

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Motion graphic atau garfik adalah teknik desain garfish yang menggabungkan elemen visual dengan animasi untuk menciptakan ilusi pergerakan dan perubahan. Melibatkan penggunaan garfik computer, teks, bentuk, dan elemen visual lainnya yang dianimasikan untuk menyampaikan pesan, menceritakan cerita, atau menjelaskan konsep secara kompleks.

Penulis melakukan penelitian ini menemukan permasalahan tentang kurangnya pemahaman masyarakat dalam pengolahan air bersih. Dengan adanya PDAM di Desa Sungaikarang masyarakat dapat lebih mudah untuk mendapatkan pasokan air bersih, akan tetapi BUMD PDAM Desa Sungaikarang membutuhkan video sosialisasi guna mengedukasi masyarakat terkait pengolahan air bersih tersebut. Dalam proses pengaliran air pada PDAM Desa sungaikarang untuk mengupayakan pakosan air bersih bagi masyarakat tentunya tidak memungkinkan menjelaskan secara live shoot karena sumber air yang diambil dari sungai, sumur bor, atau waduk yang dialirkan melalui pipa sehingga kamera biasa tidak dapat masuk untuk menjelaskannya, oleh karena itu dibutuhkan teknik motion grafik untuk memvisualkan proses air bersih dari PDAM Desa sungaikarang yang nantinya akan dialirkan kerumah-rumah warga. Penulis memutuskan pembuatan video motion grafik tentang proses pengolahan air bersih pada PDAM Desa Sungaikarang yang akan digunakan untuk mengedukasi masyarakat.

Melalui perkembangan teknologi informasi dapat dimanfaatkan dalam pembuatan video edukasi karena dapat menggabungkan video, animasi, suara, teks, dan gambar sehingga dapat mengilustrasikan dan menggambarkan informasi video edukasi secara jelas. Salah satunya teknik *motion grafik*

Penulis menggunakan teknik motion grafik untuk memvisualkan tentang pengolahan air yang bersumber dari sumur bor, sungai, atau waduk menjadi air bersih. Dengan memanfaatkan teknologi computer penulis bisa memvisualisasikan tahap proses pengolahan air bersih yang tidak bias dilihat secara langsung. Oleh

karena itu menggunakan teknik motion grafik dalam bentuk 2D bias menjadi sumber edukasi bagi masyarakat.

Dari permasalahan tersebut penulis memutuskan untuk membuat tugas akhir ini bertemakan video *motion grafik* pengolahan air bersih di PDAM Desa Sungai Karang yang berjudul “Pembuatan Video Motion Grafik Pengolahan Air Pada BUMD PDAM Desa Sungai Karang Sebagai Sarana Edukasi Masyarakat”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasar latar belakang masalah tersebut maka dapat dirumuskan yaitu “bagaimana pembuatan video motion graphic pengolahan air pada BUMD PDAM desa sungaikarang sebagai sarana edukasi masyarakat dengan menerapkan teknik motion graphic”

## **1.3 Batasan Masalah**

Untuk memfokuskan pembahasan ini maka penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Menggunakan teknik motion grafik untuk membuat video edukasi ini.
2. Video edukasi ini hanya membahas tentang proses pengolahan air bersih.
3. Video edukasi ini berdurasi 1 menit.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin disampaikan penelitian ini adalah:

1. Membuat video *motio graphic* proses pengolahan air bersih.
2. Untuk memberikan informasi tentang pengolahan air bersih di PDAM Desa Sungaikarang

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui proses pembuatan dan teknik dalam pembuatan animasi *Motion Graphic*
2. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan.
3. Penelitian ini diharapkan dapat menjai landasan teori untuk penelitian lain yang serupa

## 1.6 Sistematika Penulisan

Penelitian ini penulis sajikan dengan sistematika penulisan kedalam beberapa bab sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini penulis menguraikan seputar latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat dan tujuan penelitian, metode penelitian hingga seistematik penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini berisikan teori yang digunakan dalam penelitian dan yang menyangkut pelaksanaan penulisan penelitian.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini membahas tentang indentifikasi masalah, analisa video iklan *motion graphic*, pengambilan data yang di perlukan, analisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional dalam perancangan yang dilakukan saat penelitian.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas tentang langkah-langkah dalam penerapan dan perancangan *motion graphic* pada video iklan.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Bab ini berisikan daftar referensi-referensi yang telah digunakan dalam penulisan dan pengembangan.