

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada saat ini, dunia sedang dilanda bencana non alam dengan adanya pandemi Virus Corona atau Covid-19. Virus Corona pertama kali muncul di Wuhan, Tiongkok, pada tahun 2019. Dengan adanya virus ini sangat merugikan manusia di seluruh dunia. Banyak korban jiwa akibat terpapar virus corona ini. Virus Corona dapat berkembang dalam waktu yang sangat singkat. Itulah mengapa penyebarannya dari satu negara ke negara lain sangat cepat. Selain itu, Covid-19 sangat merugikan manusia di berbagai bidang. Virus Corona atau Covid-19 ini dapat dicegah melalui penerapan protokol kesehatan, yaitu dengan rajin mencuci tangan dengan air mengalir, menjaga jarak minimal satu meter, dan selalu menggunakan masker. Namun, pada kenyataannya di Indonesia sendiri, masih banyak orang yang melanggar protokol kesehatan tersebut. Dalam hal ini, perlu adanya video animasi penerapan protokol kesehatan terutama menggunakan masker untuk mengedukasi masyarakat. Sebagian besar masyarakat Indonesia sudah menggunakan *gadget* dan juga media sosial sehingga video animasi ini dapat tersebar dengan mudah untuk mengedukasi dan mengingatkan masyarakat dimana saja dan kapan saja.

Dalam pembuatan video animasi ini tentunya dengan menggunakan berbagai perangkat lunak untuk membantu proses produksi. Seperti halnya menggunakan software *Adobe After Effects*, *Adobe Illustrator*, dan *Adobe Premiere*. Perangkat ini berfungsi untuk membantu dalam mengedit dan memproduksi video. Semua perangkat lunak ini harus di install pada computer.

Dengan bantuan dari software tersebut akan membuat video animasi menjadi lebih menarik. Apabila video animasi menarik, nantinya akan lebih banyak orang yang menonton video animasi ini. Lebih banyak orang yang menyaksikan, lebih banyak juga masyarakat yang lebih menyadari pentingnya penggunaan

masker. Nantinya, video ini akan di unggah di media sosial dan diharapkan akan bermanfaat bagi orang banyak.

1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari proyek ini adalah merancang iklan layanan masyarakat video animasi “gunakan selalu masker”.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat dirumuskan sebuah permasalahan yaitu: Bagaimana merancang iklan layanan masyarakat video animasi “gunakan selalu masker”.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah pada proyek Tugas Akhir saya, yaitu:

- a. Software yang digunakan dalam pembuatan video animasi ini adalah *Adobe After Effects, Adobe Illustrator, dan Adobe Premiere.*
- b. Teknik yang digunakan adalah *frame per frame animation dan motion graphic.*
- c. Durasi dari video animasi ini adalah 3 menit 44 detik.
- d. Video animasi ini akan dibagikan di beberapa sosial media diantaranya *Youtube, Instagram, dan Facebook.*

1.5 Teknik Pengujian

Teknik pengujian pada hasil penelitian ini menggunakan *alpha testing* dan *beta testing*. Teknik pengujian *alpha testing* adalah tahap pengujian yang dilakukan pada lingkungan internal tim sebelum rilis. Sedangkan *beta testing* adalah pengujian yang menggambarkan testing eksternal dimana software tersebut akan bermanfaat oleh orang banyak untuk kehidupan sehari-hari.

1.6 Manfaat Penelitian

Bagi Masyarakat

1. Masyarakat menjadi teredukasi terkait pentingnya penggunaan masker.
2. Menambah wawasan dan pengetahuan masyarakat mengenai penggunaan masker yang baik dan sesuai standar.

Bagi Penulis

1. Menjadi lebih mahir menggunakan software *Adobe After Effects*, *Adobe Illustrator*, dan *Adobe Premiere*.
2. Menambah wawasan dan pengalaman penulis dalam berkarya membuat video animasi yang bermanfaat untuk masyarakat.
3. Menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam membuat video animasi.

Bagi Akademik

1. Sebagai bahan masukan untuk proyek Tugas Akhir pada masa yang akan datang.
2. Menjadi dokumentasi tertulis atau arsip Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.7 Sistematika Penulisan**Bab I PENDAHULUAN**

Dalam bab I ini berisi latar belakang, tujuan penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II LANDASAN TEORI

Dalam bab II ini berisi teori penunjang dari teknik yang digunakan untuk membuat video animasi dan pengenalan software yang digunakan.

Bab III TINJAUAN UMUM

Dalam bab III ini berisi masalah yang terdapat pada obyek dan gambaran umum proyek.

Bab IV PERANCANGAN dan PEMBAHASAN

Dalam bab IV ini berisi rancangan proyek dan menjelaskan tahapan-tahapan produksi dari mulai sebelum produksi hingga pasca produksi.

Bab V PENUTUP

Dalam bab V ini berisi kesimpulan dari hasil akhir penilaian proyek.