

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Animasi merupakan salah satu dari dampak positif dari perkembangan teknologi yang semakin maju dengan sangat pesat. Kecanggihan dalam berbagai teknologi mampu menciptakan peralatan yang membantu manusia untuk menghasilkan berbagai karya kreatif dalam berbagai bidang salah satunya adalah animasi. Perkembangannya dimulai dari animasi sederhana yang diproduksi dengan peralatan seadanya dimulai dari tahun 80an, kini telah berkembang dengan sangat pesat dan jika dulunya hanya bermodalkan sketsa dan pergerakan secara manual sehingga membutuhkan proses yang panjang, maka kini manusia dapat melakukan semua prosesnya menggunakan peralatan canggih dan bantuan berbagai aplikasi *Software* sehingga mempersingkat waktu produksi animasi.

Animasi terbagi dalam jenis 2D dan 3D yang berkembang seiring dengan bantuan peralatan canggih, pemakaian teknologi dalam hampir setiap kegiatan memaksa manusia untuk dapat memakai dan memanfaatkan teknologi dengan baik atau posisinya akan tergantikan dengan teknologi. Oleh sebab itu, penyampaian informasi melalui animasi menjadi opsi yang menarik karena selain mendapatkan materi yang disampaikan, penikmatnya juga mendapatkan pembelajaran teknologi yang semakin berkembang melalui visual, sebab dalam visual yang ditampilkan tersimpan kesulitan aritmatika tersirat.

Penggunaan animasi sebagai media penyampaian informasi tentang berbagai informasi dan kebutuhan selalu menjadi pilihan utama dalam masyarakat, karena animasi merangkap semua komponen yang menarik minat seseorang untuk memperhatikan sesuatu, yaitu gambar, ilustrasi, video, suara, dan musik yang dipadukan dalam satu kesatuan. Pembuatan animasi dengan *software* biasanya menggunakan *Adobe Flash*, *Adobe After Effect*, *Cinema 4D*, *Adobe Illustrator* dan lainnya, namun pada pembuatan karya ini penulis hanya akan menggunakan *Adobe After Effect* dan *Adobe Illustrator*.

Paragraf yang menjelaskan alasan penulis menggunakan animasi dalam penyampaian materi menabung selain merupakan konsentrasi yang diminati dalam bidang seni rupa. Jenis animasi terbagi dalam motion grafis, kartun dan efek *visual*, namun penulis ingin berfokus pada jenis motion grafis dalam animasi yang dihasilkan karena memiliki keunikan tersendiri dalam pembuatannya yang didominasi oleh grafis yang diberi efek pergerakan, adapun materi *social campaign* yang disampaikan dalam animasi adalah manfaat menabung, cara-cara menabung dan pola menabung. Pemilihan materi menabung diangkat dari permasalahan penulis dalam kesulitan untuk melakukan tindakan menabung yang diakibatkan oleh nihilnya pembelajaran langsung dari sekolah dan orang tua secara langsung perihal pentingnya menabung terhadap kehidupan finansial dimasa mendatang. Melalui permasalahan tersebut penulis berupaya untuk memberikan *social campaign* untuk menghimpun mereka yang memiliki perihal yang sama.

Menabung merupakan kegiatan yang tanpa disadari selalu berada di sekitar masyarakat, para ahli belum dapat menyatakan sejak kapan pastinya kegiatan menabung hadir didalam peradaban kehidupan manusia dalam bermasyarakat. Menabung merupakan kegiatan yang dilakukan oleh masyarakat dari berbagai jenis lapisan, umur, tingkat Pendidikan dan profesi yang memiliki berbagai tujuan serta tata cara pelaksanaan yang berbeda dalam penerapannya, namun tetap memiliki fungsi yang sama baik bagi individu ataupun secara berkelompok. Sejatinya menabung adalah salah satu bagian dari pembelajaran ilmu finansial dasar yang termasuk dalam beberapa pilar kesuksesan materi.

## **B. Perkembangan Ide Penciptaan**

Pembuatan karya animasi diawali dengan rasa tertarik yang besar pada bidang animasi dan video sejak berada di bangku Sekolah Menengah Atas, namun belum mempunyai kesempatan untuk dapat berkecimpung pada dunia desain saat itu sehingga ketertarikan hanya menjadi sebatas menyukai. Setelah memasuki bangku kuliah, ketertarikan berubah menjadi kemampuan dengan melalui beberapa pembelajaran multimedia yang memberikan pengalaman untuk dapat berkontribusi dalam pembuatan beberapa karya menarik dan kreatif yang dapat dinikmati oleh orang banyak baik secara individu ataupun berkelompok. Setelah melewati beberapa fase tersebut, penulis semakin menyukai bidang animasi dan video yang tergolong pada bidang multimedia dan akhirnya memutuskan untuk

menjadikan animasi motion grafis sebagai karya tugas akhir yang berfungsi sebagai syarat kelulusan.

Dalam pembelajaran multimedia pada perkuliahan, penulis memperoleh pengalaman dalam mengoperasikan beberapa *software* seperti *Adobe Illustrator*, *Adobe Premier*, *Adobe After Effect*, *Adobe Photoshop* dan *Adobe Flash*, beberapa di antaranya dimanfaatkan dalam pembuatan karya animasi. Pembuatan animasi juga didukung oleh minat pasar yang hidup dengan teknologi dan sosial media yang dipenuhi dengan gambar, ilustrasi, video dan animasi. Selain itu, pemilihan animasi juga didukung perihal target pasar melingkupi anak, remaja, dewasa, dan orangtua yang secara umum cenderung lebih menyenangi animasi untuk dikonsumsi.

