

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Gerakan Save Borneo adalah sebuah komunitas yang peduli akan Kalimantan. Komunitas ini didirikan oleh mahasiswa-mahasiswa asal Kalimantan yang menempuh studi di Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, hingga sekarang anggotanya sudah mencakup mahasiswa-mahasiswa luar Kalimantan dari perguruan-perguruan tinggi lain yang ada di Yogyakarta. Kegiatan komunitas ini antara lain adalah melestarikan budaya-budaya yang ada di Kalimantan dan mengkampanyekan tentang "Save Borneo".

Save Borneo adalah kampanye yang menyuarakan tentang penyelamatan hutan Kalimantan, melihat permasalahan-permasalahan yang timbul di Kalimantan pada saat ini, seperti penebangan hutan secara ilegal dan besar-besaran untuk membuka lahan perkebunan dan pertambangan. Pembalakan hutan jika dilakukan secara terus menerus tentu akan mengakibatkan kerusakan lingkungan yang sangat berdampak bagi kehidupan masyarakat maupun satwa-satwa yang dilindungi seperti orang utan yang ada di Kalimantan. Hal inilah yang membuat gerakan Save Borneo ini peduli. Dengan memperhatikan berbagai kerugian yang diakibatkan oleh penebangan hutan, maka perlu ada kebijakan untuk melakukan gerakan pemberantasan tindakan penebangan hutan, baik

melalui jalur hukum, operasi rutin, penyuluhan kepada masyarakat maupun upaya kampanye Save Borneo melalui iklan layanan masyarakat.

Model animasi 2D (dua dimensi) merupakan salah satu jenis model animasi yang masih banyak digunakan hingga sekarang. Animasi 2D mempunyai nilai tinggi dan efektif dalam hal menarik perhatian penonton baik orang dewasa maupun anak-anak.

Dari permasalahan diatas maka perlu suatu sosialisasi berupa media informasi agar masyarakat mengerti tentang akibat dari penebangan hutan Kalimantan. Permasalahan diatas mendorong penulis untuk melakukan penelitian tentang perancangan media penyuluhan pada gerakan Save Borneo Universitas Sanata Dharma Yogyakarta dengan judul, **“Perancangan Iklan Layanan Masyarakat “Lindungi Hutan Borneo” Berbasis Anlmasi 2D Untuk Gerakan Save Borneo Unlversitas Sanata Dharma”**. Sehingga dengan adanya iklan layanan masyarakat berbasis animasi 2D ini diharapkan pesan dari kampanye Save Borneo dapat tersampaikan kepada masyarakat, untuk menyelamatkan dan lebih menjaga hutan Kalimantan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana memanfaatkan media televisi untuk menyadarkan masyarakat tentang pentingnya menjaga hutan Kalimantan?

2. Bagaimana membangun media visualisasi 2D (dua dimensi) sebagai media penyampaian informasi kepada masyarakat?

### 1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah ini dimaksudkan untuk memberi kejelasan kepada penulis untuk meneliti dan menentukan metode yang tepat dan cepat dalam penelitian yang dilakukan. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka penulis dapat menyimpulkan batasan penelitian, yaitu:

1. Iklan layanan masyarakat ini mengangkat tema tentang lindungi hutan borneo.
2. Media yang digunakan berupa televisi lokal dan penayangan langsung pada saat sosialisasi atau kegiatan gerakan Save Borneo.
3. Visualisasi obyek yang ditampilkan dalam bentuk multimedia 2D (dua dimensi)
4. Dalam perancangannya penulis menggunakan software-software sebagai berikut, Adobe Flash Professional CS5, Adobe Photoshop CS5, Adobe Premier Pro CS5 dan Audacity.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata I (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

2. Menerapkan ilmu yang telah didapat selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata dengan harapan ilmu yang telah dipelajari bisa bermanfaat dan dapat diterapkan didunia nyata.
3. Membangun Iklan Layanan Masyarakat untuk mengingatkan masyarakat tentang pentingnya melindungi hutan Kalimantan.
4. Merancang media sosialisasi untuk Gerakan Save Borneo Universitas Sanata Dharma.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Maksud dan tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan ilmu yang sudah dipelajari dan menambah wawasan baru dalam bidang animasi 2D.
2. Menyadarkan masyarakat akan pentingnya menjaga dan melestarikan hutan Kalimantan.
3. Membantu Gerakan Save Borneo dalam mensosialisasikan dan mengkampanyekan "Save Borneo".

### **1.6 Metode Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dalam penyusunan skripsi ini terdapat beberapa metode yang digunakan. Kelengkapan data ini diharapkan dapat mengurangi hambatan-hambatan yang muncul, sehingga kelancaran dalam penyusunan skripsi dapat

tercapai. Untuk itu penulis mengembangkan beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian skripsi ini, yaitu:

1. Studi Lapangan

- a. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan melakukan tinjauan langsung pada Gerakan Save Borneo untuk mengetahui data dan dampak dari kerusakan hutan Kalimantan.

- b. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan melakukan wawancara kepada pihak Gerakan Save Borneo.

2. Studi Pustaka

Pengumpulan data dengan menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

3. Studi Literatur

Pengambilan data dengan menggunakan literatur yang biasa dipakai seperti memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia animasi.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab atau sub pokok pembahasan, yaitu sebagai berikut :

## **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan dan jadwal pelaksanaan kegiatan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menguraikan tentang pengertian multimedia pengertian animasi, sejarah animasi, prinsip-prinsip animasi, teknik pembuatan animasi, peralatan dasar pembuatan animasi, tahapan pembuatan film animasi, dan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan animasi 2D sebagai media penyampaian informasi "Lidungi Hutan Borneo".

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

Bab ini menjelaskan mengenai tahap pra produksi yaitu penentuan ide cerita, tema, penulisan *logline*, *synopsis*, *diagram scene*, *screenplay*, *character development*, perancangan *stroyboard* dan analisis kebutuhan sistem dalam pembuatan animasi.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan tentang bagaimana proses pembuatan animasi 2D, dari tahap produksi hingga pasca produksi serta pembahasan kualitas iklan yang dibuat.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran dari keseluruhan isi laporan penelitian yang telah dilakukan.

## DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang sumber-sumber yang digunakan penulis untuk menulis laporan, baik berupa buku, buku panduan, majalah, maupun internet.

### 1.8 Rencana Kegiatan

**Tabel 1.1** Jadwal Perencanaan Kegiatan

NO	AGENDA KEGIATAN	TAHUN 2013			
		BULAN I (Mei)	BULAN II (Juni)	BULAN III (Juli)	BULAN IV (Agustus)
	Identifikasi Masalah				
	Cerita dan Storyboard				
	Perancangan Karakter				
	Membuat key dan Background				
	Animasi				
	Dubbing				
	Editing				
	Rendering				
	Penulisan Skripsi				