut

membuat seluruh bangsa Indonesia lengah terhadap bahaya narkoba, sehingga permasalahan narkoba akhirnya meledak bersamaan dengan krisis mata uang regional pada tahun 1997.

Pada tahun 1997 Pemerintah dan Dewan Perwakilan Rakyat Republik Indonesia (DPR-RI) mengesahkan Undang-Undang Nomer 5 Tahun 1997 tentang Psikoterapi dan Undang-Undang Nomer 22 Tahun 1997 tentang Narkotika. Berdasarkan kedua Undang-undang tersebut, Presiden Abdulrahman Wahid membentuk Badan Kordinasi Narkotika Nasional (BKNN). Tahun 2002 BKNN sebagai badan koordinasi dirasakan tidak memadai lagi untuk menangani ancaman bahaya narkoba yang semakin serius. Oleh katena itu BKNN diganti dengan Badan Narkotika Nasional (BNN) oleh Keputusan Presiden Nomer 17 Tahun 2002. BNN, sebagai forum dengan tugas mengoordinasikan 25 instansi pemerintahan terkait dan ditambah dengan kewenangan operasional, mempunyai tugas dan fungsi :

1. mengoordinasikan instansi pemerintah terkait dalam perumusan dan pelaksanaan kebijakan nasional penanggulangan narkoba, dan
2. mengoordinasikan pelaksanaan kebijakan nasional penanggulangan narkoba.

Penanggulangan narkoba merupakan bentuk pencegahan penyalahgunaan narkoba. Salah satu pencegahan yang dilakukan di masyarakat adalah dengan sosialisasi. Sosialisasi bertujuan untuk memberikan informasi mengenai berbahayanya obat-obatan terlarang. Agar sosialisasi tidak membosankan P4GN Sukaharjo melakunan sosialisasi dengan cara yang unik. Sosialisai yang dilakukan P4GN Sukoharjo adalah

sosialisasi dengan memakai kostum superhero, dengan menggunakan kostum super hero dapat menarik perhatian masyarakat terutama anak-anak yang menyukai karakter superhero, selain itu P4GN juga bernyanyi dengan memakai baju khas jawa dan memakai blangkon. Cara sosialisasi dari team vokalis The Blangkon ini juga menggunakan sistem *edutainment* dimana suatu proses pembelajaran di desain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Sutrisno (2005:31).

P4GN Sukoharjo memiliki karakter superhero yang bernama Super Tako dan karakter jahatnya bernama Godar, namun karakter tersebut belum banyak di ketahui oleh orang banyak. Untuk memperkenalkan Super Tako dan Godar kepada para generasi muda, khususnya anak-anak dibutuhkan kreasi baru. Maka P4GN memerlukan sebuah media yang menarik dan disukai oleh anak-anak. Salah satu media yang cukup efektif dan dapat menarik perhatian audiens adalah media visual. Menggunakan media visual berupa *motion graphic* dapat dengan mudah memperkenalkan karakter P4GN Sukoharjo, selain itu dengan video *motion graphic* dapat memaksimalkan sosialisasi bagi masyarakat mengenai penyalahgunaan obat-obatan terlarang di tangan pandemi saat ini. Oleh karena itu, dari permasalahan di atas dibutuhkannya Perancangan Video Animasi *Motion Graphic* Anti Narkoba P4GN Sukoharjo. Video *motion graphic* ini diharapkan dapat menjadi alternatif bagi P4GN Sukoharjo dalam bersosialisasi mengenai obat-obatan terlarang.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana konsep perancangan video animasi *motion graphic* anti narkoba P4GN Sukoharjo?
2. Bagaimana merancang video animasi *motion graphic* anti narkoba P4GN Sukoharjo yang menarik bagi anak-anak?

C. Tujuan

1. Membuat konsep perancangan video animasi *motion graphic* anti narkoba P4GN Sukoharjo.
2. Merancang video animasi *motion graphic* anti narkoba P4GN Sukoharjo yang menarik bagi anak-anak.

D. Manfaat

Adapaun manfaat dari perancangan tugas akhir ini sebagai berikut:

1. Bagi penulis

Sebagai sarana untuk meningkatkan dan mengamalkan ilmu-ilmu yang telah di pelajari semasa kuliah. Menambah pengalaman dalam peancangan video animasi *motion graphic*. Serta sebagai syarat dalam memenuhi persyaratan kelulusan sastra satu (S1) Jurusan Desain Komunikasi Visual di Universitas Sahid Surakarta.

