

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Seiring kemajuan teknologi banyak hal bisa dilakukan secara instan. Sering manusia melakukan hal apapun agar tujuannya tercapai tanpa memikirkan dampak bagi alam. Sebagai contoh di Indonesia banyak terjadi bencana alam. Diperlukan kesadaran manusia sedari dini, tindakan nyata, penanggulangan dan sosialisasi kepada masyarakat umum untuk menjaga lingkungan sebelum terlambat. Wahana Lingkungan Hidup Indonesia ( WALHI ) Yogyakarta merupakan wadah untuk pemerhati lingkungan hidup yang peduli akan pentingnya menjaga lingkungan. Menggunakan IT menjadi sebagai salah satu media untuk membantu dalam proses sosialisasi. Beberapa contoh melalui video *liveshoot*, dengan durasi yang tidak cukup panjang. Kurangnya kualitas video dan cerita yang belum dirancang menyebabkan saat proses sosialisasi berlangsung menjadi kurang menarik. Dari beberapa kendala maka penulis melihat peluang untuk membuat animasi dengan konsep animasi 2D mengenai kerusakan lingkungan menggunakan teknik *masking*. Teknik animasi *masking* merupakan suatu terobosan baru dari penulis agar proses sosialisasi dan edukasi yang dilakukan lebih maksimal mengenai pesan – pesan yang akan disampaikan. Maka penulis memutuskan untuk mengambil judul skripsi ***“Perancangan dan Pembuatan Animasi 2D “Kerusakan Lingkungan” dengan Teknik Masking”***.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis dapat merumuskan masalah bahwa: “Bagaimana membuat animasi 2D mengenai kerusakan lingkungan sebagai media sosialisasi?”

## 1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan tema yang di angkat dan kemampuan penulis dalam melakukan penelitian ini, maka batasan masalah yang akan di pelajari agar memberikan pengetahuan mengenai dasar – dasar pembuatan animasi dengan menggunakan fasilitas komputer pribadi. Agar menjaga pembahasan dalam penulisan ini tidak meluas dan tidak menyimpang dari pokok permasalahan maka pembahasan akan dibatasi pada hal :

1. Ruang lingkup penelitian adalah membahas mengenai kerusakan lingkungan yang bersumber dari Wahana Lingkungan Hidup Indonesia ( WALHI ) Yogyakarta.
2. Yang digunakan dalam pembuatan animasi 2D ini adalah Adobe After Effects CS6 dan Adobe Premiere CS6.
3. Hanya menggunakan efek – efek yang terdapat dalam Adobe After Effects CS6 dan Adobe Premiere CS6.

## 1.4 Tujuan Penelitian

1. Membuat animasi 2D tentang kerusakan lingkungan.
2. Sebagai syarat kelulusan Program Strata – 1 Jurusan Sistem Informasi pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
3. Mendokumentasikan sebuah penyebab kerusakan lingkungan.

4. Membantu Wahana Lingkungan Hidup Indonesia ( WALHI ) Yogyakarta proses edukasi dan sosialisasi mengenai kerusakan lingkungan terhadap masyarakat.
5. Membuat sebuah animasi 2D yang bermanfaat.
6. Memperoleh wawasan secara nyata dari pembuatan animasi ini.
7. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang di peroleh selama kuliah di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

1. Memperoleh gelar sarjana komputer di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Mengetahui cara membuat animasi 2D yang baik dan benar.
3. Pengalaman yang didapat dalam pembuatan animasi 2D ini sewaktu – waktu akan berguna bila ada proyek yang sama.
4. Dapat mengembangkan diri dalam dunia perfilman atau broadcasting.
5. Menjadi orang kreatif dalam menuangkan ide – idenya yang digambarkan dalam sebuah animasi 2D ini.
6. Menjadi sebuah opsi dalam memilih pekerjaan dengan pengalaman pembuatan pembuatan animasi 2D ini.

Membantu Wahana Lingkungan Hidup Indonesia ( WALHI ) Yogyakarta dalam proses edukasi peduli lingkungan

## 1.6 Metode Pengumpulan Data

### 1. Eksperimen

Cara paling efektif untuk belajar adalah dengan praktek secara langsung, untuk menerapkan pengetahuan yang di miliki, serta melatih kemampuan dan tentunya untuk mengenal lebih jauh profesi yang di maksud, termasuk kesulitan yang mungkin akan di temui dan pencarian solusi atas masalah tersebut.

### 2. Interview

Hal ini dilakukan dengan mengajukan pertanyaan kepada beberapa tokoh atau masyarakat mengenai pemahaman pribadi terhadap lingkungan, sehingga penulis memperoleh informasi yang bermanfaat untuk menambah pengetahuan serta membantu penyusunan laporan. Pertanyaan yang akan di ajukan adalah konsep dan ide dari proyek ini.

### 3. Studi Pustaka

Penulis mengumpulkan data dengan cara membaca buku – buku dan mengetahui informasi dan skripsi, mupun materi kuliah yang pernah di sampaikan, termasuk data – data dokumen yang di ambil dari internet. Mencari perbandingan dari video – video animasi yang lain agar mendapatkan perbedaan dari video animasi yang di buat oleh penulis dan dapat dilihat untuk mengukur standar dalam pembuatan video animasi.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Seperti umumnya laporan penelitian ilmiah, maka pada laporan tugas yang tercantum memberikan 5 (lima) bab, masing – masing bab ini meliputi :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini memberikan penjelasan dalam berkembangnya teknologi, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan metode pengumpulan data, seperti metode penelitian dan sistematika penulisan.

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

Bab ini menjelaskan tentang pengertian multimedia dan video animasi, serta teori mengenai tahapan proses yang diantaranya penjelasan teori tentang kru dan teknik – teknik dalam pembuatan sebuah video animasi. Dasar – dasar editing dalam proses pembuatan video animasi dan software yang di gunakan dalam proses editing video animasi.

### **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini mengurai tentang perancangan video animasi, kemudian menggambarkan kegiatan yang di kerjakan, meliputi teknik dalam pembuatan video animasi, serta konsep yang akan di gunakan. Penjelasan tentang analisis masalah, idea, tema, perancangan konsep video meliputi tahap produksi, pasca produksi, serta perancangan pembuatan video.

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

Bab ini membahas dan menguraikan proses pembuatan sesuai konsep sesuai tema yang di pilih. Berisi tentang uraian seperti merancang konsep pembahasan pra produksi yaitu pembahasan naskah, pembahasan storyboard, proses pembuatan video, pembahasan tahap produksi, serta pembahasan dalam tahap pasca produksi (post production).

#### **BAB V : PENUTUP**

Berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan dan saran dapat di kemukakan kembali masalah penelitian serta hasil dari penyelesaian masalah. Tidak di perkenankan penulis menyimpulkan masalah jika pembuktian tidak terdapat dalam hasil penelitian.

Saran merupakan manifestasi dari penulis untuk di laksanakan sesuatu yang belum ditempuh dan layak untuk dilaksanakan. Saran dicantumkan karena peneliti melihat adanya jalan keluar untuk mengatasi masalah atau kelemahan yang ada, saran yang diberikan tidak terlepas dari ruang lingkup penelitian.