

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Animasi diambil dari bahasa latin, “*anima*” yang artinya jiwa, hidup, nyawa, dan semangat. Animasi adalah gambar 2D yang seolah-olah bergerak, karena kemampuan otak untuk selalu menyimpan atau mengingat gambar sebelumnya (*The Making of Animation, 2004*). Animasi merupakan serangkaian gambar gerak cepat yang *countine* atau terus-menerus yang memiliki hubungan satu dengan lainnya. Animasi yang awalnya hanya berupa rangkaian dari potongan-potongan gambar yang digerakkan sehingga terlihat hidup (*Adinda & Adjie, 2011*). Animasi dijelaskan sebagai seni dasar dalam mempelajari gerak suatu objek, gerakan merupakan pondasi utama agar suatu karakter terlihat nyata. Gerakan memiliki hubungan yang erat dalam pengaturan waktu dalam animasi (*Maestri & Adindha, 2006*). Animasi dapat disimpulkan dari pengertian-pengertian yang sudah dijelaskan bahwa, animasi merupakan suatu teknik dalam pembuatan karya *audio visual* yang berdasarkan terhadap pengaturan waktu dalam gambar. Gambar yang telah dirangkai dari beberapa potongan gambar yang bergerak sehingga terlihat nyata.

Teknik dalam animasi dapat disimpulkan bahwa animasi 2D klasik yaitu, animasi yang menggunakan metode tangan manual. Komputer digunakan dalam pewarnaan dan penggabungan gambar. Teknik *hand draws* dan komputer merupakan perpaduan dalam menghasilkan animasi.

Dan dari teknik itu pula Animasi mempunyai jenis yang sering diproduksi untuk promosi, yaitu : Animasi 2D Jenis animasi yang lebih dikenal dengan film kartun pembuatannya menggunakan teknik animasi *hand draw* atau animasi sel, penggambaran langsung pada film atau secara digital. Animasi 3D Merupakan pengembangan dari animasi 2D yang muncul akibat teknologi yang sangat pesat dan terlihat lebih nyata dari pada 2D. Animasi *stop motion* merupakan jenis animasi yang merupakan potongan-potongan gambar yang disusun sehingga bergerak. Secara umum, animasi berarti menghidupkan urutan *still image* atau teknik memfilmkan susunan gambar atau model untuk menciptakan rangkaian gerak ilusi. Jadi animasi itu dibentuk dari model-model yang dibuat secara grafis yang kemudian digerakan. Istilah lain untuk animasi adalah *motion graphic*.

Michael Betancourt dalam bukunya berjudul *The History of Motion Graphics (2013)* mengatakan bahwa salah satu penggunaan pertama dari istilah "*Motion Graphics*" adalah oleh animator John Whitney, yang pada tahun 196 mendirikan sebuah perusahaan bernama *Motion Graphics Inc* (Wildside Press,2013:316). *Motion Graphic* istilah yang digunakan untuk menggambarkan berbagai solusi desain grafis profesional dalam menciptakan suatu desain komunikasi yang dinamis dan efektif untuk film, televisi dan internet. Menggabungkan gambar, tulisan, *audio* dan *video*. Beberapa elemen seperti logo, tipografi, ilustrasi dan bentuk ikut mendukung sebuah pesan atau cerita yang ingin disampaikan melalui media digital ini.

Perkembangan dunia *motion graphic* sangatlah pesat ditunjang dengan teknologi yang mendukung dari *software* maupun *hardware*. Untuk saat ini, tidak sedikit animasi digunakan sebagai media promosi. Media promosi sangat penting untuk perusahaan atau organisasi. Media promosi digunakan untuk memperkenalkan suatu perusahaan atau organisasi kepada masyarakat luas, maupun untuk merepresentasikan profil perusahaan atau *company profile*.

Company profile atau *profile* perusahaan merupakan sebuah media atau alat yang bermanfaat untuk memberikan informasi atau gambaran secara lengkap mengenai detail perusahaan. Secara umum *company profile* memiliki peran sebagai alat marketing yang ditujukan untuk memperoleh klien. Bisa dikatakan bahwa *company profile* memang wajib dimiliki oleh setiap perusahaan yang beroperasi.

Beberapa fungsi dan manfaat *company profile* antara lain memuat informasi detail mengenai perusahaan, berperan sebagai representasi dan *tools marketing*, serta berperan sebagai media untuk mempublikasikan perusahaan. Pembuatan *company profile* ini sebagai alternatif media promosi di LPK Tribakti Sragen dan memberi informasi kepada publik atau masyarakat.

