

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Merokok sudah dikenal masyarakat sebagai salah satu penyebab kematian yang cukup besar di dunia. Saat ini banyak masyarakat yang mengonsumsi rokok mulai dari anak-anak remaja hingga orang tua. Terlebih banyak dijumpai wanita dan remaja putri merokok. Dampak yang merugikan akibat merokok berupa meningkatnya risiko timbulnya berbagai penyakit, mulai dari gangguan dengan perokok pasif dan penyakit jantung sehingga menyebabkan kematian. Agar kebiasaan merokok ini tidak berlarut-larut, diperlukan solusi pencegahan dengan membuat Iklan Layanan Masyarakat Bahaya Merokok yang bertujuan untuk mengajak masyarakat agar berhenti untuk konsumsi rokok sehingga dapat menciptakan masyarakat yang sehat dan peduli lingkungan.

Saat ini banyak iklan yang dibuat dengan animasi yang menarik. Teknik animasi, terdapat beberapa teknik yang digunakan dengan berbagai macam jenis dalam melakukan produksi. Mulai dari teknik manual hingga digital, dari animasi 2D hingga animasi 3D. Dalam animasi 2D terdapat teknik yang dikenal dengan "Rotoscoping". *Rotoscoping* merupakan teknik menjiplak (*tracing*) pergerakan seseorang atau objek dari *frame ke frame* lain untuk menghasilkan kualitas pergerakan yang halus dan akurat. Teknik ini memberikan sentuhan seni pada adegan yang dijiplak sehingga tidak harus meniru persis. *Motion graphic* merupakan teknik untuk menggerakkan *still images* sehingga objek terlihat dinamis.

dan menarik. Terdapat dua metode dalam teknik ini dengan mengerjakan gambar atau menggabungkan *sequen* gambar-gambar sehingga terlihat bergerak.

Pada pembuatan iklan ini, penulis mengambil teknik *rotoscoping* dan *motion graphic*. Teknik *rotoscoping* digunakan untuk pembuatan adegan karakter orang yang mengkonsumsi dan yang terpapar dengan pengambilan gambar video secara langsung. Pemilihan teknik ini diharapkan dapat memberikan kualitas gerakan animasi 2D yang halus. Pada penyampaian dalam informasi dampak yang ditimbulkan, kandungan pada rokok dan pencegahannya ditampilkan dengan *motion graphic* agar dapat tersampaikan dan diterima audien.

Dari latar belakang yang terjadi di lingkungan masyarakat diatas tentang bahaya merokok, maka penulis mencoba mencari solusi dengan membuat "Iklan Layanan Masyarakat "Bahaya Merokok" Dengan *Motion Graphic Animasi 2D* dan Teknik *Rotoscoping*". Hal ini dilakukan untuk memberikan pesan kepada masyarakat akan bahaya merokok yang perlu dicegah.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat ditentukan masalah dalam tugas akhir ini sebagai berikut: "Bagaimana membuat Iklan Layanan Masyarakat Bahaya Merokok dengan *Motion Graphic Animasi 2D* dan Teknik *Rotoscoping*?"

### **1.3 Batasan Masalah**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, permasalahan dibatasi agar tercapai tujuan dan sasaran yang ingin dicapai, yaitu sebagai berikut:

1. Penulis membuat video iklan dengan teknik *rotoscoping* dan *motion graphic*.
2. Hasil pembuatan video iklan berbentuk video animasi 2D dengan durasi kurang lebih 1 menit 30 detik.
3. Hasil pembuatan iklan ini berbentuk video dengan format H.264, *present* HD 1080p 25, ekstensi file.MP4
4. Pembuatan video ini menggunakan *software Adobe Premiere Pro CS6, Adobe Audition CS6, Adobe Photoshop CS6 dan Adobe After Effects CC 2020.*
5. Untuk audio yang digunakan adalah audio hasil *dubbing*.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program studi Strata Satu (S1) Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Dapat membuat video iklan dengan menggunakan teknik *rotoscoping* dan *motion graphic*.
3. Menciptakan sebuah video iklan layanan masyarakat bahaya merokok yang dapat memberikan pesan kepada masyarakat umum melalui animasi yang dibuat.
4. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti pendidikan dengan harapan ilmu yang dipelajari bermanfaat dan dapat diterapkan.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari disusunnya skripsi ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi penulis:

