

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peningkatan keragaman aktivitas dan kebutuhan manusia saat ini semakin hari semakin meningkat. Keragaman aktivitas ini juga sebanding dengan peningkatan kualitas hidup yang lebih tinggi. Maka dari itu diperlukannya bangunan, jalan, barang elektronik, teknologi dan hal lain yang akan menunjang aktivitas tersebut secara lebih mudah, cepat, aman dan nyaman. Perubahan tersebut membuat pergeseran dan cara hidup manusia juga berubah, dari melakukan hal dengan manual sekarang menjadi bergantung pada teknologi serta dari kehidupan tradisional menjadi modern. Gaya hidup manusia yang konsumtif juga menjadi poin penting karena untuk memproduksi barang tersebut membutuhkan energi yang sangat banyak. Tetapi sayangnya energi yang dibutuhkan dari banyaknya teknologi sekarang membutuhkan bahan bakar dari alam yang tidak terbarukan. Dari penggunaan bahan bakar secara terus menerus ini mengakibatkan cadangan sumber daya energi semakin lama semakin menipis dan di sisi lain juga menghasilkan polutan CO₂ yang merupakan salah satu dari penyebab pemanasan global.

Polutan CO₂ yang berlebihan di atmosfer akan menahan radiasi panas matahari untuk tidak dapat langsung dipantulkan atau dilepaskan kembali ke luar angkasa. Seperti halnya di bumi, panas yang terperangkap tersebut menyebabkan suhu di bumi meningkat. Kenaikan suhu secara berkepanjangan ini diperkirakan akan mempengaruhi pola radiasi matahari yang masuk dan mencapai permukaan bumi. Menurut Direktorat Jenderal Pengendalian Perubahan Iklim (Ditjen PPI) Kementerian Lingkungan Hidup, kenaikan suhu ini tidak hanya berdampak pada naiknya temperatur bumi tetapi juga mengubah sistem iklim yang mempengaruhi berbagai aspek pada perubahan alam dan kehidupan manusia.[1]

Manusia dengan alam saling berkaitan satu sama lain. Manusia membutuhkan alam sebagai tempat hidup dan alam membutuhkan manusia untuk

tetap lestari. Manusia sudah menggunakan alam untuk banyak kepentingan dengan meninggalkan dampak positif dan negatif. Dampak positif yang sudah dinikmati dan dampak negatif yang sejatinya perlu diperhatikan dan dibenahi. Manusia sebagai makhluk hidup yang mempunyai kemampuan logika dan ikut andil dalam fenomena ini banyak yang kurang peduli atau minimal mengerti tentang situasi bumi saat ini. Oleh karena itu, diperlukannya suatu upaya untuk menyadarkan atau sekadar mengingatkan kepada masyarakat tentang pentingnya peduli terhadap lingkungan.

Upaya yang dapat dilakukan salah satunya dengan memberikan informasi dan sosialisasi terhadap masalah tersebut. Menurut I Putu Dharma Santosa, media sosialisasi adalah alat bantu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan. Sehingga dapat menjadi pendorong terjadinya proses untuk memperoleh sikap, pengetahuan, keterampilan, mempelajari norma-norma pada tempat dia hidup, serta memperoleh kepercayaan, sikap, nilai, dan kebiasaan dalam kebudayaannya yang diperlukannya agar dapat berfungsi sebagai pemeran aktif dalam satu kedudukan di masyarakat. [2] Pemberian sosialisasi dapat menjadi jembatan untuk memberikan informasi kepada masyarakat tentang bahaya yang sedang bumi dihadapi. Sosialisasi selalu memerlukan media, baik itu secara fisik maupun virtual. Banyak media yang bisa digunakan untuk sosialisasi, dari media tersebut terdapat kekurangan dan kelebihan setiap media. Pemilihan media sosialisasi yang tepat mampu memaksimalkan informasi yang ingin disampaikan secara mudah, cepat dan tepat.

Informasi sendiri juga memegang peranan penting dalam kehidupan. tidak lagi cukup hanya menggunakan media konvensional seperti media cetak, tetapi teknologi digital dapat mendorong dan memudahkan dalam penyampaian segala jenis informasi. Oleh karena itu, dengan perkembangan teknologi saat ini diharapkan bisa mendapatkan informasi dengan lebih mudah, cepat dan menarik yang didesain serba digital. Salah satu kemajuan dalam teknologi berbasis multimedia yaitu animasi.

Animasi yang didalamnya ada penggabungan antara teks, gambar, animasi suara serta video akan menjadi penggabungan yang menarik untuk dijadikan media sosialisasi. Teknik *frame by frame* juga dipakai untuk

memvisualisasikan animasi dengan lebih baik daripada menggunakan teknik komputasional. Dari uraian diatas penulis membuat media sosialisasi menggunakan animasi 2D tentang pemanasan global. Animasi ini dibuat dengan menggunakan teknik *frame by frame* dan berjudul "Hello Our Earth" .