LPK Tribakti Sragen merupakan salah satu lembaga yang bergerak di bidang pelatihan dan kursus yang ada di Sragen. Program pelatihan yang ada di LPK Tribakti Sragen antara lain kursus Setir mobil, Menjahit dan Otomotif. Namun di Sragen sendiri Lembaga Pelatihan Kursus bisa dibilang

banyak dan persaingan sangatlah kuat. Saat ini LPK Tribakti Sragen sudah melakukan promosi hanya melalui media cetak seperti brosur, flyer, poster, banner, kalender, kartu nama.

Berkembangnya teknologi, membuat promosi hanya melalui media cetak tentu kurang. Oleh karena itu untuk mengikuti perkembangan teknologi dan menjadikan alternatif lain untuk media promosi di LPK Tribakti Sragen, yaitu dengan menggunakan *company profile* melalui animasi *motion graphic* sebagai media promosinya. Karena *company profile* melalui animasi *motion graphic* lebih menarik dan interaktif untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat. Disamping itu juga *company profile* melalui animasi *motion graphic* ini bisa menjadi solusi alternatif lain dari media promosi lainnya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dari perancangan ini adalah :

1. Bagaimana membuat konsep *company profile* LPK Tribakti Sragen melalui animasi *motion graphic* agar konsep bisa menjadi sarana promosi dan informasi yang menarik dan interaktif ?
2. Bagaimana memvisualkan konsep *company profile* LPK Tribakti Sragen melalui animasi *motion graphic* agar sesuai dengan tahapan-tahapan animasi ?

C. Tujuan Perancangan

Perancangan *company profile* LPK Tribakti Sragen melalui animasi *motion graphic* ini bertujuan :

1. Membuat *company profile* LPK Tribakti Sragen yang terkonsep dan sesuai target.
2. Untuk merancang *company profile* LPK Tribakti Sragen melalui animasi *motion graphic* agar bisa menjadi sarana promosi dan informasi yang menarik dan interaktif.

D. Manfaat Perancangan

Manfaat dari perancangan *company profile* LPK Tribakti Sragen melalui animasi *motion graphic* ini yaitu :

1. Masyarakat memperoleh informasi tentang LPK Tribakti Sragen
2. Mengetahui tentang pelatihan atau kursus yang ada di LPK Tribakti Sragen
3. Sebagai referensi pembuatan *motion graphic*
4. Sebagai acuan mahasiswa dalam pembuatan tugas akhir tentang *company profile* dimasa yang akan datang.

E. Tinjauan Pustaka

Gatot Prakoso dalam bukunya yang berjudul “*Pengetahuan Dasar Film Animasi, Nalar, 2010*”, menjelaskan tentang dasar dari animasi. Secara teknis animasi dibuat dengan mengubah atau memodifikasi objek atau kamera. Perubahan yang dilakukan dari waktu ke waktu akan menghasilkan sebuah gerakan yang halus, sehingga seolah-olah objek menjadi bergerak.

Satuan yang digunakan dalam animasi adalah *frame per second (fps)*. Semakin tinggi nilai *fps* maka semakin halus gerakan yang dilakukan. Dalam teknik animasi dikenal juga konsep *keyframe*. Konsep *keyframe* masih merupakan dasar dari efek animasi yang dibuat. (Gatot Prakoso ,2010:23) Jadi untuk melakukan konsep ini, hanya diperlukan penentuan posisi *frame* awal dan akhir yang akan dibuat, penggunaan *keyframe* ini akan sangat membantu dalam melakukan dasar perancangan animasi *motion graphic* untuk mengenalkan LPK Tribakti Sragen dengan menarik dan interaktif.

Michael Betancourt dalam bukunya berjudul “*The History of Motion Graphics*”, menjelaskan bahwa salah satu penggunaan pertama dari istilah *Motion Graphics* adalah oleh animator John Whitney, yang pada tahun 1960 mendirikan sebuah perusahaan bernama *Motion Graphics Inc.* *Motion Graphic* atau motion grafis istilah yang digunakan untuk menggambarkan berbagai solusi desain grafis profesional dalam menciptakan suatu desain komunikasi yang dinamis dan efektif untuk film, televisi dan internet. Menggabungkan gambar, tulisan, audio dan video. Beberapa elemen seperti logo, tipografi, ilustrasi dan bentuk ikut mendukung sebuah pesan atau cerita yang ingin disampaikan melalui media digital ini (Wildside Press,2013:316). Penggabungan antara gambar, tulisan, audio akan membuat perancangan animasi *motion graphic* untuk LPK Tribakti Sragen menjadi lebih menarik dan interaktif.

