

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini pola hidup masyarakat modern di negara Indonesia terutama yang tinggal di perkotaan mulai tidak sehat. Hal ini sangat mengkhawatirkan, karena mulai dari anak sekolah, Remaja, dan juga orang tua menjadi rentan terkena berbagai penyakit. Di zaman modern saat ini dan semakin pesatnya kemajuan teknologi, maka kehadiran makanan cepat saji semakin memanjakan manusia dalam memenuhi kebutuhannya sehari-hari. Pola konsumsi makanan cepat saji yang berlebihan, dapat mengubah pola hidup masyarakat Indonesia menjadi tidak sehat. Semakin banyaknya restoran cepat saji atau fast food di Indonesia menyebabkan berubahnya gaya hidup masyarakat, semuanya menjadi serba instan, cepat, dan praktis dalam mengonsumsi makanan tanpa memikirkan kesehatan sama sekali. Meningkatnya pendapatan masyarakat termasuk salah satu faktor berubahnya pola makanan masyarakat dan pola makanan tersebut termasuk pola makanan yang tidak sehat.

Di Indonesia, Makanan siap saji digemari dari berbagai kalangan, mulai anak-anak hingga orang lanjut usia. Dikarenakan makanan cepat saji tersebut praktis, cepat dan harganya pun terjangkau. Makanan cepat saji sangatlah beragam, dari makanan ringan hingga makanan berat. Kita tidak tahu apa bahan apa saja yang terkandung didalam makanan cepat saji tersebut. Dan kita juga tidak mengetahui apa saja dampak makanan cepat saji terhadap kesehatan tubuh kita apabila terus menerus mengonsumsi makanan cepat saji. Apabila mengonsumsi

makanan cepat saji secara berlebihan, maka tubuh kita bisa terkena penyakit atau bisa berakibat kematian.

Dari permasalahan tersebut, agar masyarakat modern lebih memperhatikan pola hidup mereka agar lebih sehat, di butuhkan media sosialisasi yang mengikuti perkembangan teknologi agar menarik perhatian dan menginovasi masyarakat modern, karena cara sosialisasi lama sudah mulai ketinggalan perkembangan teknologi sekarang. Sehingga peneliti memiliki gagasan menggunakan media Video Campaign "Kampung Berkebun Untuk Sosialisasi Pola Hidup Masyarakat Modern" sebagai sosialisasi mengajak masyarakat modern sekarang agar lebih peduli terhadap kesehatan.

Dari masalah yang telah dijabarkan peneliti di atas, peneliti membuat penelitian yang berjudul "Desain Video Campaign Kampung Berkebun untuk sosialisasi pola hidup masyarakat modern Menggunakan Teknik Animation Motion Graphic". Animasi ini akan dibuat menggunakan aplikasi perangkat lunak grafik vektor 2 dimensi yaitu Adobe After Effects. Dalam pembuatan Video Campaign ini ada tiga proses produksi yaitu *Pra-Produksi*, *Produksi* dan *Pasca-Produksi*. File audio dalam Video Campaign ini nantinya akan dibuat menggunakan perangkat lunak Adobe Audition, dan file audio "free play" yang di ambil dari internet.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara membuat Desain Animation Motion Graphic pada Video Campaign “Kampung Berkebun Untuk Sosialisasi Pola Hidup Masyarakat Modern”?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pembuatan Video Campaign ini menggunakan aplikasi Adobe After Effects.
2. Format video adalah Mp4 1080p.
3. Audio yang ada dalam animasi ini dari file download maupun *plug in* yang sudah ada dalam aplikasi Adobe Audition.
4. Durasi Video Campaign ini berkisar kurang lebih selama 2 menit.
5. Publikasi animasi 2D Kampung berkebun menggunakan media youtube.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendesain Animation Motion Graphic pada Video Campaign “Kampung Berkebun Untuk Sosialisasi Pola Hidup Masyarakat Modern”
2. Mengetahui proses pembuatan Video Campaign “Kampung Berkebun Untuk Sosialisasi Pola Hidup Masyarakat Modern” dengan

menggunakan Adobe After Effects.