2. Bagi Akademik

Sebagai bahan untuk acuan, referensi, evaluasi, dan ilmu bagi generasi mahasiswa berikutnya.

3. Bagi P4GN Sukoharjo

Sebagai media untuk sosialisasi anti narkoba bagi generasi penerus bangsa.

E. Tinjauan Pustaka

Penelitian karya ilmiah mengenai *video motion graphic* mengenai narkoba sudah cukup banyak. Penelitian karya yang sudah ada dapat mempermudah dalam penulisan ini. Berikut karya ilmiah yang berkaitan dengan penulisan *video motion graphic* anti narkoba.

Karya tugas akhir pertama dari Yusuf Adhi Pratama dari Universitas Sahid Surakarta yang berjudul Perancangan Company Profile CV. Upton Plafon PVC Surakarta. Tugas akhir ini bertujuan untuk menarik dan menambah wawasan masyarakat terhadap platform berbahan PVC. Upton platform PVC merupakan distributor resmi dari perusahaan PT. Plaswood Indonesia yang menyediakan produk dengan kualitas tinggi dan harga ekonomis. Company profile merupakan media pengenalan yang dapat digunakan untuk mengenal segmentasi pada perusahaan sehingga dapat memberikan kepercayaan pada produk sekaligus perusahaan. Penggunaan motion grafik dalam company profile dapat menciptakan komunikasi yang lebih menarik dan tidak membosankan karena orang tidak hanya terfokus pada objek yang mata visualkan.

Tugas akhir dari Yusuf Adhi Pratama memberi manfaat mengenai metode perancangan yang sama dengan perancangan yang dibuat. Metode perancangan tersebut untuk merancang pembuatan *motion graphic*, mulai

dari development sampai distribusi. Meskipun metode perancangan sama, karya Yusuf Adhi Pratama memfokuskan pada perancangan company profile Upton platform PVC, sedangkan perancangan yang akan dibuat memfokuskan pada video animasi motion graphic anti narkoba. (Perpustakaan Universitas Sahid Surakarta, dilansir pada tahun 2021)

Tugas akhir kedua dari Nonny Aria Shinta dari Universitas Sahid Surakarta yang berjudul Prancangan Motion Graphic Iklan Layanan Masyarakat “Say No To Bullying”, menjelaskan mengenai perancangan untuk mengajak masyarakat dalam mengurangi terjadinya bullying. Perancangan dengan menggunakan media visual berupa motion graphic yang cukup efektif dalam menyampaikan pesan kepada generasi muda, khususnya anak-anak. Menggunakan iklan layanan masyarakat menjadi sebuah solusi untuk mengajak masyarakat dalam pencegahan bullying.

Tugas akhir dari Nonny Aria Shinta memberi manfaat mengenai perancangan pencegahan kasus bullying di lingkungan masyarakat dengan menggunakan media interaktif berupa video iklan layanan masyarakat motion graphic. Tugas akhir ini memiliki persamaan yaitu sama-sama berbentuk sosialisasi mengenai iklan layanan masyarakat, tetapi yang membedakan adalah tema video yang dibuat tugas akhir dari Nonny Aria Shinta membahas tentang pencegahan kasus bullying, sedangkan pada konsep ini akan dibuat video sosialisasi mengenai pencegahan obat-obatan narkotika. Sehingga dapat menjadi referensi dalam perancangan tugas akhir. (Perpustakaan Universitas Sahid Surakarta, dilansir pada tahun 2019)

Jurnal pertama dari Tesya Siaty Medina yang berjudul Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Penyalahgunaan Narkoba melalui Motion Graphic di Kota Padang. Karya tersebut membahas tentang perancangan ILM (iklan layanan masyarakat) video motion graphic penyalahgunaan narkoba khususnya pada remaja usia 15 hingga 25 tahun. Tujuan dari perancangan tersebut agar masyarakat menyadari akan bahayanya narkoba dan dapat mengakibatkan pemakai menjadi kecanduan yang akan mengakibatkan pemakai berujung kematian.