Buku karangan *Purnomo W, Andreas W. Teknik Animasi 2 Dimensi*, (Jakarta : Kementerian Pendidikan & Kebudayaan) berisikan Prinsip-prinsip animasi yang digunakan seorang animator untuk mengetahui dan memahami bagaimana sebuah animasi dibuat sedemikian rupa sehingga didapatkan hasil animasi yang menarik, dinamis dan tidak membosankan. 12 prinsip animasi muncul untuk menciptakan hasil animasi yang menarik, dinamis dan tidak membosankan. Kedua belas Prinsip tersebut meliputi : *squash and stretch, anticipation, Staging, Straight Ahead And Pose to Pose, Follow Through And Overlapping Action, Slow In And Slow Out, Archs, Secondary Action, Timing, Solid Drawing, Appeal, Exaggeration.*

Dari 12 prinsip tersebut teknik yang cocok digunakan ialah '*Pose to Pose*' karena pembuatan animasi oleh seorang animator dengan cara menggambar hanya pada *keyframe-keyframe* tertentu saja, selanjutnya *in-between* atau *interval* antar *keyframe* digambar / dilanjutkan oleh asisten/animator lain. Cara ini memiliki kelebihan waktu pengerjaan yang relative lebih cepat karena melibatkan orang lain, namun jika hanya 1 animator, prinsip ini tetap bisa digunakan dengan menitik beratkan pada *keyframe* inti lalu pengerjaan *interval* setelah *keyframe* inti selesai tentu dengan manajemen waktu yang baik. Manfaat dalam *Pose to Pose*, segala pergerakan sudah diplanning terlebih dahulu. Jadi, animator telah menyiapkan gerakan-gerakan utamanya (*key pose*), kemudian setelah semuanya selesai, baru melanjutkan gerakan diantara (*in-between*) masing-masing *key pose* itu.

Tangguh Wisnu Afandi, ISI Yogyakarta (2015) telah melakukan perancangan *motion graphic* yang membahas Biografi dan pelopor music *Rock* di Indonesia. *Motion graphic* merupakan media yang akan digunakan untuk mengenalkan para pelopor musik rock di Indonesia. Saat ini merupakan era digital, akan efektif bila informasi yang akan kita sampaikan juga berbentuk digital, karena informasi digital dapat diakses dengan mudah di era yang serba digital seperti sekarang ini. Biografi yang berupa *motion graphic*, dapat menarik perhatian para pecinta musik di Indonesia. *Motion graphic* ini berisi tentang biografi para Musisi dan grup rock yang berpengaruh dalam dunia musik rock di Indonesia pada tahun 1970an, serta menyajikan biografi singkat mereka dengan rangkaian ilustrasi dan *kynetic typography*. Biografi grup dan musisi pelopor music rock Indonesia pertama di Indonesia yang dapat di akses melalui beberapa alat yang sangat umum untuk saat ini, seperti hp, pc, laptop, dan tablet (Digilib,2015) Perbedaan dengan “Perancangan Company Profile LPK Tribakti Sragen melalui Animasi *Motion Graphic*” terletak dalam penggunaan teknik dan ilustrasinya, lebih menonjolkan dari segi transisi *perframe* dan konten lebih memfokuskan ke profile LPK Tribakti.

Moh. Alif Cindi Momintan dan Rizqi Sukma Kharisma, Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta, telah melakukan “Perancangan *company profile* berbasis Multimedia Flash yang membahas tentang promosi dan informasi mengenai *The Geek Apple Authorised Reseller Yogyakarta*. Kemajuan teknologi mendorong kreatifitas yang lebih dalam

penyajian informasi, baik dalam perusahaan maupun dalam dunia pendidikan. Salah satu cara untuk menyajikan informasi adalah dengan multimedia. *Company Profile The Geek Apple Authorised Reseller Yogyakarta* yang dibuat memuat konten tentang profil perusahaan, produk, foto, video dan game (Jurnal DASI Vol.14, 2013:32-38). Perbedaan dengan “Perancangan *Company Profile* LPK Tribakti Sragen” yang lebih terfokus pada *motion graphic* dan tidak mengarah ke media yang lain.