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu : "*Bagaimana pembuatan animasi 2D menggunakan teknik frame by frame untuk menjadi sebuah media sosialisasi terhadap dampak pemanasan global?*".

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan film animasi ini batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan animasi 2D ini menggunakan teknik *frame by frame*.
2. Cerita dalam animasi ini tentang penyebab, dampak dan cara mengurangi dampak pemanasan global.
3. Durasi animasi ini tidak lebih dari 3 menit.
4. Pembuatan animasi ini menggunakan software MediBang Paint Pro, Adobe Animate dan Swivel.
5. Hasil akhir animasi akan diunggah pada situs YouTube dan instagram.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membuat animasi 2 dimensi untuk digunakan sebagai sarana sosialisasi tentang pemanasan global.
2. Menyampaikan pesan sosial tentang pentingnya bersama-sama menjaga bumi dalam mengatasi pemanasan global.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang sudah dilakukan, bagi penulis dan juga akademik.

1.5.1 Bagi Penulis

1. Dapat memahami apa yang telah didapat pada masa kuliah teori maupun praktikum dan mengimplementasikan hasil dari studi di Universitas Amikom Yogyakarta pada jurusan Strata I Informatika.
2. Dapat memahami proses pembuatan sebuah animasi yang merupakan hasil dari mata kuliah konsentrasi selama masa kuliah.
3. Dapat menyampaikan maksud atau informasi berupa cerita fiktif dengan animasi menggunakan teknik *frame by frame*.

1.5.2 Bagi Akademik

1. Menggunakan penelitian ini untuk mengetahui seberapa banyak mahasiswa memahami dan mengimplementasikan proses dan hasil penelitian ini dalam dunia kerja.
2. Sebagai bahan referensi dalam penulisan karya ilmiah di bidang multimedia terutama animasi 2D dengan teknik *frame by frame*.

1.6 Metode Penelitian

Sebagai penunjang keakuratan, maka dilakukan beberapa metode penelitian :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian.

1.6.1.1 Metode Observasi

Metode pengumpulan dengan melakukan pengamatan terhadap animasi 2D yang mempunyai ciri dan karakteristik yang sama.

1.6.1.2 Metode Kepustakaan

Metode dari hasil mengumpulkan data-data mengenai teknik *frame by frame* dalam pembuatan animasi 2D yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas.

1.6.1.3 Metode Literatur

Pengambilan data dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai seperti internet dengan mengunjungi website yang berhubungan dengan pembuatan film animasi ini dari segi teknik dan cara pembuatannya.

1.6.2 Metode Analisis

Untuk menguraikan dan mencari informasi apa yang dibutuhkan dari teknik *frame by frame* dalam pembuatan animasi 2D.

1.6.3 Metode Produksi

Pra-Produksi atau perencanaan dalam pembuatan film animasi 2D meliputi perencanaan konsep, *storyboard*, desain karakter, dan *background*. Untuk produksi dan pasca Produksi yaitu menerapkan teknik *frame by frame*, penataan kamera dan hal-hal lain yang berkaitan dengan pembuatan animasi.

1.6.4 Evaluasi

Meliputi pengujian tentang kesesuaian dalam menerapkan teknik *frame by frame* terhadap animasi 2D yang akan dibuat. Pengujian melibatkan responden di bidang animasi, sebagai contoh : dosen, asisten dosen, sarjana/mahasiswa film animasi, dan komunitas animasi. Hasil dari testing berupa kuesioner dan hasil *review* dari pembuatan animasi 2D "Hello Our Earth".

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penelitian ini bisa lebih terarah terhadap permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya, dapat dibuat dalam beberapa uraian bab-bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab I dijelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada Bab II diuraikan tentang tinjauan pustaka, teori tentang pemanasan global, pengertian film kartun, animasi, teknik *frame by frame*, dan analisa kebutuhan sistem dalam pembuatan animasi.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada Bab III dijelaskan mengenai gambaran umum, analisa proses pra-produksi dan kebutuhan sistem dalam pembuatan animasi 2D.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Bab IV dijelaskan tentang hasil dan proses pembuatan animasi 2D dengan menggunakan teknik *frame by frame*. Mulai dari proses produksi (konsep, karakter, animasi dan background), pasca produksi (editing, compositing, rendering), sampai tahap pembahasan (kebutuhan fungsional dan storytelling).

BAB V PENUTUP

Bab yang merupakan penutup dari penyusunan penelitian ini di dalamnya terdapat kesimpulan dan saran.