Jurnal dari Tesya Siaty Medina memberi manfaat mengenai media pendukung yang digunakan seperti poster, x banner, t-shirt, pin, mug, totebag, gantungan kunci sebagai penunjang media utamanya, sedangkan media pendukung yang akan saya gunakan yaitu poster, roll benner, pin, t-shirt, gantungan kunci boneka, dan stiker.
(<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/dkv/article/view/9129>)

Jurnal yang berjudul Penerapan Bimbingan Kelompok Dengan Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Bahayanya Narkoba Pada Siswa Kelas VIII-D SMP Negeri 2 Ngoro. Jurnal ini ditulis oleh Yulia Prasetyo Rahayu menjelaskan bahwa cara untuk menciptakan suasana nyaman, tidak membosankan dan menyenangkan dalam bimbingan adalah dengan memanfaatkan media dalam bimbingan kelompok. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang dapat menarik minat dan mengaktifkan semua siswa. Diantara media itu adalah media video atau audio visual. Penelitian ini bertujuan untuk menguji penerapan bimbingan kelompok dengan media

video untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang bahaya narkoba pada siswa VIII-D SMP Negri Ngoro.

Jurnal dari Yulia Prasetyo Rahayu memberi manfaat mengenai pentingnya menciptakan suasana nyaman agar meningkatkan pemahaman audiens terhadap pesan yang disampaikan.

(<https://www.neliti.com/id/publications/249154/penerapan-bimbingan-kelompok-dengan-media-video-untuk-meningkatkan-pemahaman-sis>)

F. Landasan Teori

1. Pengertian Prancangan

Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi (Syifaun Nafisa, 2013 : 2).

Perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan Teknik yang berfariasai serta didalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail mengenai komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya (Soetama, 2011 : 140)

Perancangan didefinisikan sebagai penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah dari satu kesatuan yang utuh dan berfungsi (Jogiyanto, 2005 : 196).

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa perancangan merupakan sebuah proses pembuatan dari berbagai analisa untuk

dijadikan menjadi satu kesatuan yang memiliki sebuah fungsi yang berguna dan bermanfaat. Berdasarkan dari teori tersebut, prancangan video motion graphic anti narkoba merupakan upaya dalam membuat media sosialisasi mengenai bahayanya narkoba.

2. Pengertian Video

Video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Biasanya menggunakan film seluloid, sinyal elektronik, atau media digital. Video juga bisa dikatakan sebagai gabungan gambar-gambar mati yang dibaca berurutan dalam suatu waktu dengan kecepatan tertentu. Gambar-gambar yang digabung tersebut dinamakan frame dan kecepatan pembacaan gambar disebut dengan framerate, dengan satu fps (<https://socs.binus.ac.id/2019/12/09/fundamental-concepts-in-video/>).

Video adalah sesuatu rangkaian dari file klip animasi, file audio dan file gambar yang dibuat animasi yang kemudian di edit, disunting dan diberi efek (Wahana Komputer, 2007 : 07).

Video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial (Daryanto, 2010 : 80).

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa video merupakan sebuah teknologi pengiriman sinyal gambar-gambar yang ditampilkan secara berurutan dalam kecepatan tertentu.

3. Animasi

a. Pengertian animasi

Animasi memiliki arti mengerakkan sesuatu yang diam. Animasi sendiri terlahir dari dunia film dan dunia gambar seperti ilustrasi serta sadain komunikasi visual atau desain grafis. Kedua elemen tersebut harus benar-benar dimengerti jika akan membuat animasi (Syafitri, 2011 : 216)

Animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut di tampilkan dengan kecepatan yang memadai, maka rangkaian gambar akan terlihat bergerak (Hidayatullah dkk, 2011 : 63).

Dari penjelasan diatas dapat di simpulkan bahwa animasi merupakan kumpulan gambar yan disusun dan dirantai menjadi satu sehingga akan terlihat bergerak.

b. Sejarah Animasi

Animasi pertama dibuat oleh studio Walt Disney yang melahirkan animasi Mickey Mouse pada tahun 1928 di New York. Pada awalnya animas bergerak tanpa suara, namun semakain berkembangnya teknologi di tahun 60-an hingga sekarang, animasi sudah mulain berwarna dan memiliki suara. Teknologi yang semakin berkembang membuat perkembangan animasi juga semakin luas dalam berbagai aspek. Fungsi animasi tidak hanya sebagai media

hiburan namun juga sebagai media presentasi, media iklan, media pengetahuan, dan lain sebagainya.

c. Jenis Animasi

Jenis animasi dibagi menjadi 5 bagian, yaitu:

1) Animasi tradisional

Animasi tradisional atau disebut CEL animation adalah animasi yang dibuat dengan menggunakan gambar tangan. Pembuatannya sendiri menggunakan lembar kertas transparan yang di sebut *celluloid*.

