

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Motion graphic merupakan percabangan dari seni desain graphics yang merupakan penggabungan dari Ilustrasi, Tipografi, Fotografi dan Videografi dengan menggunakan teknik Animasi. Jenis animasi ini juga digunakan dalam opening film atau acara di televisi. Penggunaan video motion graphic menjadi salah satu pilihan dalam penelitian ini, yaitu sebagai sarana untuk mengkampanyekan perlindungan gajah karena dalam video motion graphic elemen - elemen seperti text, suara, gambar dan animasi dapat disatukan dalam penyajiannya. Motion graphic pada video kampanye yang akan dibuat, digunakan untuk menjelaskan ilustrasi yang tidak bisa dilakukan secara livenesshoot seperti, data populasi gajah, penyebab kematian gajah, dampak terhadap lingkungan jika gajah punah, dan cara untuk ikut kontribusi dalam upaya perlindungan gajah.

WWF Indonesia merupakan salah satu organisasi konservasi independen terbesar di Indonesia yang telah memulai kegiatannya sejak tahun 1962. WWF Indonesia memiliki misi untuk melestarikan, merestorasi serta mengelola ekosistem dan keanekaragaman hayati Indonesia secara berkeadilan, demi keberlanjutan dan kesejahteraan seluruh rakyat Indonesia. Di dalam organisasi ini terdapat beberapa komunitas salah satunya adalah komunitas sahabat gajah. Saat ini sahabat gajah menggunakan berbagai media dalam mengkampanyekan perlindungan gajah, salah satunya adalah media online berupa web site yang memuat artikel, namun media

komunikasi tersebut dinilai kurang efektif dikarenakan hanya berisikan tulisan, tanpa ada visualisasi. Video motion graphic dipilih menjadi solusi sebagai media komunikasi baru. Video menggunakan motion graphic dipilih dikarenakan hanya media ini yang bisa mendisplay salah satu media untuk memvisualisasi bagaimana mencegah kepunahan gajah. Media ini juga menjadi satu-satunya media yang dapat menjelaskan bagaimana dampak jika gajah punah. Diharapkan dengan menggunakan media kampanye berupa video Motion graphic penyampaian dari pesan yang di sampaikan, dapat dipahami dengan baik.

Berdasarkan pada latar belakang diatas, penulis melihat adanya peluang untuk membuat sebuah alternatif kepada WWF Indonesia berupa video motion graphic. Maka penelitian ini berjudul "Perancangan dan Pembuatan Video Kampanye Perlindungan Gajah pada WWF Indonesia Menggunakan Motion Graphic".

## **1.2 Rumusan Masalah**

Setelah mengkaji latar belakang masalah tersebut, dapat ditarik sebuah rumusan masalah yaitu: "Bagaimana cara membuat Video Kampanye Perlindungan Gajah pada WWF Indonesia Menggunakan Motion Graphic?"

## **1.3 Batasan Masalah**

Perancangan video kampanye menggunakan animasi motion graphic melibatkan banyak elemen di dalamnya. Untuk memfokuskan pembahasan agar batasan masalah tidak meluas dan menyimpang dari pokok bahasan, maka penulis menetapkan batasan-batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan di WWF Indonesia.

2. Hasil Penelitian berupa video, yang di dibuat dengan menggunakan Teknik Motion Graphic.
3. Video animasi 2D ini dibuat dengan durasi 4 menit 20 detik.
4. Pembuatan video ini sebagai sarana untuk membantu pihak WWF Indonesia dalam mengkampanyekan perlindungan gajah, tidak sampai ke tahap pengaruh meningkatnya atau berkurangnya jumlah kejahatan pada gajah.
5. Untuk bagian penyampain informasi akan diuji dari pihak WWF Indonesia dan masyarakat umum, sedangkan untuk bagian animasi, akan diuji oleh mahasiswa amikom yang telah mengambil kelas multimedia.
6. Hasil akhir penelitian ini akan diserahkan kepada pihak WWF Indonesia, dan Video menjadi kewenangan pihak WWF Indonesia untuk menggunakan.
7. Target penayangan hasil dari video ini di fokuskan untuk kampanye di media online berupa social media, dan Youtube dari WWF Indonesia.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelittan**

##### **1.4.1 Maksud Penelitian**

Adapun maksud dari penelitian ini adalah :

1. Meningkatkan kemampuan dalam bidang multimedia dan menerapkan ilmu yang telah didapatkan selama di Universitas Amikom Yogyakarta.

