

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Studi meta-analisis oleh Ke, Lin, Ching, Dwyer (2006) pada animasi pembelajaran, yang menghasilkan hasil-hasil penelitian dalam penggunaan animasi untuk pembelajaran, menunjukkan bahwa rata-rata, kelompok yang menggunakan animasi mengalami peningkatan pembelajaran *multi-level* sebesar 63%, sementara kelompok yang menggunakan ilustrasi statis mengalami peningkatan sebesar 50% saja.[1] Menurut Robet dan Ariani (2010), animasi dapat membantu proses pembelajaran dan menarik perhatian siswa karena adanya rangsangan terhadap motivasi daya kognitif siswa.[2]

Studi yang mempelajari secara empiris penggunaan animasi 2D dan 3D menunjukkan bahwa masyarakat dengan pengetahuan awal lebih banyak akan mendapatkan informasi tentang dampak penggunaan plastik, sementara masyarakat dengan pengetahuan awal yang lebih sedikit menunjukkan hasil yang sama baik ketika menggunakan animasi 2D maupun 3D.[3]

Penggunaan plastik dan barang-barang berbahan dasar plastik semakin meningkat seiring berkembangnya teknologi, industri dan juga jumlah populasi penduduk. Di Indonesia, kebutuhan plastik terus meningkat hingga mengalami kenaikan rata-rata 200 ton per tahun. Akibat dari peningkatan penggunaan plastik ini adalah bertambah pula sampah plastik.[4] Plastik merupakan bahan polimer sintesis yang dibuat melalui proses polimerisasi dimana tidak dapat lepas dari kehidupan kita sehari-hari yang umumnya kita jumpai dalam bentuk plastik kemasan ataupun penggunaannya pada alat-alat listrik dan peralatan rumah tangga. Sifatnya yang sulit terdegradasi di alam menjadikannya penyumbang limbah terbesar yang menyebabkan rusaknya keseimbangan alam.[5].

Plastik sendiri dikonsumsi sekitar 100 juta ton/tahun di seluruh dunia. Satu tes membuktikan 95% orang pernah memakai barang mengandung Bisphenol-A. Oleh karena itu pemakaian plastik yang jumlahnya sangat besar tentunya akan berdampak signifikan terhadap kesehatan manusia dan lingkungan karena plastik mempunyai sifat sulit terdegradasi (nonbiodegradable), plastik diperkirakan membutuhkan 100 hingga 500 tahun hingga dapat terdekomposisi (terurai) dengan sempurna.[6]

Setelah dianalisa masih banyaknya penggunaan sampah khususnya plastik di Kelurahan Kujon dan masih banyaknya masyarakat yg membuang sampah plastik yg sembarangan dan serta data yg diperoleh bahwa timbunan sampah yang dihasilkan di Kelurahan Kujon per hari adalah sebanyak 768 m³ /hari. Jenis sampah yang dominan timbul adalah sampah organik (65 %) dan sampah plastik (10 %). Pengelolaan sampah padat di masyarakat selama ini berupa ditimbun atau dibakar di kebun dan sebagian lagi dibuang ke sungai. Sehingga dibuatkan animasi 2D.

Setelah melalui wawancara langsung dengan bapak kepala desa Kelurahan Kujon, animasi 2D sangat dibutuhkan dalam media edukasi yang bisa ditujukan untuk seluruh kalangan masyarakat mulai dari anak kecil sampai orang dewasa. Tampilan animasi 2D juga lebih menarik dibandingkan dengan poster atau media tulis lainnya. Dan di era modern ini animasi 2D juga lebih mudah diterima oleh semua kalangan masyarakat. Melalui pengemasan visualisasi informasi dalam bentuk Video Animasi 2D dengan menggunakan teknik frame by frame akan menyampaikan informasi tentang dampak penggunaan plastik secara jelas. Maka dari keterangan di atas penulis tertarik untuk mengajukan judul skripsi Pembuatan Video Animasi 2D tentang Dampak Penggunaan Plastik di Kelurahan Kujon.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan yaitu, "Bagaimana Membuat Video Animasi 2D tentang Dampak Penggunaan Plastik".