2) Animasi 2D

Animasi 2D sama seperti animasi tradisional, bedanya animasi 2D dibuat menggunakan alat modern seperti komputer dan tablet.

3) Animasi 3D

Animasi 3D adalah sebuah objek animasi yang bergerak di dalam ruang digital 3 dimensi. Sehingga objek yang ada pada animasi 3D dapat bergerak seperti objek asli.

4) Stop Motion

Stop motion adalah Teknik membuat animasi atau film yang dibuat dengan mengambil foto setiap gerakan dengan menggunakan kamera, kemudian di gabungkan satu sama lain sehingga terlihat bergerak.

5) Motion Graphic

Motion graphic merupakan gabungan dari desain-desain visual dengan beberapa elemen seperti ilustrasi, font, fotografi, video, dan efek visual.

4. Motion Graphic

a. Sejarah Motion Graphic

Pada awalnya motion grafis digunakan pada abad ke-20 oleh orang-orang seperti Viking Enggeling, Oscar Fischinger, dan Len Iye bereksperimen dengan motion di dalam film-film yang menyerupai grafis. Akhirnya Soule Base dengan opening projeknya pada tahun 50-an membuktikan dan membuka mata publik dengan adanya motion grafis. Pada akhir 70-an muncul orang-orang seperti Harry Marks dan Robert Abel yang membantu membawa dinamika motion grafis yang dihasilkandari computer grafis untuk siaran televisi. Pada awal 1990-an sebuah perusahaan bernama Motion Graphics Inc mulai menonjol, perusahaan yang dibangun oleh Jhon Whitney pada tahun 1960.

b. Pengertian Motion Graphic

Menurut Ahli Teori Perfilman Michael Berancourt, dalam artikelnya yang berjudul *The Origins of Motion Graphics*, yang terdapat di Cinegraphic pada tanggal 6 Januari 2012, Motion Graphic adalah media yang menggunakan rekaman video dan / atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak dan biasanya dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam sebuah *output* multimedia. Motion

graphic biasanya ditampilkan melalui teknologi media electronic, tetapi dapat ditampilkan melalui petunjuk didukung teknologi (misalnya *thaumatrope*, *phenakistoscope*, *stroboscope*, *zoetrope*, *praxinoscope*, dan flip book juga). Istilah ini berguna untuk membedakan *still graphics* dari grafis dengan penampilan yang berubah dari waktu ke waktu (*transformation graphics*).
(http://www.cinegraphic.net/article.php?story=2011_082614_4209282)

Motion graphic adalah kepuasan dalam mengeksekusi ide dengan campuran yang tepa tantara gambar dan suara yang menyatukan emosi dan dapat menggerakkan seseorang. (<http://motionworks.net/what-is-motion-graphics/>)

Dari penjelasan di atas dapat di simpulkan bahwa motion graphic merupakan sebuah desain grafis yang di gerakkan menggunakan sebuah teknologi komputer sehingga dapat digerakan dan ditransformasi menjadi sebuah video.

c. Prinsip Dalam Motion Graphic

Prinsip motion graphic diperlukan beberapa aspek dalam menghasilkan motion graphic yang efektif, antara lain:

1) Spatial

Merupakan pertimbangan ruang, terdiri dari arah, ukuran, arah acuan, arah gerak, perubahan gerak ketika gerak di pengaruhi gerak lain dan hubungan pergerakan terhadap batas-batas frame. Semua faktor tersebut sangat penting untuk dipertimbangkan

ketika proses koreografi animasi. Selain itu, Gerakan frame atau bingkai, diciptakan dari gerakan fisik atau simulasi kamera, bisa menentukan bagaimana ruang bisa dilihat dan dimengerti pada situasi tersebut.

2) Temporal

Pertimbangan temporal terdiri dari time dan velocity, memiliki peranan yang cukup besar dalam gerakan koreografi. Di dunia video dan film, time atau waktu menggambarkan secara numeric sebagai *frame per second* (fps). Frame rate ini menggambarkan kecepatan maksimum animasi yang bisa dimainkan untuk membuat ilusi yang berkelanjutan. Standart frame rate pada film untuk komersial motion picture adalah 24 fps. Efek bisa meningkatkan ekspresif sebelum menjadi animasi

