

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Lingkungan memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap kesehatan dimana kebiasaan masyarakat yang sering membuang sampah sembarangan, sampah yang menumpuk dan tidak segera terangkut merupakan sumber bau tidak sedap yang memberikan efek buruk bagi daerah sensitif sekitarnya seperti permukiman, perbelanjaan, rekreasi, dan lain-lain. Pembakaran sampah seringkali terjadi pada sumber dan lokasi pengumpulan terutama bila terjadi penundaan proses pengangkutan sehingga menyebabkan kapasitas tempat terlampaui. Hal ini akan mengakibatkan kerugian bagi masyarakat itu sendiri contohnya banjir, wabah penyakit, dan lingkungan yang tidak sehat, apalagi masyarakat saat ini tidak memedulikan hal tersebut dan acuh akan pengaruh tersebut.

Permasalahan sampah di Indonesia antara lain semakin banyaknya limbah sampah yang dihasilkan masyarakat, kurangnya tempat sebagai pembuangan sampah, sampah sebagai tempat berkembang dan sarang dari serangga dan tikus, menjadi sumber polusi dan pencemaran tanah, air, dan udara, dan tempat hidup kuman-kuman yang membahayakan kesehatan. Kurangnya kesadaran masyarakat akan kebersihan lingkungan maka dibutuhkan iklan layanan masyarakat tentang kebersihan lingkungan sebagai media informasi yang bertujuan untuk menyadarkan masyarakat betapa pentingnya kebersihan lingkungan bagi

kesehatan dan dampak yang akan terjadi ketika masyarakat membuang sampah sembarangan dan tidak menjaga lingkungan dengan baik.

Dari permasalahan tersebut, agar masyarakat modern lebih memperhatikan pola hidup mereka untuk lebih sehat, di butuhkan media sosialisasi yang mengikuti perkembangan teknologi agar menarik perhatian dan menginovasi bagi masyarakat modern, karena cara sosialisasi lama sudah mulai ketinggalan perkembangan teknologi sekarang. Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, penulis tertarik untuk membuat penelitian dengan judul "Desain Video Iklan Layanan Masyarakat Kebersihan Lingkungan Dengan Menggunakan Teknik Motion Graphic Sebagai Media Sosialisasi" untuk mengajak masyarakat modern agar lebih peduli akan kebersihan lingkungan saat ini.

Desain Animasi ini akan dibuat menggunakan aplikasi perangkat lunak grafik vektor 2 dimensi yaitu Adobe Illustrator CC. Untuk menggerakkan desain karakter objek nantinya akan menggunakan perangkat lunak Adobe After Effect cc. Dalam pembuatan Video ini ada tiga proses produksi yaitu Pra-Produksi, Produksi dan Pasca-Produksi. File audio dalam Video ini nantinya akan dibuat menggunakan perekam suara, dan file audio "free play" yang di ambi dari internet. Untuk menggabungkan seluruh bagian-bagian file seperti suara dan video yang sudah digerakan akan digabungkan menggunakan perangkat lunak Adobe Premiere CC.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis merumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana cara membuat desain video iklan layanan masyarakat tentang kebersihan lingkungan dengan menggunakan teknik motion graphic sebagai media sosialisasi berbasis animasi 2D yang diharapkan mampu memberikan solusi yang baik dalam mensosialisasikan kebersihan lingkungan?
2. Ada berapa tahap dalam pembuatan iklan layanan masyarakat ?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Pembuatan iklan layanan masyarakat ini menggunakan software Adobe Illustrator, Adobe After Effect CC, Adobe Premiere CC.
2. Pembuatannya meliputi tiga tahap yaitu tahap pra-produksi, tahap produksi dan tahap pasca-produksi.

Durasi Iklan Layanan Masyarakat ini berkisar kurang lebih selama 40 detik.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membuat desain video iklan layanan masyarakat “Kebersihan Lingkungan” sebagai media sosialisasi
2. Menerapkan pengalaman dan ilmu yang didapat selama mengikuti perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta, yaitu telah menempuh mata kuliah Komputer Grafis, Multimedia, Multimedia Lanjut, Broadcast dan Perancangan

Film Kartun.

