

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Informasi memegang peranan penting dalam kehidupan manusia sehingga sekarang ini dunia teknologi informasi berkembang dengan pesat. Informasi tidak bisa lepas dari perkembangan teknologi, dalam hal ini perkembangan dunia komputer yang membuat segalanya lebih dinamis dan efisien. Penggunaan bidang multimedia ini bisa berupa gambar, teks, video, audio dan animasi. Bidang multimedia ini banyak digunakan dalam iklan televisi, presentasi atau seminar, desain majalah dan membuat film animasi. seperti film animasi sebagai alternatif menyampaikan informasi kepada orang lain dengan lebih menarik. Film Animasi dapat menjadi sarana pembelajaran, hiburan dan untuk kepentingan informasi yang lebih menarik dan efisien.

Animasi merupakan salah satu dari hasil teknologi multimedia yang paling rumit dan butuh ketekunan sang animator dalam pengerjaannya. Animasi mulai dikenal secara luas sejak populernya media televisi yang mampu menyajikan gambar-gambar bergerak dari makhluk hidup baik manusia, hewan, maupun tumbuhan.

Dalam kehidupan sehari-hari banyak permasalahan yang kita jumpai di masyarakat, dan salah satunya adalah masalah kebersihan. Banyak permasalahan yang timbul akibat kehidupan masyarakat yang tidak peduli akan kebersihan seperti banjir, penyakit TBC, demam berdarah, penyakit kaki gajah dan lain-lain. Lewat film animasi yang menjadi media sosialisasi kepada masyarakat akan

pentingnya hidup bersih dan menjaga lingkungan. Maka dengan ide cerita yang berasal dari imajinasi dan pengalaman sendiri, sekaligus ingin mempraktekkan Adobe After Effect dibuatlah sebuah Animasi yang berjudul Pembuatan Video Animasi 2D Edukasi "Menjaga Lingkungan Dari Sampah"

1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat disimpulkan sebuah rumusan masalah yaitu bagaimana merancang dan membuat film animasi 2D menjaga lingkungan dari sampah, dan pesan apa yang diambil dari film animasi tersebut.

1.2 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. Animasi ini dibuat dengan sesederhana mungkin tetapi pesan yang di sampaikan diharapkan bisa diterima di masyarakat.
2. Animasi ini bertujuan sebagai edukasi. Menceritakan tentang menjaga lingkungan secara singkat, padat dan jelas.
3. Animasi ini berdurasi 01.15 menit

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari pembuatan film animasi edukasi ini sebagai media sosialisasi dan sebagai media pembelajaran untuk menjaga

lingkungan yang di harapkan mampu diterima masyarakat luas dan bisa bermanfaat bagi kehidupan sehari hari, dan hasil perancangan ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan sebagai referensi bagi peneliti lain yang melakukan perancangan serupa.

1. Membuat film animasi edukasi yang mampu diterima masyarakat luas dan bisa bermanfaat bagi kehidupan sehari hari, sehingga bisa menyadarkan masyarakat akan pentingnya hidup bersih.
2. Mengetahui tahapan-tahapan dalam proses pembuatan film animasi.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Bagi Amikom

1. Bahan evaluasi mahasiswa
2. Menjadi karya ilmiah yang berguna bagi amikom dan mahasiswa yang akan mengerjakan karya ilmiah dengan tema yang sama

1.4.2 Bagi Penulis

1. Menyampaikan imajinasi penulis ke dalam animasi 2D agar menjadi hiburan dan pengetahuan yang baik untuk masyarakat
2. Menerapkan disiplin ilmu yang didapat di bangku kuliah sehingga di terapkan dilapangan.

1.4.3 Bagi Pembaca

Peneliti ini dapat memberikan referensi dalam pembuatan karya animasi 2D

1.4.4 Bagi Objek Penelitian

1. Animasi 2D ini diharapkan dapat membangun kesadaran masyarakat tentang animasi bertema lingkungan
2. Meningkatkan pengetahuan masyarakat tentang menjaga lingkungan dari sampah.

1.5 Metode Penelitian

1. Metode Kuantitatif : Melakukan pengumpulan data penelitian yang berhubungan tentang objek masalah yang dikaji
2. Study Literatur : Mencari Informasi dan berbagai sumber , jurnal , buku dokumentasi , internet dan pustaka

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Agar menunjang pencarian fakta dan pengumpulan data untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan kasus ini, diperlukan pemahaman , bagaimana informasi tersebut dapat dijalankan . diperlukan beberapa metode antara lain ;

1. Metode Observasi

Observasi adalah metode yang digunakan penulis dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap kegiatan pengolahan data langsung pada juli 2019 .

2. Metode wawancara

Penulis melakukan wawancara langsung di pemukiman warga dengan kepala desa setempat.

1.5.2 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

1.5.3 Metode Perancangan

A. Pra Produksi

Dalam membuat karya film yang berhubungan dengan kreatifitas diperlukan riset yang memadai, ide awal, dan konsep yang matang sampai dengan eksekusinya proses pra-produksi meliputi[6]:

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

B. Produksi

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

1. Key animation.
2. In between.
3. Background.
4. 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.[7]

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

1.6 Sistematika Penulisan

Agar gambaran pembahasan penelitian lebih mudah di mengerti, maka skripsi ini disusun dengan sistematika penulisan yang dibagi sebagai berikut;

BAB I: PENDAHULUAN

Berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Berisi tinjauan pustaka, dan dasar-dasar teori yang digunakan dalam penelitian.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini memuat identifikasi masalah tentang objek penelitian, tahapan pengembangan sistem, solusi yang ditawarkan, analisis sistem, dan perancangan arsitektur sistem.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tahapan yang peneliti lakukan dalam mengembangkan sistem, tampilan sistem, dan pengujian.

BAB V: PENUTUP

Berisi kesimpulan, keterbatasan sistem, dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.