Jurnal Evelyne Henny Luktasari , Arif Yulianto yang berjudul Makna Visual Ikon dalam Animasi *Motion Graphic* Program Pendidik SDII Al Abidin Surakarta menjelaskan tentang ikon sebagai bahasa visual yang dapat diterapkan dalam animasi yang digunakan sebagai media pembelajaran. Animasi yang digunakan sebagai media pembelajaran pada animasi *motion graphic* program PENDIKAR SDII AL ABIDIN SURAKARTA. Pencarian makna visual ikon yang digunakan dalam animasi *motion graphic* diteliti dengan menggunakan semiotika Barthes. Manfaat jurnal ini yaitu untuk memahami bahwa animasi dan Ikon dapat digunakan sebagai media penyampaian informasi yang efektif dan menarik. (Evelyne dan Arif, 2017 :Jurnal Kemadha Vol.6 / No.2).

Jurnal Syahfitr Yunita yang berjudul Teknik Film Animasi dalam Dunia Komputer, menjelaskan tentang proses pembuatan animasi yang terdiri dari 10 tahap yaitu pra produksi, ide cerita, naskah cerita / *scenario*, konsep art, *storyboard*, *animatic storyboard*, *casting and recording*, *sound FX and music*, produksi dan post produksi. Manfaat jurnal ini ialah untuk

mengetahui langkah – langkah yang harus dilakukan untuk membuat sebuah Animasi mulai dari pra produksi, produksi hingga post produksi.(Syahfitri yunita . 2011 : Jurnal Saintikom Vol.10 / No.3).

F. Landasan Teori

1. Perancangan.

Al-Bhra Bin Ladjamudin dalam bukunya yang berjudul “Analisis & Desain Sistem Informasi” (Graha Ilmu, 2005 : 39), menjelaskan Perancangan adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesign sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah - masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik.

George M. Scott berpendapat pada buku Jogiyanto H.M yang berjudul Analisis dan Desain, Perancangan merupakan desain sistem menentukan bagaimana suatu sistem akan menyelesaikan apa yang mesti diselesaikan, tahap ini menyangkut mengkonfigurasi dari komponen - komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem sehingga setelah instalasi dari sistem akan benar - benar memuaskan rancang bangun yang telah ditetapkan pada akhir tahap analisis sistem. (Jogiyanto,2005:196)

Berdasarkan penjelasan tersebut ditarik kesimpulan perancangan merupakan suatu pola yang dibuat untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi perusahaan dengan melakukan penerapan berbagai teknik dan

prinsip setelah memilih *alternative* yang terbaik. Maka untuk mengatasi masalah di LPK Tribakti Sragen dilakukan perancangan ini.

2. Animasi

Animasi sebagai dasar sebuah seni dalam mempelajari gerakan suatu objek, dan gerakan merupakan sesuatu hal yang paling diutamakan agar suatu objek atau karakter dapat terlihat nyata. Gerakan memiliki hubungan yang erat dalam pengaturan waktu dalam animasi. (Maestri & Adindha, 2006)

Animasi merupakan pembuatan gambar atau isi yang berbeda-beda pada setiap frame, kemudian dijalankan rangkain *frame* tersebut menjadi sebuah *motion* atau gerakan sehingga terlihat seperti sebuah *film*. (Zeembry, 2001:43).

Teknik yang akan digunakan dalam Animasi sendiri mempunyai beberapa teknik yang dapat digunakan yaitu (*The Making of Animation, 2004*) : Teknik Animasi *Hand Drawn* Teknik animasi klasik yang mengandalkan kemampuan tangan dalam membuat gambar *frame per frame* secara manual. Baik gambar karakter maupun gambar background digambar menggunakan tangan karakter dan background akan ditumpuk secara *layering* dalam satu *scene*, setelah itu di *potret* satu-persatu untuk mendapatkan animasi yang utuh. Teknik Animasi *Stop motion* Animasi dibuat dengan menggerakkan model dari bahan elastis yang terbuat dari *clay* atau tanah liat sintetis. Obyek digerakkan sedikit demi sedikit dan kemudian dipotret dengan kamera satu per satu. Setelah diedit dan

