

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Seiring berkembangnya zaman, banyak hal telah berubah dan semakin maju perkembangannya. Begitu pula dengan Bumi yang telah mengalami banyak perubahan. Namun, Bumi saat ini dalam kondisi yang menyedihkan. Faktor kerusakan yang dilakukan oleh manusia, membuat planet Bumi yang semakin tua juga perlahan mulai hilang keindahannya. Beberapa hal yang mengkhawatirkan tentang Bumi, seperti : rusaknya hutan, mencairnya kutub utara, suhu Bumi semakin panas, tercemarnya air sungai dan menumpuknya sampah plastik[1]. Salah satu penyebab dari hal-hal tersebut adalah dikarenakan ketidakpedulian manusia terhadap kebersihan lingkungan.

Di Indonesia, masih banyak masyarakat yang tidak peduli terhadap kebersihan. Berdasarkan data riset Kementerian Kesehatan diketahui hanya 20% dari total masyarakat Indonesia peduli terhadap kebersihan dan kesehatan. Ini berarti, dari 262 juta jiwa di Indonesia hanya sekitar 52 juta orang yang memiliki kepedulian terhadap kebersihan lingkungan sekitar dan dampaknya terhadap kesehatan[2]. Ketidakpedulian manusia dapat dirasakan oleh orang-orang disekitarnya secara langsung. Seperti pada jawaban dari pertanyaan terhadap beberapa responden, tepatnya berjumlah 42 orang mengenai kebersihan di sekitar mereka. 41 responden menjawab bahwa pernah melihat orang yang membuang sampah sembarangan dengan frekuensi berbeda-beda yaitu ada yang "pernah", "kadang", bahkan "sering". Bahkan sampah menumpuk yang dibiarkan beberapa

hari juga dijawab “pernah” atau “sering” oleh sejumlah 38 responden, ada yang menambahkan bahwa hal tersebut dikarenakan petugas pengangkut sampah yang tidak mengangkut sampah, ada juga yang mengatakan bahwa sampahnya hanya dibiarkan begitu saja di dapur kost dan beberapa orang hanya mengandalkan yang piket untuk membersihkan.

Dampak yang ditimbulkan akibat dari tidak menjaga kebersihan lingkungan adalah dapat mencemari lingkungan, merusak pemandangan, menimbulkan penyakit, dan dapat menurunkan kualitas kesehatan[3]. Berdasar fakta yang ada, masih banyak orang yang tidak peduli menjaga kebersihan. Oleh karena itu, perlu adanya solusi agar orang-orang lebih mepedulikan lingkungan. Salah satu solusi yaitu dengan membuat animasi 2D yang memberikan pesan moral untuk menjaga kebersihan, dimana menjaga kebersihan dapat dimulai dari diri sendiri.

Animasi merupakan salah satu ciptaan akibat berkembangnya teknologi yang semakin canggih. Manfaat animasi dapat dirasakan banyak orang dan tak lepas dari kehidupan sehari-hari, seperti : sebagai media hiburan, promosi dalam iklan, pada media pembelajaran dan/atau pada media presentasi. Konsep animasi dipilih dikarenakan cerita yang dibuat bersifat *imaginatif* dan lebih-lebihkan apa yang ada kenyataan, sehingga tidak memungkinkan cerita tersebut dibuat menggunakan *live shoot*. Sedangkan teknik pengerjaan yang digunakan adalah *frame by frame*, dikarenakan adanya adegan yang membutuhkan ilustrasi gerakan yang lebih-lebihkan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu : Bagaimana agar pesan moral dari animasi “*Healthy Life*” dapat tersampaikan ?

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan film animasi ini dapat sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Film animasi ini bercerita mengenai seorang mahasiswi yang tidak menjaga kebersihan dengan baik.
2. Pesan moral yang ingin disampaikan yaitu mengenai kebersihan.
3. Animasi 2D dibuat dengan teknik *frame by frame*.
4. Target penayangan untuk film animasi ini yaitu lewat youtube.
5. Target durasi film animasi ini kurang lebih 4 menit.
6. Yang diuji dari penelitian ini adalah faktor *story telling* dan animasinya.
7. Hasil dari pembuatan animasi 2D akan diuji oleh masyarakat luas menggunakan kuesioner.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun yang dapat dicapai dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat animasi pendek 2D “*Healthy Life*” dengan teknik *frame by frame*.
2. Mengasah dalam pembuatan animasi 2D.