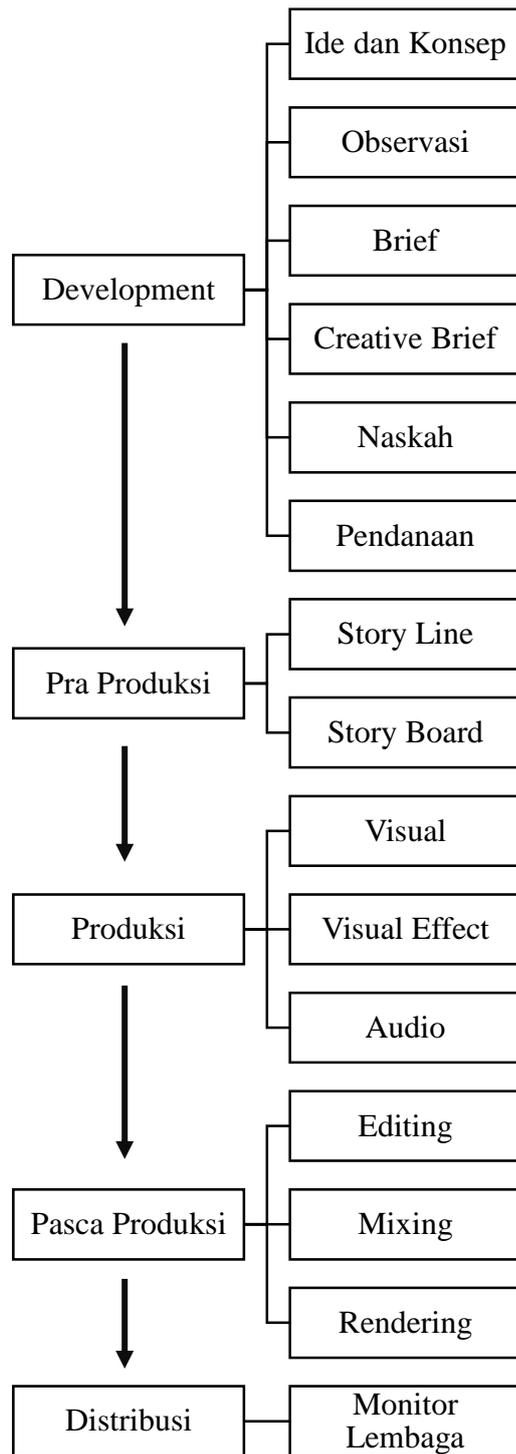
3) Typographic

Merupakan salah satu prinsip untuk membangun sebuah pesan dalam desain grafis. Dalam penggunaan type terdapat beberapa hal yang bisa dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan, misalnya tipe huruf, ukuran, berat, dan lain sebagainya

G. Metode Prancangan

Metode perancangan adalah pemjabaran dari serangkaian proses sebuah perancangan, metode ini dibutuhkan untuk mempermudah dalam mengembangkan ide rancangan. Metode perancangan ini dimulai dari pra-produksi, produksi, dan pasca produksi.

Serangkaian metode perancangan untuk mendapatkan data dan informasi dirangkai ke dalam sebuah bagan sebagai berikut:



Gambar 01. Metode Perancangan
(Studio Antelope, 2020)

1. Development

Development atau pengembangan dalam pembuatan desain merupakan kegiatan yang dilakukan bersamaan dengan perusahaan untuk menggali informasi dan mengembangkan informasi yang sudah ada sehingga mendapatkan konsep perancangan yang skematik.

a. Ide dan konsep

Ide merupakan dasar dari perancangan karya yang nantinya akan dikembangkan atau diwujudkan sebagai acuan kedepannya. Ide dari perancangan ini muncul karena belum adanya video mengenai karakter P4GN Sukoharjo. Sosialisasi yang dilakukan P4GN Sukoharjo kepada masyarakat dengan cara menyamar sebagai super hero populer yang banyak disukai oleh anak-anak dan remaja. Melihat dari respon masyarakat mengenai sosialisasi dan sudah adanya karakter menjadi alasan munculnya ide untuk merancang video motion graphic anti narkoba dengan harapan nantinya dapat membantu dalam mengsosialisasikan bahaya narkoba kepada masyarakat terutama kepada anak-anak dan remaja nantinya.

b. Observasi

Survey yang akan dilakukan dengan mengumpulkan data-data dari skripsi, tugas akhir, jurnal, social media, video youtube dan wawancara P4GN Sukoharjo yang berlokasi di Jl. Veteran no.9, Kutorejo, Jetis, Kec, Sukoharjo, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah 57511.