disusun, maka apabila rol film dijalankan, akan memberikan efek seolah-olah model tersebut bergerak. Teknik Animasi *Hand Drawn* dan Komputer pada teknik ini, gambar sketsa kasar dibuat dengan tangan lalu di-*scan* untuk kemudian diberi warna dan *finishing* dengan menggunakan komputer. Penggabungan gambar *foreground* dan *background frame per frame* juga memanfaatkan kemampuan grafis komputer. Animasi lebih murah jika dibandingkan dengan teknik klasik *hand drawn*. Teknik Animasi Komputer (3 Dimensi) Teknik ini sedang mengalami kemajuan pesat, hal ini disebabkan perkembangan teknologi komputer memungkinkan untuk membuat 3D model dari komputer secara mudah. Komputer juga mampu menerapkan tekstur dan material pada model 3D. Proses pembuatan animasi dari awal menggunakan komputer, baik pembuatan karakter, pengolahan gerak karakter, pembuatan 3D *background* sampai penggunaan efek-efek khusus. (Zaharuddin G.Djalle, 2007:32).

Kesimpulan dari animasi yang sudah ada bahwa, animasi mewujudkan suatu teknik untuk menciptakan sebuah karya audio dan visual yang berdasarkan pada pengaturan gambar pada setiap *frame* dan dijalankan menjadi *motion* atau gerakan. Maka Perancangan *Company Profile* LPK Tribakti Sragen menggunakan Animasi sebagai media yang akan digunakan dalam melakukan promosi nantinya.

3. Motion Graphic

Motion Design merupakan pengembangan dari seni *graphic design* yaitu, konteksnya adalah *motion graphic* sebagai *film*, *video* atau *computer animation* di dalamnya juga terdapat tipografi, elemen-elemen grafis, komposisi, warna, *style frame* dan *audio visual*.

Helene Maus menjelaskan dalam *motion graphic* berusaha agar tetap ada pergerakan dalam setiap durasi. Tidak boleh menjadi image yang diam. Kita bisa melakukan *scale*, perpindahan atau *rotate*. Karena *motion design* bukan *print*. Jadi buatlah semua tetap bergerak. Sedangkan Wladimir Schwabaer menjelaskan *Motion design* merupakan *graphic design* dengan kekuatan untuk bekerja dengan gerakan dan suara dan didasari dengan *Time Line* dan memiliki banyak *layer* untuk proses yang *creative*.

Kesimpulan dari *motion graphic* yang sudah ada bahwa, *motion graphic* merupakan gabungan antara elemen-elemen grafis yang digerakan dan didasari dengan *Time-Line*. Maka Perancangan *Company Profile* LPK Tribakti Sragen melalui Animasi *Motion Graphic* sebagai media yang akan digunakan dalam melakukan promosi nantinya.

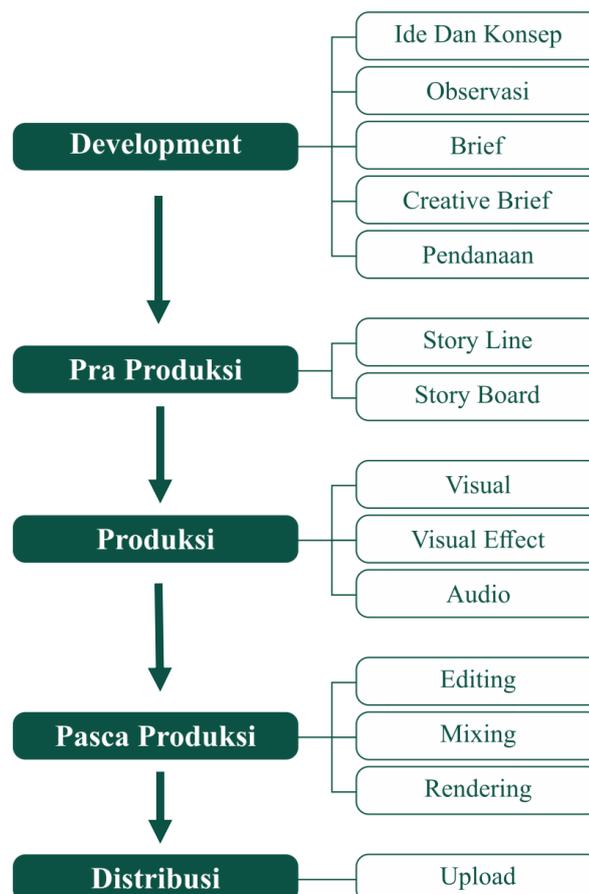
4. Company Profile

Company profile (Rachmat Kriyantono, 2008) adalah produk tulisan praktisi yang berisi gambaran umum perusahaan. *Company profile* merupakan gambaran tentang perusahaan sehingga publik tidak usah bersusah payah mencari informasi tentang perusahaan.