2. Membantu pihak WWF Indonesia dalam mengkampanyekan perlindungan gajah.

#### **1.4.2 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Terciptanya video kampanye dengan menggunakan teknik Motion graphic untuk WWF Indonesia yang berisikan tentang pentingnya akan perlindungan gajah, dengan maksud agar masyarakat tidak memburu, ataupun membunuh gajah.
2. Sebagai salah satu syarat kelulusan dan mempunyai gelar sarjana komputer dalam bidang informatika dan komputer di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Membantu pihak WWF Indonesia untuk mengkampanyekan perlindungan gajah.
2. Menyadarkan masyarakat akan pentingnya sosok gajah terhadap kelestarian hutan.

#### **1.6 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan untuk penulisan dan penyelesaian video motion graphic melalui beberapa metode, yaitu :

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

#### 1. Metode Observasi

Observasi dilakukan penulis dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap media yang digunakan oleh pihak WWF Indonesia dalam mengampanyekan perlindungan gajah.

#### 2. Metode Wawancara

Metode mengumpulkan data dengan cara mengadakan wawancara langsung dengan objek penelitian, yaitu pihak WWF Indonesia.

### **1.6.2 Metode Analisis**

Pada tahap analisis dalam penelitian ini, dilakukan proses identifikasi menggunakan model analisis SWOT dan analisis kebutuhan.

### **1.6.3 Metode Perancangan**

Pada metode perancangan, dilakukan langkah-langkah Pra Produksi yang meliputi tentang pembuatan ide/konsep, pembuatan naskah dan *storyboard*.

### **1.6.4 Metode Pengembangan**

Pada metode pengembangan dilakukan pada tahap produksi, dimana pembuatan animasi, merekam suara, penggabungan video dan rendering dilakukan.

### **1.6.5 Metode Testing**

Setelah pembuatan video selesai, maka dilakukan Metode testing yang akan dilakukan adalah pengujian dengan kuesioner, yang mana kuesioner akan dibagikan kepada pihak WWF Indonesia dan masyarakat umum untuk menguji bagian penyampain informasi, sedangkan untuk bagian animasi, akan diuji oleh mahasiswa amikom yang telah mengambil kelas multimedia.



### **1.6.6 Metode Implementasi**

Pada metode implementasi, video kampanye yang telah selesai dan melewati tahap testing akan diserahkan kepada pihak WWF Indonesia, dan Video menjadi kewenangan pihak WWF Indonesia untuk menggunakan.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah dalam memahami lebih jelas tentang penulisan penelitian ini, maka pembahasan dikelompokkan dalam beberapa bab sesuai dengan masing-masing pokok permasalahan, yaitu :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini akan diuraikan dan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini akan memberikan uraian mengenai tinjauan pustaka yang menjelaskan penelitian dengan tema yang sama sebagai referensi penulis dan teori-teori yang berhubungan dengan permasalahan yang di ambil penulis. Teori-teori ini diambil dari literature-literature, dokumentasi, serta informasi dari berbagai pihak.

#### **BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini berisi tentang penguraian mengenai analisis yang digunakan, dan penjelasan tahap produksi.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi tentang tahap produksi, tahap pasca produksi, dan pembahasan mengenai video kampanye yang dibuat.

**BAB V PENUTUP**

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran sebagai pernyataan singkat dari hasil penelitian, guna adanya perbaikan untuk pengembangan lanjut.

**DAFTAR PUSTAKA**

Berisi tentang sumber-sumber yang menjadi referensi/acuan dalam penyusunan penelitian ini.

**LAMPIRAN**