

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Motion Graphics adalah gabungan dari media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis dengan memasukan elemen-elemen yang berbeda seperti desain 2D atau 3D, ilustrasi, animasi, tipografi, fotografi, video dan musik.[1] Terdapat dua metode dalam Teknik ini, yakni dengan menggerakkan gambar atau menggabungkan *sequence* gambar-gambar yang memiliki kontinuitas sehingga terlihat bergerak. "*Motion graphic is becoming a principal part of our contemporary visual landscape with integrative technologies merging television, the Internet and immersive environments.*" (Jon Krasner 2008:13) [2] yang artinya motion graphic menjadi prinsip pada landasan visual bagi perkembangan teknologi televisi, internet dan visual di lingkungan sekitar, tujuannya agar menampilkan tampilan yang menarik dan atraktif kepada khalayak sasaran.

Kehidupan sehari-hari masyarakat tidak terlepas oleh sampah. Menurut Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Istimewa Yogyakarta (BAPPEDA) pada tahun 2018 terdapat 644,69 ton/hari volume produksi sampah.[3] Permasalahan sampah dan lingkungan tidak bisa disepelekan. Peran serta masyarakat dalam mengelola sampah masih sangat kurang. Bertambahnya populasi manusia dan pola hidup yang konsumtif menjadikan salah satu penyebab timbulnya sampah. Ditambah lagi masih adanya masyarakat yang membuang sampah sembarangan yang dapat menyebabkan banjir. Tak hanya membuang sampah sembarangan membakar sampah dirasa menyelesaikan permasalahan sampah. Namun, membakar sampah hanya menambah permasalahan kesehatan pada manusia. Faktor

yang menyebabkan permasalahan sampah ialah cara berfikir dan perilaku manusia. Kesadaran dari diri pribadi dan masyarakat untuk menjaga lingkungan yang dapat mengurangi sampah. Beberapa warga Condongcatur mempelopori untuk membuat suatu Pengelolaan Sampah Mandiri yang diberi nama Bank Sampah Kasturi. Bank Sampah ini di dirikan pada tanggal 5 Desember 2014 yang diketuai oleh ibu Sri Asmoroning. Tujuan dari Bank Sampah ini menciptakan masyarakat yang pro aktif mengelola sampah rumah tangga secara tepat dan berkelanjutan, sebagai upaya pemberdayaan masyarakat sekitar. Agar tercipta lingkungan yang bersih dan sehat. Sehingga membuat lingkungan menjadi nyaman.

Dengan adanya metode *motion graphic* beberapa unsur multimedia seperti gambar, video, animasi, audio dipadukan dengan grafis yang kemudian diolah menggunakan *software* tertentu dalam bentuk video. Metode ini dapat mendukung media cetak yang sudah di terapkan sebelumnya. *motion graphic* ini digunakan untuk memvisualisasikan terjadinya banjir dan pembakaran sampah yang diakibatkan dari ulah manusia.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka muncul ide dari penulis untuk mengimplementasikan permasalahan di atas dengan melakukan suatu penelitian dengan judul “*Perancangan Video Edukasi Program Kampung Bersih pada Bank Sampah Kasturi Menggunakan Motion Graphics*” dengan harapan masyarakat dapat mengerti tentang dampak, penyelesaian, dan manfaat dari sampah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan diselesaikan “Bagaimana membuat video edukasi kampung bersih pada Bank Sampah Kasturi menggunakan *motion graphic*.”