Company profile merupakan penjelasan mengenai perusahaan termasuk produknya secara verbal maupun grafik yang mengangkat *corporate value* dan *product value* serta keunggulan perusahaan dibandingkan pesaing berdasarkan kedua *value* diatas (Budiman, 2008).

Berdasarkan penjelasan tersebut ditarik kesimpulan *company profile* merupakan gambaran atau informasi mengenai keunggulan perusahaan kepada publik. Maka *company profile* ini bertujuan untuk menginformasikan LPK Tribakti Sragen ke publik dengan keunggulan yang dimilikinya.

G. Metodologi Perancangan



Gambar 01:Skema Metodologi Perancangan
(Sumber : M.Estyana Septya Pratama,2021)

Melakukan perancangan adapun proses atau tahapan dalam pembuatannya, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Development

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

a) Ide dan Konsep

Berdasarkan KBBI ide merupakan rancangan yang tersusun dalam pikiran. Menggali informasi mengenai produk maupun perusahaan secara detail dari berbagai sumber dengan tujuan mendapatkan data apa saja yang dapat digunakan dalam pembuatan *company profile*. Data yang lengkap sangat membantu dalam menentukan apa – apa saja yang dapat digunakan untuk menjadi referensi yang kedepannya dapat dikembangkan menjadi konsep. Terdapat berbagai metode dalam mengumpulkan informasi yang valid dan lengkap.

b) Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data, dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan (Riduwan, 2004 : 104). Observasi dilakukan langsung di LPK Tribakti Sragen yang beralamat di Jl. Sultan Agung No.39b, Sragen Wetan, Kec. Sragen, Kab. Sragen.

c) *Brief* (Identifikasi Produk)

Brief adalah berupa sekumpulan data yang telah dirangkum sedemikian rupa dari hasil observasi. Adapun ketepatan sumber data dan teknik pengumpulannya yaitu:

A. Sumber data

a. Wawancara

- Pemilik LPK Tribakti Sragen
- Karyawan/karyawati LPK Tribakti Sragen
- Murid LPK Tribakti Sragen

b. Pustaka

- Buku “Teknik Animasi 2 Dimensi”
- Buku “*The History of Motion Graphics*”
- Jurnal “Makna Visual Ikon dalam Animasi Motion Graphic Program Pendidikan SD/II AL ABIDIN Surakarta”
- Jurnal “Teknik film animasi dalam dunia komputer”
- Proposal TA Kekarya “Perancangan *company profile* berbasis Multimedia Flash yang membahas tentang promosi dan informasi mengenai *The Geek Apple Authorised Reseller Yogyakarta*.”
- Proposal TA Kekarya “Perancangan *motion graphic* yang membahas Biografi dan pelopor music *Rock* di Indonesia.”

d) *CreativeBrief*

- Jenis Animasi yang digunakan adalah animasi *motion graphic*.

- Pembuatan Animasi *motion graphic* menggunakan software *Corel Draw, Adobe Illustrator, Adobe Premiere, Adobe After Effects* dan *Audacity*.
- Media promosi yang digunakan untuk LPK Tribakti Sragen adalah *company profile* melalui animasi *motion graphic* yang nanti akan di unggah *social media*, dan untuk alternatif pendukung media promosi.
- *Company profile* LPK Tribakti Sragen nanti akan berisi seputar perusahaan, lokasi, dan apa saja yang program pelatihan yang ada di LPK Tribakti Sragen.
- Pembuatan *Company Profile* LPK Tribakti Sragen melalui Animasi *Motion Graphic* ini bisa menjadi alternatif promosi yang lebih menarik dan interaktif dan sebagai alternatif lain.

Creative brief ini menggunakan 2 konsep dasar yang digunakan dalam perancangan *company profile* LPK Tribakti Sragen melalui animasi *motion graphic* yaitu dengan Konsep Teknik dan Konsep Visual.

1. Konsep Teknik

Konsep Teknik merupakan konsep media yang mengacu pada alat dan bahan yang digunakan dalam menunjang pembuatan media.

2. Konsep Visual

Konsep visual ini meliputi apa saja visual yang disampaikan dan bagaimana visual itu disampaikan dengan memperhatikan aspek-aspek dari analisa data dan strategi kreatif.

e) Pendanaan

Pembuatan karya *company profile* ini tak lepas dari pendanaan. Pendanaan dari pembuatan karya ini dihimpun dari apa saja yang dikeluarkan dalam pembuatan karya seperti produk yang digunakan dalam media plan.