c. Brief

Pada tahap ini data-data yang telah dikumpulkan dari proses observasi akan di simpulkan dan di identifikasi. Dari data-data tersebut akan didapat sebuah ide kasar yang akan ditanyakan kepada P4DN Sukoharjo dan dosen pembimbing apakah ide tersebut sudah sesuai atau belum. Oleh sebab itu, pada tahap ini berperan penting dalam mencapai tujuan perancangan video motion graphic.

d. Creative Brief

Setelah data-data sudah dikumpulkan dan sudah melalui berbagai pertimbangan, maka akan dilanjutkan untuk ditentukan konsep visual yang mengarah ke video motion graphic anti narkoba.

e. Naskah

Naskah atau skenario merupakan cerita yang menguraikan urutan-urutan adegan, tempat keadaan, waktu dan dialog yang disusun dalam teks. Naskah bertujuan agar suatu peristiwa terjadi sesuai dengan yang diinginkan.

f. Pendanaan

Pembuatan motion graphic ini tak luput dari pendanaan. Pendanaan dari pembuatan karya ini dihimpun dari apa saja yang dikeluarkan dalam pembuatan karya seperti jasa pengisi suara maupun produk yang akan digunakan di media plan.

2. Pra Produksi

a. Storyline

Storyline merupakan plot atau struktur dari cerita yang akan disusun sesuai konsep yang tertulis, dimulai dari awal scene, isi cerita, dan sampai akhir scene (closing). Storyline ini berguna untuk mempermudah dalam pembuatan storyboard sehingga karya tidak menyimpang dari konsep yang dibuat.

b. Storyboard

Konsep yang sudah ditulis di dalam storyline akan di lanjutkan dengan dengan menggambar secara kasar dan dimasukkan ke dalam storyboard. Fungsi storyboard sendiri digunakan sebagai acuan untuk mempermudah dalam urutan pembuatan video motion graphic nantinya.

3. Produksi

a. Visual

Pada tahap ini akan dilakukan penggambaran di gital dari karakter, background, dan unsur tambahan lainnya. Proses penggambaran akan dilakukan dengan menggunakan *Procreate* dan dilanjutkan ke dalam bentuk vector menggunakan *Corel Draw* atau *Adobe Illustrator*.

b. Visual Effect

Visual effect akan di lakukan di *Adobe After Effects* untuk memberikan gerak pada gambar, seperti pergerakan background, karakter, wajah, dan yang lainnya.

c. Audio

Pada tahap ini akan dilakukannya pengambilan suara, pencarian background efek, dan musik. Pengambilan suara dilakukan oleh voice actor. Background efek memberi efek suara seperti efek muncul, pergeseran, pop up dan yang lainnya . Efek visual digunakan untuk akan dipilih sesuai dengan suasana cerita.

4. Pasca Produksi

a. Editing

Tahap editing dilakukan setelah semua semua bahan sudah dibuat dan dikumpulkan. Pada tahap ini semua bahan akan di masukkan kedalam aplikasi editing untuk digrakkan dan diberi suara sesuai alur pada storyboard.

b. Maxing

Mixing merupakan penggabungan video dengan suara, baik suara voice actor, music, maupun *background* efek. Proses ini dilakukan di *Adobe After Effects* dan *Adobe Premier Pro* untuk meng-sinkronkan suara dengan video.

c. Rendering

Tahap ini merupakan tahap akhir dari pembuatan video *motion graphic*. Setelah semua editing selesai akan dilakukannya rendering untuk dijadikannya video utuh.

5. Distribusi

Setelah semua hasil karya selesai nantinya akan didistribusikan untuk konsumsi publik. Karya ini akan didistribusikan untuk Universitas Sahid Surakarta dan P4GN Sukoharjo.

H. Sistematika Penulisan

Penyusunan tugas akhir ini terbagi menjadi beberapa bab. Berikut sistematika penulisan tugas akhir sebagai berikut:

BAB I

Pada bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat, tinjauan Pustaka, landasan teori, metode perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB II

Pada bab kedua berisi informasi, data-data mengenai objek yang dibahas dalam perancangan tugas akhir, seperti data perusahaan, sejarah perusahaan, visi dan misi perusahaan, struktur organisasi, satuan tugas, dan Analisa SWOT.

BAB III

Pada bab ketiga akan dibahas konsep perancangan karya yang akan dibuat berupa Analisa data, USP, ESP, positioning, media plan, konsep teknis, dan strategi kreatif

BAB IV

Pada bab ini akan dibahas mengenai perwujudan karya yang akan dibuat.

BAB V

Pada bab terakhir berisi kesimpulan dan saran dari penelitian karya yang telah dilakukan.