Pemakaian materi menabung dalam karya animasi dipengaruhi oleh permasalahan pribadi penulis yang kesulitan untuk melakukan kegiatan menabung. Kesulitan untuk melakukan kegiatan menabung mengakibatkan kesulitan keuangan yang dihadapi oleh penulis dimulai dari ketimpangan antara pengeluaran dan pendapatan, pengelolaan uang, dan cadangan simpanan yang akhirnya membuat penulis memulai untuk belajar menabung dari awal melalui buku pembelajaran dari salah satu tokoh ekonomi internasional terkemuka Robert T. Kiyosaki yang juga menjadi inspirasi penulis.

Berawal dari permasalahan yang diakibatkan tidak adanya pembelajaran secara langsung dari sekolah, orang tua dan lingkungan sehingga penulis memutuskan untuk membuat animasi yang mengajak

untuk melakukan kegiatan menabung berdasarkan pengetahuan finansial yang disampaikan oleh beberapa tokoh ekonomi terkemuka atau dapat disebut sebagai *social campaign* kegiatan menabung, yang nantinya akan diunggah ke media sosial seperti *Youtube* dan *Instagram*.

### **C. Fokus Penciptaan**

Berdasar pada latar belakang masalah dan pengembangan ide penciptaan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka fokus penciptaan perihal karya animasi ini dapat diuraikan dalam tiga aspek berdasarkan teori Maurice Barret:

#### **1. Aspek Konseptual**

Perencanaan animasi motion grafis dengan durasi pendek yang berisi tentang pembelajaran kegiatan menabung bagi umum. Pembelajaran menabung dalam animasi berisi tentang ajakan untuk melakukan kegiatan menabung yang keberadaannya mulai terhapuskan oleh sistem kredit yang berkembang akibat dari kemudahan teknologi.

Pemakaian ilustrasi bergaya naif dalam visual dibantu dengan pemanfaatan *script* dan *plug in* pada *Adobe After Effect* untuk menghasilkan animasi motion grafis yang dapat menarik minat target pasar yaitu anak, remaja, dewasa dan orangtua.

## 2. Aspek Sintetik

Animasi *social campaign* ini menampilkan informasi tentang ajakan serta pembelajaran menabung dari segi tujuan, fungsi, manfaat dan pembelajaran secara umum mengenai menabung dari pendapat beberapa tokoh ekonomi. Animasi *motion* grafis dilengkapi dengan ilustrasi 2D bergaya naif, dimana bentuk rupanya tidak sesuai dengan asli namun dibuat ikonik dengan warna, garis dan bentuk yang menarik. Pada ilustrasi, pemakaian warna-warna cerah dan kontemporer menjadi pilihan utama agar konsumen dapat terfokus pada informasi yang disampaikan dan dapat menyerapnya dengan baik. Pada tahap akhir yaitu proses pengolahan animasi, ilustrasi dikombinasikan dengan bantuan pemakaian *script* dan *plug in* yang menghasilkan pergerakan harmoni pada animasi.

## 3. Aspek Operasional

Proses pembuatan karya dilakukan dalam 3 tahap, yaitu tahap pertama yaitu pembuatan narasi dalam penyampaian materi yang harus jelas, singkat dan padat yang pembuatannya dilakukan secara manual. Tahap kedua adalah pembuatan *story board* yang disesuaikan dengan narasi sebelumnya dan pada tahapan ini dilakukan secara manual yang membutuhkan kertas *story board*, *drawing pen* dan pensil. Pada tahap akhir adalah pembuatan animasi dengan menggunakan media digital, pembuatan animasi ini disesuaikan dengan *story board* yang telah

dibuat sebelumnya, media digital yang dibutuhkan adalah *Adobe Illustrator, Adobe After Effect* dan *Adobe Premier*.

#### **D. Tujuan Penciptaan**

1. Membuat animasi 2D sebagai media penyampai informasi tentang *social campaign* yang berisi tentang ajakan dan pembelajaran atau pengetahuan yang dapat berperan dalam membantu permasalahan menabung yang terdapat pada masyarakat.
2. Memperkenalkan kegiatan menabung melalui visual animasi yang menarik.
3. Meningkatkan minat masyarakat dalam menggunakan animasi sebagai media informasi.

#### **E. Manfaat Karya**

##### **1. Untuk Penulis**

Merupakan upaya untuk meningkatkan pembelajaran penulis dalam memperdalam kemampuan berkarya khususnya pada bidang multimedia. Selain hal tersebut, pembuatan animasi ini juga menjadi ajang untuk menemukan gaya animasi motion grafis melalui pembuatan berbagai efek pada komponen ilustrasi dan menjadi pembelajaran tersendiri bagi penulis perihal menabung dalam kehidupan finansial penulis yang harus terus ditingkatkan.

## **2. Untuk Target pemasaran produk animasi**

Animasi ini dibuat sebagai media informasi secara visual yang dibuat sedemikian rupa agar dapat menarik perhatian dan minat masyarakat, sehingga mengajak dan mengingatkan kegiatan menabung yang dijadikan sebagai topik materi dapat tersampaikan dengan baik, karena menabung merupakan kegiatan bermanfaat yang harus dilakukan oleh setiap orang dari berbagai kalangan umur sebab menabung merupakan salah satu kegiatan pembelajaran dasar dari pengetahuan finansial yang akan berfungsi dalam kehidupan ekonomi per individu di masa depan.

## **3. Untuk Institusi**

Pembuatan karya ini adalah sebagai syarat kelulusan dan sebagai *prototype* animasi yang memberikan pengetahuan yang berisikan ajakan sebagai materi, diharapkan karya ini dapat berhasil untuk mengajak serta menyerukan pentingnya kegiatan menabung bagi mahasiswa-mahasiwi lain dalam menciptakan karya animasi yang lebih kreatif, spektakuler, inovatif dan unik.