3. Memberikan referensi dan literatur baru bagi perkembangan desain animasi 2D, khususnya mengenai iklan layanan masyarakat "Kebersihan Lingkungan" dalam bentuk animasi 2D.
4. Dapat memberikan informasi dampak jika tidak menjaga kebersihan lingkungan.
5. Bagi penulis adalah sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata 1 Teknik Informatika pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
6. Dapat memberikan gambaran kepada masyarakat membuang sampah sembarangan mengakibatkan banjir dan wabah penyakit.
7. Memotivasi masyarakat untuk menjaga kebersihan lingkungan, dan mengajak masyarakat agar tidak membuang sampah sembarangan.

1.5 Metode Penelitian

Metode yang digunakan untuk penyusunan penelitian ini yaitu :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1.5.1.1 Tahapan Studi Pustaka (Literatur)

Studi pustaka merupakan langkah awal dalam metode pengumpulan data. Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang diarahkan kepada pencarian data dari artikel-artikel di internet dan informasi melalui dokumen-dokumen, jurnal, baik Pendidikan S1,D3 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika .

1.5.2 Tahapan Perancangan

Metode perancangan menggunakan model Pra-Produksi yang di dalamnya terdapat beberapa langkah persiapan sebelum produksi. Tahapan proses Pra-Produksi adalah identifikasi masalah, *screen writing* atau pencarian ide atau gagasan, penentuan tema, pembuatan *Logline/plot* cerita dan sinopsis. Membuat diagram Adegan (*Scene*) dan membuat *Storyboard*.

1.5.3 Sistematika Penulisan

Sistematika Penyusunan laporan harus terstruktur dan mudah dimengerti, oleh karena itu penulis akan menyajikan lima bab yang berisi uraian secara garis besar laporan yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, batasan masalah, tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan dan rencana kegiatan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang pengertian multimedia, pengertian animasi, sejarah animasi, beberapa jenis teknik animasi, bentuk animasi, prinsip - prinsip animasi, teknik kamera, tahapan pembuatan animasi, penggunaan animasi dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi hal - hal yang mengenai tahapan - tahapan di dalam proses pra-produksi "Desain Video Iklan Layanan Masyarakat Kebersihan Lingkungan Dengan Menggunakan Teknik Motion Graphic Sebagai Media Sosialisasi", yaitu :

1. Mengidentifikasi masalah

Menentukan masalah yang ada di kehidupan kita dan mencari tahu solusi untuk memecahkan masalah tersebut.

2. *Screen writing* atau mencari ide atau gagasan.

Ide merupakan hal yang mendasar untuk mengembangkan sebuah karya.

3. Penentuan tema

Tema cerita adalah pokok pikiran dalam sebuah karya.

4. Menentukan Logline

Logline adalah plot yang dituangkan dalam sedikit mungkin kata-kata yang digunakan dalam menyusun cerita.

5. Pembuatan sinopsis

Sinopsis merupakan gambaran keseluruhan cerita kasar dari sebuah karya.

6. Membuat skenario

Dalam skenario terdapat penjelasan yang lebih detail mengenai beberapa hal.

7. Membuat *Storyboard*

Di dalam tahap ini adalah saat untuk membuat ide-ide di dalam skenario menjadi bentuk visual.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang rincian dan pembahasan di dalam proses produksi dan pasca produksi. Di dalam proses produksi mencakup beberapa tahapan, yaitu

:

1. *Drawing*

Pembuatan aset-aset yang akan di gunakan. Contohnya karakter dan background.

2. *Coloring*

Pemberian warna pada karakter dan seluruh aset yang akan di gunakan

3. *Animating*

Proses menggerakkan karakter sesuai dengan storyboard

4. *Dubbing*

Proses memberikan sound effect untuk video yang akan di produksi

5. *Rendering*

Sebuah kegiatan untuk menyatukan audio dan kumpulan gambar 2D yang telah diatur sebelumnya untuk menjadi sebuah video.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