2. Pra Produksi

Tahap ini merupakan langkah awal dimana data-data dikumpulkan sebagai persiapan dari matangnya proses produksi. Dengan kata lain tahap ini merupakan langkah persiapantepat yang mendukung proses pembuatan *company profile* tidak ditemukan banyak kendala apabila persiapan data sudah matang. Terdapat 2 tahapan dalam proses pra produksi, proses pendukung tersebut antara lain adalah sebagai berikut :

a) Storyline atau Alur cerita

Menentukan apa saja informasi yang akan disampaikan lalu mengatur tata urutan informasi yang akan ditampilkan dari awal hingga akhir. Mengatur urutan informasi sangat mempengaruhi rasa ingin tahu segmentasi sehingga pengaturan alur cerita sangat

diperlukan. Menginformasikan data berupa produk, perusahaan dan alasan mengapa harus produk dari perusahaan itu.

b) Storyboard

Storyboard adalah sketsa gambar yang disusun sesuai dengan naskah, akan tetapi apabila tidak ada naskah dalam pembuatan video, biasanya *storyboard* dibuat berdasarkan apa yang ada dalam *storyline*. *Storyboard* sangat vital dalam pembuatan film maupun video, hal ini dikarenakan storyboard memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Mempermudah dan mempercepat pembuatan berbagai jenis film, baik itu animasi maupun film pendek.
2. Mempermudah bagian dari tim baik dari sutradara, pengarah fotografi, animator, aktor maupun pengisi suara dalam memahami jalan cerita.
3. Digunakan sebagai pengingat dari memori imajinasi manusia yang mudah lupa.
4. Biasanya di tengah pembuatan video ada beberapa perubahan karena siapapun dapat mengembangkan apa yang ada di storyboard menjadi lebih imajinatif.
5. Menggambarkan segi artistik dari suatu adegan.
6. Memperlihatkan *layout visual* dari sebuah adegan dengan sudut pandang kamera.
7. Menggambarkan detail dari waktu, durasi, dialog, audio, lokasi, sudut pandang kamera hingga transisi yang akan digunakan.

3. Produksi

Setelah semua persiapan di tahap produksi selesai, maka tahap selanjutnya adalah tahap produksi. Tahap dimana apa yang sudah direncanakan sebelumnya menjadi terealisasi. Dalam pembuatan motiongraphic, dalam tahap ini merupakan realisasi dari apa yang ada di proses pra produksi. Dari apa yang sudah disusun di *storyline* dan *storyboard*, maka *source visual*, *audio* dan juga *SFX* dipadukan sehingga menjadi satu kesatuan karya *video* yang utuh.

a) Visual

Ilustrasi menjadi daya tarik dalam bentuk visual dari sebuah cerita dimana ilustrasi ini akan membekas pada otak manusia sehingga imajinasi akan terus berkembang hingga menjadi bentuk ketertarikan. Pada tahap ini dilakukan pembuatan bentuk visual yang telah dibuat di *storyboard*. Ilustrasi yang digunakan harus dengan ilustrasi yang jelas sehingga tidak menimbulkan banyak persepsi yang membuat ambigu. Oleh sebab itu visualisasi diperlukan penjelas berupa baik secara verbal maupun non verbal. Verbal yang dimaksud dapat menggunakan penjelas baik lisan maupun tulisan. Sedangkan non verbal yang dimaksud adalah dengan isyarat berupa gerakan dari *motion*.

b) Audio

Audio dari *company profile* LPK Tribakti Sragen menggunakan *backsound* dan diperjelas dengan narasi. *Backsound* yang di pakai

dalam perancangan ini menggunakan *backsound* dengan jenis yang menginspirasi.

c) *Special Effect (SFX)*

Special Effect atau efek *special* adalah efek yang digunakan untuk memperkuat kesan dari gerak/*motion* agar terlihat realistis maupun dramatis sehingga dapat menggugah emosi dari *audience*.

