

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut buku Valuasi dan Penilaian Kerusakan Sumber Daya Alam oleh Akhmad Fauzi menjelaskan bahwa Eksploitasi sumber daya alam yang berlebihan selain menyebabkan degradasi lingkungan juga memicu terjadinya bencana alam yang cukup intens. Data dari BMKG tahun 2011 menunjukkan bahwa jumlah bencana alam yang berkaitan dengan lahan dan hidrologi cukup meningkat tajam selama periode 2002-2010. Jika pada tahun 2002 terjadi sekitar 51 kasus banjir di Indonesia, pada tahun 2010 jumlah kasus banjir meningkat tajam sampai 1.016 kasus. Demikian juga halnya dengan bencana longsor yang pada tahun 2002 hanya terjadi 48 kasus, tahun 2010 jumlah kasus longsor meningkat menjadi 401 kasus [24]. Hal ini menjadi sangatlah penting bagi manusia untuk menjaga lingkungan untuk mencegah hal – hal yang tidak diinginkan. Maka dari itu penulis mendapatkan ide berupa pentingnya mencegah kerusakan alam.

Animasi sudah lama berada di lingkungan masyarakat dunia. Dengan adanya animasi, sesuatu akan mudah disampaikan dengan lebih mudah. Termasuk dalam banyak bentuk seperti iklan, promosi, atau menyampaikan pesan moral/edukasi. Untuk itu penulis memilih animasi yang digunakan sebagai media visual untuk menyampaikan sebuah pesan moral ke audience. Karena pada dasarnya manusia (audience) memiliki sifat instan, sederhana, tapi sarat pesan dan makna (diluar fungsi kartun sebagai seni murni) [1].

Sebelum era tahun 2000-an, berbagai tampilan visualisasi masih didominasi oleh bentuk 2 Dimensi (2D). Namun kini ditahun 2000-an, 2D mulai tergeser keadaannya oleh kehadiran 3D. Tentu ini tidak akan bisa dielakkan karena perkembangan zaman memang menuntut demikian. Meskipun begitu, 2D tidak hilang total dari 'panggunnya'. Ini karena bentuk 2D masih berkesan lebih menarik, simple, dan juga masih digunakan dalam kebutuhan-kebutuhan lainnya seperti pembuatan game, presentasi sederhana, media pembelajaran.

Penggunaannya sebagai media promosi juga menarik karena ruang lingkup penikmatnya sangat luas. Selain dari pada itu, keunggulan sebuah animasi yaitu mampu memvisualkan sebuah story character dan pergerakan yang tidak bisa diterapkan dengan teknik konvensional [2].

Penelitian ini mengangkat konsep animasi dengan teknik motion graphic yang memiliki tujuan untuk memberikan edukasi serta bertujuan untuk menyampaikan pesan moral kepada masyarakat umum. Agar masyarakat umum mengerti dampak apa yang disebabkan terhadap lingkungan kita.

Teknik *Motion Graphic* adalah salah satu teknik dalam videografi, Motion graphics bisa dikatakan sejenis dengan infographic, tetapi menggunakan cuplikan video atau animasi untuk membuat rangkaian gerak ilusi. Motion graphics pada umumnya merupakan gabungan dari potongan-potongan desain yang berbasis media visual, seperti memasukan elemen-elemen yang berbeda seperti desain 2D atau 3D, animasi, video, ilustrasi, fotografi, dan musik. Motion graphic pada umumnya merupakan gabungan dari potongan-potongan desain atau animasi berbasis media visual yang Seperti 2D, 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik (Krishna, et al., 2010) [3].

Dari uraian latar belakang diatas, maka peneliti bertujuan untuk membuat film animasi 2D sebagai media edukasi serta menyampaikan pesan moral cerita. Sehingga diharapkan pula bagi pihak audien untuk sadar dan aktif dalam menjaga lingkungan setempat. Maka dari itu dibuatlah penelitian yang berjudul "*Pembuatan Animasi Berjudul Save The Planet Dengan Teknik Motion Graphics*".

Latar belakang masalah memuat pernyataan permasalahan yang didapat oleh peneliti, berdasarkan pengamatan langsung atau menyimpulkan dari masukan-masukan yang diterima. Jika perlu memasukkan teori terkait, atau logika-logika penyebab permasalahan, maka cantumkan seperlunya sebagai gambaran umum, tidak perlu detail, karena detail teori atau logika pemecahan masalah, atau solusinya akan dibahas lebih di bab II dan Bab III.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan bahwa: “Bagaimana membuat film animasi 2D berjudul Save the Planet dengan teknik Motion Graphic?”.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang dimaksudkan adalah dalam memberikan arahan yang jelas bagi penulis untuk meneliti dan menentukan metode dalam penelitian yang dilakukan. Berdasarkan asumsi tersebut maka penulis menentukan batasan masalah penelitian adalah sebagai berikut :

1. Target penayangan yang dilakukan untuk pada film animasi ini yaitu lewat youtube.
2. Target durasi film animasi ini tidak lebih 5 menit.
3. Yang diuji dari penelitian ini adalah faktor storytelling, pesan moral dan animasinya.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun beberapa tujuan pada penelitian ini. Tujuan yang dapat dicapai dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat animasi pendek 2D berjudul Save the Planet dengan teknik motion graphic.
2. Menyampaikan pesan moral serta edukasi tentang pentingnya menjaga planet bumi.
3. Memberi maksud dan tujuan menyadarkan masyarakat.
4. Menerapkan disiplin ilmu yang di dapat dari bangku kuliah sehingga dapat di terapkan dilapangan.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Untuk penulis

- 1) Dapat mengimplementasikan hasil dari masa studi di Universitas Amikom Yogyakarta.

- 2) Dapat mengaplikasikan ilmu – ilmu selama perkuliahan untuk dijadikan tolak ukur keahlian.
- 3) Dapat menyampaikan cerita dan pesan secara mudah.

1.5.2 Bagi Akademik

- 1) Penelitian ini berguna untuk mengetahui seberapa besar mahasiswa memahami bagaimana mengimplementasikan hasil penelitian dalam duniakerja.
- 2) Sebagai bahan referensi mahasiswa dalam penulisan karya ilmiah di bidang multimedia terutama animasi 2D.

1.6 Sistematika Penulisan

Pada penyusunan penelitian ini agar bisa lebih terarah terhadap permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya dapat dibuat dalam beberapa uraian bab-bab 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 : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menguraikan tentang tinjauan pustaka, teori tentang pengertian film kartun, animasi, teknik *motion graphic*, dan analisa kebutuhan sistem dalam pembuatan animasi.

BAB III : METODE PENELITIAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum, analisa kebutuhan sistem dan proses pra-produksi dalam pembuatan animasi 2D.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai hasil dan proses pembuatan film kartun 2D dengan teknik *motion graphic*. Dari proses produksi (konsep karakter, animasi, dan *background*), pasca produksi (*compositing, editing, rendering*), dan tahap pembahasan (mengenai kebutuhan fungsional dan *storytelling*).

BAB V : PENUTUP

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