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan laporan ini, agar pembahasan tidak melebar dan untuk memudahkan dalam penyelesaian nantinya maka akan dibatasi pada beberapa hal berikut ini:

1. Media informasi yang dibuat adalah animasi 2D.
2. Media informasi animasi 2D berjudul "dampak penggunaan plastik".
3. Media informasi animasi memiliki durasi tidak lebih dari 3-5 menit.
4. Bahasa yang digunakan yaitu Bahasa Indonesia.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penyusunan penelitian ini adalah:

1. Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah membuat video animasi 2D tentang dampak penggunaan plastik.
2. Mengenalkan kepada masyarakat tentang dampak penggunaan plastik.
3. Menerapkan ilmu yang didapat selama studi di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Amikom

1. Sebagai bahan evaluasi untuk mahasiswa.
2. Menjadi karya ilmiah yang berguna nantinya bagi amikom dan mahasiswa yang akan mengerjakan karya ilmiah dengan pengambilan tema yang sama.

1.5.2 Bagi Penulis

1. Menyampaikan imajinasi penulis ke dalam animasi 2D agar menjadi sarana edukasi bagi masyarakat.

2. Menerapkan disiplin ilmu yang didapat di bangku kuliah sehingga dapat diterapkan di lapangan.

1.5.3 Bagi Pembaca

Penelitian ini dapat memberikan referensi dalam pembuatan karya animasi 2D.

1.5.4 Bagi Objek Penelitian

1. Animasi 2D ini diharapkan dapat membangun kesadaran masyarakat akan dampak penggunaan plastik.
2. Meningkatkan pengetahuan masyarakat tentang dampak penggunaan plastik

1.6 Metode Penelitian

Metode Kualitatif : Melakukan pengumpulan data penelitian yang berhubungan dengan objek masalah yang dikaji.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Agar menunjang pencarian fakta dan pengumpulan data guna memecahkan masalah yang berkaitan dengan kasus ini, Diperlukan pemahaman bagaimana informasi tersebut nantinya dapat dijalankan. Untuk mengetahui bagaimana informasi tersebut berjalan, diperlukan beberapa metode untuk memperoleh data yang akurat dan menghasilkan video informasi yang lebih baik. Metode-metode tersebut antara lain:

1. Metode Observasi

Observasi adalah metode yang digunakan penulis dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap kegiatan pengolahan data langsung di Kelurahan Kujon.

2. Metode Wawancara

Penulis melakukan wawancara langsung di Kelurahan Kujon dengan kepala desa untuk mendapatkan informasi

1.6.2 Metode Analisis

Analisis pada penelitian digunakan untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan untuk penelitian. Metode analisis pada penelitian ini digunakan untuk menganalisa kebutuhan fungsional dan non fungsional.

1.6.3 Metode Perancangan

a. Pra Produksi

Dalam membuat karya animasi 2D yang berhubungan dengan kreatifitas diperlukan riset yang memadai, ide awal, dan konsep yang matang dengan eksekusinya proses pra-produksi meliputi :

1. Ide cerita.
2. Cerita dan scenario.
3. Desain karakter.
4. Color karakter.
5. Desain background.
6. Storyboard.

b. Produksi

Pekerjaan ini merupakan pekerjaan utama dalam pembuatan animasi 2D yaitu tahap produksi.

1. Background.
2. Coloring.

c. Pasca produksi

Pasca produksi adalah bagian terakhir dari rangkaian proses pembuatan animasi. Disini karya animasi tadi akan dipoles dan diedit sehingga menjadi sebuah karya utuh yang enak dilihat.

1. Compositing.
2. Editing.
3. Rendering.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam menyusun laporan penelitian ini maka peneliti menggunakan sistematika penulisan secara sederhana yang terdiri dari :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Metodologi Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori sebagai dasar penulisan yang mendasari perancangan serta pembuatan media pembelajaran.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang teknik analisis dan perancangan desain yang digunakan dalam membangun sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang pembahasan perancangan, pembuatan serta implementasinya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran keseluruhan pembahasan dari bab-bab sebelumnya. Kesimpulan merupakan jawaban yang menjadi pokok permasalahan dari rumusan masalah. Dan saran yang diberikan merupakan harapan untuk pengembangan serta penyempurnaan dari hasil penulisan.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang referensi-referensi yang telah digunakan selama pembuatan laporan skripsi ini sebagai acuan yang mendukung

LAMPIRAN