

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang Masalah

Dinas lingkungan hidup kota Yogyakarta merupakan Institusi yang handal dalam pengelolaan lingkungan hidup untuk mewujudkan masyarakat Kota Yogyakarta yang berbudaya dan berwawasan lingkungan"[1]. Banyak program kerja dinas lingkungan hidup kota yogyakarta yang telah dilakukan untuk mewujudkan masyarakat kota yogyakarta yang berbudaya dan berwawasan lingkungan salah satunya pengendalian pencemaran dan kerusakan lingkungan hidup. Dengan pemberian materi dan sosialisasi saat ini kepada masyarakat merupakan bentuk upaya pengendalian pecemaran lingkungan hidup dan meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap dampak kerusakan lingkungan.

Kota yogyakarta merupakan kota yang memiliki produksi sampah yang cukup besar, menurut data pada bulan April 2022 Kota Yogyakarta sendiri penyumbang rata-rata 270 ton per hari, yang menempati ranking 2 diantara kabupaten/kota lainnya. Dari jumlah data tersebut jika sampah tidak dikelola dengan baik dan kurangnya kesadaran dari masyarakat akan mempengaruhi kerusakan lingkungan. Kurangnya kesadaran masyarakat akan pengelolaan dan produksi sampah berpotensi kerusakan lingkungan yang parah.

Seiring berkembangnya media teknologi informasi, salah satunya animasi. Animasi merupakan salah satu media yang paling umum digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi. di zaman sekarang, animasi banyak digunakan sebagai media promosi maupun media pembelajaran, bahkan animasi digunakan sebagai media untuk menyampaikan aspirasi yang berisi pesan-pesan moral.

Dengan kurangnya informasi dan media pembelajaran kepada masyarakat sehingga dapat mempengaruhi kesadaran masyarakat akan dampak kerusakan lingkungan yang di sebabkan oleh banyaknya sampah yang diproduksi akan memicu kerusakan lingkungan, Maka dibuatlah visualisasi video animasi pendek 2D iklan layanan masyarakat tentang dampak kerusakan lingkungan yang dapat digunakan

sebagai media pembelajaran kepada masyarakat yang akan disampaikan melalui bentuk video.

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis mengangkat pembahasan mengenai iklan layanan masyarakat sebagai media pembelajaran terkait dampak kerusakan lingkungan menggunakan animasi 2 dimensi dengan teknik *motion graphic*. Adapun judul skripsi adalah *pembuatan video pendek animasi 2d iklan layanan masyarakat tentang "dampak kerusakan lingkungan" studi kasus Dinas Lingkungan hidup kota yogyakarta.*

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis merumuskan masalah, sebagai berikut; *Bagaimana membuat video pendek animasi 2d tentang dampak kerusakan lingkungan sebagai salah satu media pembelajaran melalui media informasi?*

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. Video animasi ini berisi penjelasan tentang dampak kerusakan lingkungan yang ada di kota yogyakarta.
2. Jenis animasi yang digunakan yaitu "*motion graphics 2 dimensi*."
3. Video animasi berdurasi 2 menit 30 detik.
4. Hasil akhir akan di serahkan ke Dinas Lingkungan Hidup Kota Yogyakarta.

1.4 Tujuan penellitian

Tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian adalah:

1. Sebagai syarat kelulusan program Strata-1 untuk jurusan Informatika di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Menyajikan iklan animasi 2d yang informatif dan pembelajaran untuk masyarakat kota yogyakarta.

3. Mempermudah memberi sosialisasi pembelajaran kepada masyarakat mengenai kerusakan lingkungan.
4. Menerapkan ilmu yang didapat selama kuliah di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat penelitian

1.5.1 Bagi penulis

Mampu membuat iklan animasi *motion graphic* dengan kemampuan sendiri.

1.5.2 Bagi masyarakat

Memberi informasi kepada masyarakat tentang pentingnya menjaga lingkungan.

1.5.3 Bagi perusahaan

Membantu Dinas lingkungan hidup kota yogyakarta dalam menyampaikan informasi dan sosialisasi mengenai dampak kerusakan lingkungan kepada masyarakat

1.6 Metode penelitian

Metode penelitian yang penulis terapkan bertujuan untuk mendapatkan hasil penelitian dan analisis yang lebih terarah dan data yang didapat lebih akurat. Penulis menggunakan beberapa metode dalam penelitian skripsi ini, yaitu sebagai berikut:

1.6.1 Metode Observasi

Metode pengumpulan data diperoleh melalui situs web Dinas Lingkungan Hidup Kota Yogyakarta

1.6.2 Metode kepustakaan

Penerapan metode ini bertujuan untuk mencari data dan referensi teori baik dalam buku dan internet yang bersangkutan dengan dampak kerusakan lingkungan dan *motion graphic*.

1.6.3 Metode analisis Data

Penelitian menggunakan analisis SWOT bertujuan untuk mengetahui kekuatan (*strength*), kelemahan (*weaknes*), peluang (*opportunity*) dan ancaman

(*treats*), dengan menerapkan analisis ini maka pada penerapannya akan dapat memaksimalkan kekuatan dan mendapatkan peluang serta meminimalisir kelemahan serta mencegah ancaman.

1.6.4 Metode Perancangan

Metode perancangan yang akan digunakan yaitu merancang konsep iklan, merancang naskah iklan dan merancang *storyboard*.

1.6.4.1 Merancang Konsep Iklan

Merancang konsep merupakan langkah awal setelah teknik pengumpulan data. Dimana dalam perancangan konsep ini menentukan secara keseluruhan pesan dan menentukan alur pada iklan yang akan dibuat. Untuk merancang konsep iklan sangat dibutuhkan kerativitas.

1.6.4.2 Merancang Naskah Iklan

Dalam merancang naskah iklan harus menentukan dialog dan urutan elemen elemen secara rinci. Ada beberapa pertimbangan dalam menulis iklan agar lebih efektif, seperti mempertimbangkan tampilan iklan agar terlihat lebih menarik.

1.6.4.3 Merancang storyboard

Sebelum memulai mengerjakan iklan diperlukan *storyboard*. *Storyboard* adalah serangkaian gambar sketsa yang menggambarkan urutan atau alur cerita setelah naskah iklan dan rancangan animasi yang dibuat.

1.7 Sistematika penulisan

Sistematika penulisan yang diterapkan oleh penulis dalam skripsi adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar pokok yang membahas mengenai latar belakang, Rumusan masalah, Batasan masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, Metode penelitian, dan Sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang tinjauan pustaka dan pengantar pokok yang membahas tentang kajian pustaka, definis multimedia, konsep dasar iklan, definisi animasi, definisi video, definisi *motion graphic* dan definisi kerusakan lingkungan.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi profil singkat Dinas Lingkungan Hidup Kota Yogyakarta, menjelaskan mengenai perancangan naskah iklan, kosep, ide, *storyboard*, dan analisis mengenai pra produksi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas proses produksi dan pascaproduksi, dimana produksi membahas tentang pembuatan bahan-bahan animasi dan pascaproduksi membahas bagaimana mengimplementasikan bahan-bahan animasi menjadi animasi yang utuh, berupa video iklan layanan masyarakat berbasis animasi 2 dimensi.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran dari keseluruhan isi laporan.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi sumber-sumber ataupun buku-buku yang menjadi referensi atau acuan dalam penyusunan skripsi ini.

LAMPIRAN