

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Desain grafis merupakan sebuah bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar sebagai media penyampaian informasi dengan seefektif mungkin. Desain grafis menggunakan kreatifitas dalam merancang bentuk gambar yang bentuk akhirnya adalah gambar 2D. Pada era digital ini, jasa desain grafis sudah menjadi pekerjaan yang banyak dibutuhkan oleh perusahaan dengan tujuan membentuk *branding* yang baik bagi mereka ataupun penunjang untuk bagian hubungan masyarakat perusahaan. Desain grafis bukanlah sesuatu yang bisa dianggap remeh, oleh karena itu pada beberapa universitas ataupun sekolah dan perguruan tinggi vokasi telah menyediakan jurusan khusus dan pasti mempunyai mata kuliah desain grafis. Desain grafis dibedakan menjadi beberapa kategori, seperti *printing* (percetakan), *web design*, film, identifikasi, EGD, dan desain produk. Salah satu contoh dari identifikasi adalah logo yang merupakan hal yang penting sebagai identitas dari sebuah nama yang sudah ada.

Logo memiliki peranan penting dalam *branding* sebuah nama baik itu perusahaan, daerah, perkumpulan, produk, negara, bahkan untuk diri sendiri. Logo yang baik juga akan memberikan kesan yang baik terhadap pemiliknya. Oleh karena itu, pembuatan logo tidak hanya mementingkan fungsi estetika tapi juga fungsi komunikasi. Pembuatan logo yang baik dan benar memerlukan kreatifitas dan pemahaman yang komprehensif. Di universitas ataupun sekolah dan perguruan tinggi vokasi seperti sekolah menengah kejuruan dan politeknik sudah dibekali pendidikan mengenai desain grafis tersebut pada jurusan tertentu dengan tenaga pendidik yang sudah ahli dalam bidangnya. Namun, pembelajaran secara konvensional tidak cukup. Dimana zaman teknologi yang berkembang semakin pesat sehingga memberikan wadah untuk lebih memudahkan proses belajar mengajar dan mengembangkan media pembelajaran di bidang pendidikan. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah media pembelajaran. Ada banyak jenis media pembelajaran yang digunakan dalam proses

belajar mengajar. Salah satu media pembelajaran jenis audio visual gerak adalah media animasi.

Media animasi ini terdiri dari gambar, audio, dan tulisan yang terintegrasi untuk memperjelas informasi dalam pembelajaran yang dikemas dengan menarik dalam bentuk gambar 2 dimensi. Animasi merupakan gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek yang disusun secara beraturan dan ditampilkan bergantian sehingga mendapatkan sebuah ilusi pergerakan dengan objek yang dapat berupa tulisan, bentuk benda, warna dan spesial efek. Animasi memiliki kemampuan untuk menjelaskan sesuatu yang rumit dengan visualisasi. Diharapkan dengan penggunaan media animasi pada pembelajaran logo, informasi tersebut menjadi lebih menarik dan lebih mudah dipahami.

Sehingga pada penelitian ini penulis akan membuat video animasi *2D motion graphic* yang akan digunakan dalam video pembelajaran Animasi *2D motion graphic* dengan pembuatan logo yang baik sebagai objek atau isi dari video pembelajaran ini sebagai peran pendukung dalam menyampaikan informasi kepada mahasiswa dalam mempelajari logo.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka judul yang akan diambil adalah **“Pembuatan Video Pembelajaran Animasi 2D Motion Graphic Pada Mata Kuliah Dasar Desain Grafis”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka diperoleh rumusan masalahnya adalah bagaimana proses pembuatan video pembelajaran animasi *2D Motion Graphic* dengan Pembuatan Logo yang Baik sebagai objek video untuk dijadikan media pembelajaran bersama.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan video pembelajaran animasi *2D motion graphic* dengan pembuatan logo yang baik sebagai objek video sehingga dapat dijadikan media pembelajaran bersama.
2. Mengetahui kelayakan video pembelajaran animasi *2D motion graphic* pada mata kuliah dasar desain grafis.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penulisan Skripsi ini adalah:

1. Membantu siswa dalam memahami materi serta mendapat pengalaman belajar yang menyenangkan dan meningkatkan minat belajar melalui hasil dari video pembelajaran animasi ini.
2. Menjadi bahan pertimbangan untuk menggunakan media pembelajaran animasi sebagai pendamping proses belajar.

1.5 Ruang Lingkup Penulisan

Agar penulisan skripsi yang dilakukan dapat terarah dengan baik dan menghindari pembahasan yang jauh dari pokok permasalahan, maka ruang lingkup penulisan skripsi ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Animasi yang dibuat adalah animasi 2D.
2. Pada *video* pembelajaran animasi *2D motion graphic pada mata kuliah dasar desain grafis* ini, hanya membahas materi yang berkaitan tentang pembuatan logo yang baik.
3. Video pembelajaran animasi 2D ini dibuat untuk mahasiswa yang sedang mempelajari materi logo pada mata kuliah dasar desain grafis.
2. Gambar yang dibuat menggunakan konsep *flat design* dan teknik yang digunakan adalah *motion graphic*.