

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Radio Republik Indonesia merupakan suatu lembaga penyiaran publik dan sarana komunikasi yang penting dari masa kemerdekaan hingga sekarang maka dari itu kita perlu mengetahui sejarah berdirinya dari perkembangan ke perkembangan RRI itu sendiri. Pada tanggal 11 september 1945 pemerintah meresmikan RRI dan merupakan salah satu alat bagi pemerintah untuk menyampaikan berita-berita kemerdekaan Indonesia. Radio Republik Indonesia yang pertama kali bernama "reserve" untuk bagian timur, kemudian menjadi RRI Jawa Tengah tepatnya di Yogyakarta.

Konten youtube berbentuk animasi 2d tentang Covid-19 dapat menjadi solusi untuk dijadikan media informasi tentang kesadaran masyarakat tentang pentingnya kesehatan dimasa pandemi ini. Maka dari itu Radio Republik Indonesia Yogyakarta selain menyampaikan informasi melalui Radio, RRI membutuhkan bantuan media lain untuk memberikan informasi/publikasi yang bertujuan untuk menyebarkan informasi melalui video animasi 2d. Video animasi 2d ini juga dapat menjadi referensi untuk membantu penyiar radio agar dapat mempermudah menyampaikan informasi yang akan disampaikan ke pendengar radio. Merekomendasikan konten animasi 2d youtube sebagai media informasi/publikasi serta menggunakan animasi 2d untuk mempermudah menyampaikan informasi yang akan ditunjukkan kesemua kalangan.

1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin diraih dalam pembuatan laporan Tugas Akhir ini yaitu :

1. Membuat konten youtube animasi 2d yang komunikatif menggunakan teknik motion graphics untuk konten youtube channel Radio Republik Indonesia Yogyakarta.
2. Mengedukasi/menyampaikan informasi mendidik tentang covid-19 untuk ditujukan kepada masyarakat.

3. Menambah pengalaman secara langsung melalui perancangan suatu proyek multimedia khususnya animasi 2d.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat dirumuskan sebuah permasalahan yaitu "Bagaimana cara menyajikan konten youtube berbentuk animasi 2d yang dibuat dapat tersampaikan kepada masyarakat dengan baik?".

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan perumusan masalah yang ada dari uraian diatas dan untuk menghindari meluasnya pokok permasalahan, maka dalam pembuatan tugas akhir ini mempunyai batasan-batasan sebagai berikut :

1. Animasi yang dibuat berupa Motion Graphics.
2. Animasi yang dibuat untuk media informasi dan edukasi.

1.5 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini mengemukakan Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan, Manfaat dan Metode Penelitian serta Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Landasan Teori dalam Bab II ini terdiri dari kerangka teori yang mendukung dalam penulisan Tugas Akhir ini yang terdiri dari definisi : pengertian informasi, pengertian multimedia, komponen media yang akan dijadikan konten video animasi di Radio Republik Indonesia, jenis-jenis animasi 2D sebagai konten video, metode untuk mengontrol animasi, komponen animasi, resolusi video yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan memuat pengertian dari multimedia, proses pembuatan animasi, dan Radio Republik Indonesia mulai dari pandangan umum serta berbagai definisi dari para ahli sebagai pengantar pada bab pembahasan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Implementasi berisi tentang proses pembuatan animasi 2D dengan menggunakan Adobe, sedangkan pada pembahasan berisi tentang hasil-hasil dari tahapan pembuatan konten video animasi 2d Radio Republik Indonesia

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup, yang di dalamnya berisi kesimpulan dan rangkuman dari pembahasan tugas akhir, serta berisi konten yang diharapkan dapat bermanfaat untuk channel youtube Radio Republik Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Diuraikan mengenai keterangan dari buku-buku dan literature lain yang menjadi acuan dalam penyusunan tugas akhir ini.