3. Menerapkan pengalaman dan ilmu yang didapat selama mengikuti perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta, yaitu telah menempuh mata kuliah Komputer Grafis, Multimedia, Multimedia Lanjut, Broadcast dan Perancangan Film Kartun.
4. Memberikan referensi dan literatur baru bagi perkembangan desain Animation Motion Graphic, khususnya mengenai Video Campaign *Kampung Berkebun* dalam bentuk Motion Graphic (2D).
5. Bagi penulis dapat memberikan informasi dampak dari pola hidup masyarakat modern yang kurang sehat.
6. Memperbaiki pola hidup masyarakat modern yang kurang sehat.
7. Bagi penulis Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata 1 Teknik Informatika pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Tahapan Pengumpulan Data

1.5.1.1 Tahapan Studi Dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan cara peneliti mengumpulkan data kualitatif dengan melihat atau menganalisis dokumen - dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri atau oleh orang lain yang terkait dengan objek penelitian.

1.5.1.2 Tahapan Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan langkah awal dalam metode pengumpulan data. Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang diarahkan kepada

pencarian data dan informasi melalui dokumen - dokumen, baik Pendidikan Kesehatan atau Gizi yang berkaitan dengan judul penelitian dan juga Pendidikan Strata 1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

1.5.2 Tahapan Perancangan

Metode perancangan menggunakan model Pra-Produksi yang di dalamnya terdapat beberapa langkah persiapan sebelum produksi. Tahapan proses Pra-Produksi adalah identifikasi masalah, *screen writing* atau pencarian ide/gagasan, penentuan tema, pembuatan *Logline/plot* cerita dan sinopsis. Membuat diagram Adegan (*Scene*) dan membuat *Storyboard*.

1.5.3 Tahapan Pengembangan

Proses pengembangan pada fase ini adalah proses produksi dan pasca-produksi. Beberapa langkah produksi yaitu mencakup *modeling*, *colouring*, *animation*, *rendering* dan pemberian spesial effect. Pada tahap ini akan di lakukan proses pemberian audio agar animasi semakin menarik.

1.5.4 Tahapan Testing

Pengujian video animasi dilakukan dengan mengetes ketersediaan 11 prinsip dasar animasi yaitu *Squash and stretch* (Elastisitas), *Anticipation* (Antisipasi), *Staging* (Penempatan bidang gambar), *Follow Through and Overlapping Action*, *Slow-in and Slow-out*, *Arcs* (Gerakan melengkung), *Secondary Action* (Gerakan skunder), *Timing* (Pengaturan waktu), *Exaggeration* (Dramatisasi gerakan), *Solid Drawing dan Appeal* (Daya tarik). setelah itu di

lakukan penjujian pemutaran video pada beberapa media player, juga pemutaran di media elektronik / online.

1.6 Sistematika Penelitian

Sistematika Penyusunan laporan harus terstruktur dan mudah dimengerti, oleh karena itu penulis akan menyajikan lima bab yang berisi uraian secara garis besar laporan yaitu :

BAB I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, batasan masalah, tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan dan rencana kegiatan.

BAB II Dasar Teori

Bab ini menjelaskan tentang pengertian multimedia, pengertian animasi, sejarah animasi, beberapa jenis teknik animasi, bentuk animasi, prinsip - prinsip animasi, teknik kamera, tahapan pembuatan animasi, penggunaan animasi dan Perangkat lunak yang digunakan.

BAB III Analisis dan Perancangan

Bab ini berisi hal - hal yang mengenai tahapan - tahapan di dalam proses pra-produksi pembuatan Video , seperti scriptwriting, storyboard, character design, logline dan sebagainya.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini berisi tentang rincian dan pembahasan di dalam proses produksi dan pasca produksi. Di dalam proses produksi mencakup *modeling*, *colouring*, *animation*, *rendering* dan kemudian pemberian special effect. Sedangkan proses pasca produksi meliputi pengkomposisian, sound effect dan editing.

BAB V Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