1. Dapat memperdalam dan menambah pengetahuan atas teori yang diajarkan mengenai pengetahuan yang menyangkut pembuatan video iklan dalam bentuk animasi 2D.
2. Sebagai pemenuh bobot 6 SKS guna mendapatkan syarat kelulusan jenjang pendidikan Strata Satu (S1) Informatika pada Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Dapat mengetahui tentang tahap-tahap pembuatan sebuah iklan animasi 2D.

b. Bagi penonton:

Dengan adanya video iklan ini dapat memberikan kesadaran masyarakat akan bahaya merokok sehingga masyarakat dapat menciptakan hidup sehat tanpa rokok.

c. Bagi peneliti lain:

Adanya penelitian ini penulis berharap dapat memberikan pengetahuan yang penulis dapatkan agar dikembangkan oleh peneliti selanjutnya.

## 1.6 Metode Penelitian

Dalam penyusunan skripsi ini, perlu adanya metode penelitian yang digunakan agar tujuan dalam penelitian dapat tercapai. Untuk itu penulis menerapkan berbagai metode penelitian seperti:

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data, antara lain:

#### 1. Metode Literatur

Pengambilan data yang dilakukan dengan memanfaatkan fasilitas internet, yaitu mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan pembuatan animasi dan teknik-teknik yang digunakan.

#### 2. Metode Keperpustakaan

Merupakan metode pengumpulan data dengan mengambil bahan-bahan dan konsep-konsep yang ada pada buku-buku sebagai bahan referensi untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

#### 3. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan dari beberapa iklan animasi 2D yang dapat dijadikan referensi dalam pembuatan iklan animasi ini.

### 1.6.2 Metode Analisis

Dalam proses pembuatan "Iklan Layanan Masyarakat Bahaya Merokok Dengan Motion Graphic Animasi 2D dan Teknik Rotoscoping" diperlukan metode analisis SWOT, analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non fungsional.

### 1.6.3 Metode Perancangan

Dalam metode ini, penulis melakukan metode pra produksi dengan langkah persiapan yang dilakukan, seperti membuat naskah, menentukan konsep yang akan digunakan sebagai ide awal dan membuat *storyboard*,

### 1.6.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan merupakan tahap kedua dan ketiga yaitu produksi dan pasca produksi. Pada tahap produksi ini meliputi pembuatan konten iklan, merekam suara, penggabungan video dan *rendering* dilakukan dengan implementasi dari bahan-bahan yang dikumpulkan pada tahap pra produksi.

### 1.6.5 Metode Testing

Setelah video selesai dibuat maka dilakukan pengujian testing. Dengan meninjau kembali hasil video yang telah dibuat untuk menekan adanya kemungkinan *crash*, *broken* maupun *incomplete*. Kemudian untuk menguji kelayakan iklan animasi yang telah dikembangkan berdasarkan penilaian dan tanggapan penonton maka dapat diketahui apakah iklan animasi tersebut telah mempunyai kualitas yang baik.

### 1.6.6 Metode Implementasi

Merupakan tahap dimana video iklan animasi 2 dimensi ini yang telah selesai dibuat akan diimplementasikan atau ditayangkan pada *channel Youtube*.



### 1.7 Sistematika Penulisan

Dalam pembuatan laporan penelitian, penulis membuat uraian secara garis besar isi dari skripsi yang terdiri dari beberapa bab. Berikut sistematika penulisan dalam laporan skripsi yang disusun, sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

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

Pada bab landasan teori menjelaskan tinjauan pustaka berupa tema yang diteliti sebelumnya. Uraian teori-teori yang mendasari pembahasan terperinci yang berhubungan dengan pembuatan proyek. Teori tersebut terdiri dari konsep pembuatan iklan.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Dalam bab ini menguraikan tentang analisis yang digunakan, ide cerita pada iklan, naskah, *storyboard* serta penerapan teknik *rotoscoping* dan *motion graphic*.

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

Bab ini menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan mulai dari pengambilan video, proses pemilihan video, proses *editing* dan proses penggabungan video.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini membahas tentang kesimpulan dan saran yang membangun dari penyusunan skripsi. Untuk memperkuat kesimpulan dan saran dengan bukti-bukti yang ditemukan pada saat melakukan penelitian.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi tentang buku sumber referensi yang menjadi acuan dalam proses penyusunan skripsi tersebut.

