

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Metode penyebaran informasi dengan menggunakan multimedia terus berkembang, salah satunya adalah dengan menggunakan video Motion Graphic. Motion Graphic adalah bidang ilmu yang fleksibel di industri kreatif karena bisa diterapkan di berbagai sektor seperti desain, periklanan, multimedia, animasi, games, dan film. Dalam pembuatannya, video Motion Graphic menggunakan elemen-elemen seperti 3D, 2D, ilustrasi, animasi, tipografi, fotografi, video, dan musik.

Berdasarkan jurnal "Plastic Waste Inputs From Land Into The Ocean", Indonesia menempati peringkat kedua dalam pencemaran laut dengan limbah plastik. Limbah plastik ini dapat terurai menjadi limbah yang berbahaya yaitu mikroplastik. Menurut artikel "Apa itu Mikroplastik" yang diterbitkan oleh Greeneration Foundation, Mikroplastik adalah potongan plastic berukuran kurang dari 4,8 milimeter. Mikroplastik ini dapat masuk ke tubuh manusia melalui rantai makanan biota laut dan dapat menyebabkan penyakit jika dikonsumsi berlebihan.

Untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan masalah tersebut, maka perlu dibuatkan sebuah video informasi tentang dampak dari pencemaran limbah Mikroplastik. Dengan melakukan penelitian dengan informasi yang bersumber dari Dinas Kelautan dan Perikanan Daerah Istimewa Yogyakarta, diharapkan dapat menghasilkan Video motion graphic yang memuat informasi yang akurat dan edukatif.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis berinisiatif untuk membuat Video Motion Graphic sebagai media informasi pentingnya kepedulian masyarakat terhadap pencemaran laut oleh limbah Mikroplastik, dengan mengambil judul "PENGARUH PENCEMARAN LAUT OLEH LIMBAH MIKROPLASTIK".

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat video motion graphic yang sesuai dengan informasi yang akan disampaikan?
2. Bagaimana cara membuat video informasi pengaruh pencemaran laut oleh limbah mikroplastik dengan teknik motion graphic?

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar penulis dapat melakukan penelitian dengan terarah, maka penulis membuat batasan masalah yang bisa dijadikan pedoman dalam melakukan penelitian ini, yaitu:

1. Ruang lingkup penelitian akan diadakan di Dinas Kelautan dan Perikanan Daerah Istimewa Yogyakarta.
2. Pembuatan motion graphic, editing, compositing dan rendering akan dilakukan menggunakan software Adobe After Effects dan Adobe Premiere.
3. Informasi yang akan disampaikan berfokus pada keadaan pencemaran laut di Indonesia.
4. Durasi dalam pembuatan video motion graphic ini adalah 3 sampai 4 menit.
5. Produk video motion graphic akan diuji oleh Dinas Kelautan dan Perikanan Daerah Istimewa Yogyakarta Bagian Kelautan, Pesisir, dan Pengawasan.
6. Produk video motion graphic akan dinilai dari cara penyampaian materi dan penggunaan Teknik motion graphic.
7. Target penayangan produk video motion graphic adalah media social seperti Facebook, Twitter, dan Instagram.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari dilakukannya penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan Video Motion Graphic sebagai media informasi yang dapat meningkatkan pengetahuan masyarakat tentang pencemaran laut oleh limbah mikroplastik.
2. Mempelajari proses pembuatan Video Motion Graphic dan pengujian pada aspek informasi dan aspek teknis.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat dari pembuatan video motion graphic ini adalah sebagai media informasi terhadap masyarakat untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan bahaya dari pengaruh pencemaran laut oleh limbah plastik dan lebih peduli akan keadaan biota laut.
2. Dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang memiliki ide serupa.
3. Sebagai bukti bahwa mahasiswa sudah bisa menerapkan ilmu yang didapatkan selama belajar di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

### **1.6 Sistematika Penelitian**

Dalam melakukan penelitian, penulis Menyusun laporan dengan sistematika yang terdiri dari:

**BAB I PENDAHULUAN**, Bab ini akan membahas tentang Latar belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian dan Sistematika Penelitian.

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA**, Bab ini akan berisi tentang penjelasan dari materi yang akan dibuat berupa teori yang dibuat oleh para ahli dan Teknik yang akan digunakan dalam proses pembuatan video.

**BAB III METODE PENELITIAN**, Bab ini akan membahas tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, solusi yang ditawarkan, dan perancangan pembuatan video motion graphic.

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**, Bab ini akan membahas tentang perancangan video motion graphic dimulai dari pemilihan tema, pembuatan storyboard, karakter, motion graphic, memasukan musik dan narasi, dan hasil akhir berupa final render. Hasil akhir video tersebut akan dinilai oleh ketua Dinas Kelautan dan Perikanan Daerah Istimewa Yogyakarta bidang kelautan, pesisir, dan pengawasan.

**BAB V PENUTUP**, Bab ini akan berisi tentang kesimpulan dan saran yang dapat disampaikan.