4. Pasca Produksi

Proses final dimana semua bahan yang sudah dimuat dalam bentuk digital diteruskan ke proses editing. Proses editing ini berupa motion editing dan penambahan efek dimana jika kedua bagian tersebut selesai maka proses mastering atau rendering ke dalam bentuk file matang dapat dilakukan.

a. *Editing*

Bagian ini adalah bagian dimana gambar atau ilustrasi yang sudah dibuat dalam bentuk digital diletakkan dalam urutan waktu dan layout yang sudah ditentukan dalam *storyboard*. Setelah diletakkan maka gambar tersebut dihidupkan dengan karakter baik dari transisi maupun gerakan personifikasi. *Motion* sangat vital dalam menjaga kontinuitas seseorang untuk terus memperhatikan.

b. *Mixing*

Mixing dalam dunia desain merupakan proses percampuran antara satu elemen dengan elemen lain yang bersifat seragam. Berbeda dengan mastering dimana mastering itu sendiri menggunakan

satu stereo audio, mixing menggunakan multi stereo yang akhirnya akan memasuki mastering setelah melakukan render.

Jika motion sudah selesai maka yang diperlukan adalah penambahan SFX. SFX atau sering dikenal dengan *Special Effect* memiliki banyak manfaat, diantaranya adalah :

1. Memperjelas latar dan waktu. Contohnya seperti suara srigala yang menunjukkan latar hutan dan di malam hari.
2. Memperjelas suasana dalam video sehingga terkesan lebih nyata. Memberi tekanan pada sebuah adegan untuk membangun kesan yang dalam pada penonton. Seperti suara mur dan baut yang dikuatkan atau contoh lainnya seperti suara tabrakan disertai klakson mobil.
3. Memberikan cita rasa seperti suara langkah yang makin cepat sehingga ada rasa terburu- buru yang terbentuk.
4. Membuat transisi atau motion sendiri menjadi lebih hidup dan selaras.

c. *Rendering*

Beberapa orang menyebut istilah *rendering* ini sama halnya dengan istilah *export*. Istilah *rendering* dalam sebuah video merupakan hasil akhir atau *finishing* dari *project* yang sudah dikerjakan. *Rendering* sendiri adalah sebuah proses editing yang menggabungkan dan membangun gambar dari beragam objek secara kolektif menjadi satu buah file yang utuh. Aktivitas *render* ini dapat

dilakukan menggunakan aplikasi editing video apapun. Akan tetapi dalam mencapai kualitas maksimal hanya dapat dilakukan dengan menggunakan perangkat komputer, hal ini dikarenakan komputer dapat mengatur dan menjaga resolusi dari file mentah bertahan hingga menjadi file matang.

5. Distribusi

Setelah proses rendering selesai maka karya sudah siap diaplikasikan untuk konsumsi publik. Karya ini didistribusikan untuk Universitas Sahid Surakarta sebagai syarat kelulusan dan juga untuk pihak LPK Tribakti Sragen sebagai alternatif media promosi yang nanti akan di unggah ke *social media* dan untuk pendukung media promosi.

H. Sistematika Penulisan

Dalam Tugas Akhir ini, Sistematika Penulisan dibagi menjadi beberapa bab, sebagai berikut :

- **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab pendahuluan ini diuraikan antara lain : Latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, tinjauan pustaka, landasan teori, metode perancangan dan sistematika perancangan. Fungsi pada bab ini yaitu untuk mengetahui fenomena serta masalah yang terjadi di masyarakat yang akan dibahas.

- **BAB II IDENTIFIKASI DATA**

Pada bab ini berisi tentang identifikasi data dari hasil observasi atau survey lapangan yang berkaitan dengan tema. Fungsi pada bab ini yaitu untuk memvisualkan karya *company profile* LPK Tribakti Sragen melalui animasi *motion graphic* di bab IV dan ditarik kesimpulan di bab V.

- **BAB III ANALISA DATA DAN KONSEP PERANCANGAN**

Bab ini berisi tentang menguraikan analisa konsep dan strategi kreatif Perancangan *Company Profile* LPK Tribakti Sragen melalui Animasi *Motion Graphic*. Fungsi dari Analisa Data adalah memaparkan dan menjelaskan mengenai konsep yang akan digunakan dalam LPK Tribakti Sragen.

- **BAB IV PERWUJUDAN KARYA**

Bab ini berisi tentang perwujudan karya yaitu Perancangan *Company Profile* LPK Tribakti Sragen melalui Animasi *Motion Graphic* berdasarkan identifikasi, analisa data, dan strategi kreatif yang telah ditentukan pada bab sebelumnya. Bab ini berfungsi untuk memaparkan teknik yang digunakan dalam perancangan karya proposal ini.

- **BAB V PENUTUP**

Kesimpulan dan Saran. Bab ini menjelaskan hasil analisa sampai perwujudan karya tentang tugas akhir dan saran.

- **DAFTAR PUSTAKA**

- **GLOSARIUM**

- **LAMPIRAN**