3. Menyampaikan suatu ajaran moral / pesan cerita didalam animasi.
4. Membuat referensi film animasi 2D dengan teknik *frame by frame*.

## 1.5 Manfaat Penelitian

### 1.5.1 Untuk peneliti

1. Melatih dalam bertanggung jawab.
2. Dapat mengimplementasikan hasil dari masa studi di Universitas Amikom Yogyakarta pada jurusan Strata 1 Sistem Informasi, dan dapat memahami apa yang telah didapat pada masa kuliah teori maupun praktikum.
3. Menambah wawasan dan pengalaman dalam membuat animasi 2D dengan teknik *frame by frame*.
4. Dapat menyampaikan informasi berupa cerita fiktif kepada penonton dengan mudah.
5. Dapat menjadi sebuah portofolio.

### 1.5.2 Bagi Penonton

1. Diharapkan mendapat pesan yang ingin disampaikan oleh penulis.
2. Dapat menikmati hasil dari pembuatan animasi "*Healthy Life*".

### 1.5.3 Bagi Pembaca

1. Sebagai bahan referensi dalam penulisan karya ilmiah di bidang multimedia terutama animasi 2D dengan teknik *frame by frame*.

#### 1.5.4 **Bagi Akademik**

1. Dapat mengetahui seberapa besar mahasiswa memahami bagaimana mengimplementasikan hasil penelitian dalam dunia kerja.
2. Sebagai bahan masukan bagi Universitas Amikom Yogyakarta.

#### 1.6 **Metode Penelitian**

Sebagai penunjang keakuratan penulis dalam melakukan penelitian ini, maka dapat diambil beberapa metode yaitu :

##### 1.6.1 **Metode Pengumpulan Data**

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan penelitian ini. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

##### 1. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap film animasi yang mempunyai ciri dan karakteristik yang sama.

##### 2. Metode Kepustakaan

Metode pengumpulan data dari hasil mengumpulkan data-data dari buku yang berkaitan dengan pembuatan animasi.

##### 3. Metode Literatur

Metode pengambilan data dengan menggunakan literatur, seperti memanfaatkan adanya fasilitas internet dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan pembuatan animasi.

##### 4. Metode Kuesioner



Metode pengumpulan data dengan menggunakan sekumpulan daftar pertanyaan kepada sejumlah objek yang *representative*, untuk mengetahui respon penonton terhadap animasi yang dibuat.

#### 1.6.2 Metode Analisis

Analisis dilakukan untuk mengumpulkan kebutuhan-kebutuhan untuk membuat animasi, seperti menganalisa kebutuhan informasi, analisa kebutuhan aplikasi, dan analisa kebutuhan informasi.

#### 1.6.3 Metode Perancangan

Meliputi Pra-Produksi yaitu perencanaan dalam pembuatan animasi 2D, hal ini meliputi ide, tema, *logline*, sinopsis, diagram *scene*, *character development*, *research*, *screenplay/script*, *storyboard*.

#### 1.6.4 Produksi

Menerapkan teknik *frame by frame*, membuat gambar karakter dan hal-hal lain yang berkaitan dengan pembuatan animasi. Lalu selanjutnya *editing* animasi setelah selesai lalu proses *rendering*.

#### 1.6.5 Evaluasi

Meliputi pengujian mengenai kesesuaian terhadap film animasi 2D yang dibuat. Dan juga mengetahui sejauh mana animasi tersebut dapat dipahami oleh penonton.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Pada bagian ini dituliskan urutan-urutan dan sistematika penulisan yang dilakukan, sebagai berikut :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini menguraikan mengenai Latar belakang, Rumusan masalah, Batasan Masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, Metode penelitian dan Sistematika penulisan.

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini berisi tinjauan pustaka, teori mengenai animasi, analisa kebutuhan, proses dalam pembuatan animasi, dan teori untuk evaluasi.

### **BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN**

Dalam bab ini berisi analisis- analisis dan proses pra-produksi/perancangan dalam pembuatan animasi 2D.

### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini menjelaskan mengenai hasil dan proses pembuatan film animasi 2D. Dari proses menggambar frame by frame hingga editing dan tahap evaluasi.

### **BAB V : PENUTUP**

Pada bab ini merupakan penutup dari penyusunan penelitian yang didalamnya terdapat kesimpulan dan saran.

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**