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

1. Penelitian yang dilakukan terbatas perancangan dan pembuatan video edukasi menggunakan teknik *motion graphic*.
2. Video edukasi berisi dampak, penyelesaian, dan manfaat sampah.
3. Tahapan penelitian sampai pada penyerahan video edukasi ini kepada pihak Bank Sampah Kasturi.
4. Yang diuji dari penelitian ini kesesuaian informasi yang di sampaikan menggunakan video animasi.
5. Pengujian kepada masyarakat Desa Condongcatur menggunakan kuisisioner.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Adapun maksud dari penelitian ini yaitu :

1. Memberikan informasi kepada masyarakat tentang dampak, penyelesaian, dan manfaat sampah.
2. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama kuliah di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.4.2 Adapun Tujuan dari penelitian ini yaitu :

Adapun tujuan dari penulis:

1. Terciptanya video *motion graphic* yang akan menyadarkan masyarakat Desa Condongcatur tentang sampah.

2. Sebagai salah satu syarat kelulusan dan mempunyai gelar sarjana dalam bidang Informatika dan komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari Penelitian yang dilakukan, Penulis mengharapkan manfaat yang di dapatkan seperti berikut:

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih pengetahuan sebagai salah satu sumber referensi.
2. Animasi *motion graphic* diharapkan dapat membantu mengedukasi masyarakat sehingga bisa mengurangi permasalahan sampah.

1.6 Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan untuk penulisan dan penyelesaian video *motion graphic* ini adalah :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Wawancara

Pada tahap ini pengumpulan data dengan cara melakukan wawancara secara langsung kepada pihak-objek penelitian yaitu Bank Sampah Kasturi Desa Condongcatur Untuk mendapatkan informasi yang akurat.

2. Studi Pustaka

Pengambilan data melalui dokumen tertulis maupun elektronik dari lembaga atau institusi. Dokumen diperlukan untuk mendukung kelengkapan data.

3. Kuisloner

Daftar pertanyaan tertulis yang ditunjukk kepada responden. Jawaban responden atas semua pertanyaan dalam kuisioner kemudian di catat atau di rekam.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode analisis kebutuhan fungsional yang berisi informasi tentang proses-proses yang dilakukan dalam penelitian, dan kebutuhan non-fungsional yang berisi tentang *hardware* (perangkat keras) dan *software* (perangkat lunak) serta *brainware* (sumber daya manusia).

1.6.3 Metode Perancangan

Metode Perancangan dalam penelitian ini berupa tahapan pra produksi. Pada tahapan ini dilakukan persiapan yang dibutuhkan untuk membuat video edukasi mulai dari naskah, menentukan ide, serta pembuatan storyboard.

1.6.4 Metode pengembangan

Metode pengembangan dalam tahap ini dilakukan produksi seperti pembuatan asset-aset berupa grafik dan audio sampai dengan penambahan efek *motion* sesuai dengan *storyboard*. Kemudian tahapan pasca produksi dilakukan proses animasi, *compositing* dan *rendering* untuk membuat sebuah video yang bisa di lihat dengan format yang sudah di tentukan.

1.6.5 Metode testing

Metode testing yaitu metode pengujian kepada pihak Bank Sampah Kasturi Desa Condongcatur untuk mengetahui apakah video telah sesuai dengan pemecahan permasalahan yang ada di pihak objek penelitian.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mengetahui gambaran secara umum mengenai isi penulisan skripsi, maka penulisan skripsi dibagi menjadi lima bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab I berisi penjelasan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II berisi tentang beberapa teori yang menjadi dasar penelitian. Landasan teori dapat menjelaskan definisi atau model yang berkaitan dengan penelitian secara detail. Pada bab ini dijelaskan tentang gambaran umum dari penelitian meliputi objek penelitian, data yang digunakan, serta tools dan software yang digunakan untuk pembuatan software.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab III berisi penjelasan mengenai tinjauan umum tentang objek penelitian, kebutuhan sistem serta analisis dan perancangan video edukasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab IV berisi penjelasan mengenai tahapan implementasi video edukasi yang telah di buat dan pembahasan evaluasi video animasi yang dihasilkan.

BAB V PENUTUP

Bab V berisi penjelasan mengenai kesimpulan dari skripsi yang telah dibuat dan juga berisi saran yang diharapkan bermanfaat bagi pengembangan penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini akan dipaparkan tentang sumber dan literature yang digunakan dalam penulisan naskah skripsi.

