

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Rokok merupakan suatu masalah serius yang sedang dihadapi Indonesia saat ini. Dr. Lily Sriwahyuni, Direktur Pencegahan dan Pengendalian Penyakit Tidak Menular Kementerian Kesehatan mengatakan jumlah perokok di Indonesia kini mencapai 90 juta. Menurut survei Atlas Tobacco, Indonesia adalah perokok nomor satu diikuti oleh Rusia, Cina, Filipina, dan Vietnam. Dua dari setiap tiga pria Indonesia adalah perokok. Oleh sebab itu, dibuatlah iklan layanan masyarakat agar bisa memberikan edukasi bahwa rokok itu berbahaya. [1]

Iklan Layanan Masyarakat (ILM) adalah jenis iklan yang bersifat non-profit atau tidak mengejar keuntungan (Liliweri, 1992, p.32). Iklan Layanan Masyarakat mempunyai kriteria seperti, non komersial, berwawasan nasional, dapat diiklankan, diajukan oleh organisasi yang telah diakui dan diterima dan mempunyai dampak dan kepentingan tinggi sehingga layak mendapatkan dukungan baik dari media lokal maupun nasional (Kasali, 1992, p.205). [2]

Seiring dengan kemudahan pengakses internet serta penggunaan *smartphone* yang bergeser menjadi kebutuhan primer, masyarakat dapat dengan mudah mengikuti hal-hal baru dan Ketergantungan pada media sosial. Dibalik ketergantungannya terhadap media sosial, hal tersebut menjadi acuan untuk membuat ILM berbentuk animasi dengan teknik *motion graphic* mengenai edukasi bahaya rokok, agar masyarakat lebih mudah memahami dan tahu bagaimana dampak rokok pada diri sendiri dan orang disekitar.

Motion graphic adalah media visul yang menggabungkan antara film dan elemen-elemen desain grafis. Beberapa elemen yang ditambahkan diantaranya : objek 2 dimensi, objek 3 dimensi, animasi, typografi, fotografi, ilustrasi, video dan music. *Motion graphic* sering

digunakan dalam siaran televisi dan film, hal tersebut bertujuan agar memaksimalkan dalam menyampaikan pesan pada sebuah cerita. Penambahan visualisasi *motion graphic* juga berfungsi sebagai mempengaruhi emosi penonton sehingga bisa terbawa oleh suasana[3]. Alasan penulis membuat Iklan Layanan Masyarakat (ILM) dalam bentuk *motion graphic* adalah sebagai memperjelas visualisasi ilustrasi dan sebagai pengikut perkembangan teknologi. Iklan yang ditampilkan dengan *live shoot* dengan teknik-teknik pengambilan gambar dasar sudah banyak diterapkan. Tujuan utama dari sebuah iklan adalah memberikan informasi. Zaman semakin berkembang, pada era ini masyarakat lebih menyukai audio visual daripada hanya sekedar membaca sebuah informasi. Ada banyak hal untuk menarik minat masyarakat dalam memberikan informasi, diantaranya : membuat film dokumenter, iklan layanan masyarakat dan animasi-animasi yang mengandung pesan moral. Tayangan-tayangan tersebut selain memberikan informasi juga dapat menjadi tontonan masyarakat yang menghibur. Perancang menggunakan media audio visual animasi 2D dengan teknik *motion graphic* karena telah digemari generasi saat ini.

Untuk perancangan animasi digunakan beberapa *software* diantaranya : *corel draw*, *after effect*, dan *adobe premiere*. *Software* yang dibutuhkan untuk pembuatan ilustrasi desain gambar adalah *corel draw*. Sedangkan *software after effect* untuk merancang pergerakan animasi. Pada tahap akhir *software* yang digunakan adalah *adobe premiere*, yaitu sebagai penggabung antara animasi, *voice over* (narasi), dan *backsound*.

Berdasarkan permasalahan di atas, diperlukan upaya untuk mengedukasi masyarakat umum tentang rokok. Memberikan pengetahuan dan pemahaman yang rinci dan terstruktur tentang bahaya tembakau dan zat yang dikandungnya bertujuan untuk memberikan gambaran. Pada permasalahan diatas, peneliti bermaksud membuat Iklan Layanan

Masyarakat berbentuk animasi 2D sebagai bahan edukasi masyarakat. Hal tersebut bertujuan agar menyadarkan masyarakat bahwa rokok itu lebih baik dihindari karena mengandung zat-zat kimia berbahaya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan sebuah permasalahan yaitu "Bagaimana cara pembuatan iklan layanan masyarakat animasi 2d dengan teknik *motion graphic*"

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Durasi Iklan Layanan Masyarakat animasi adalah 04.40 menit.
2. ILM Animasi 2D pembuatanya menggunakan teknik *motion graphic*.
3. ILM Animasi 2D ditayangkan melalui youtube sebagai bahan edukasi masyarakat.

1.4 Tujuan Penelitian

Merancang dan menghasilkan animasi *motion graphic* tentang bahan-bahan zat kimia pada rokok sebagai bahan edukasi masyarakat.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi perancang animasi/mahasiswa :

1. Menambah pengetahuan tetntang *motion graphic*.

2. Memberikan informasi bagaimana langkah-langkah/tahap pembuatan animasi *motion graphic*.

1.5.2 Bagi masyarakat sekitar :

1. Menambah wawasan tentang rokok.
2. Memberikan edukasi kepada masyarakat tentang zat kimia yang terkandung dalam rokok.
3. Sebagai tayangan yang dapat menghibur juga memberikan edukasi.

1.6 Metode Penelitian

Penelitian Metode yang dilakukan dalam penelitian ini agar mendapatkan hasil yang sesuai dengan tujuan adalah melalui beberapa cara diantaranya :

1.6.1 Metode Literatur

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data melalui internet, jurnal, skripsi dan buku sebagai bahan referensi dan panduan untuk melakukan pembuatan *Video motion graphic*.

1.6.2 Metode Analisis

Metode ini digunakan dalam penelitian untuk menguraikan permasalahan yang terdapat pada kasus yang diteliti, meliputi analisis terhadap masalah editing video, kebutuhan *motion graphic* dan isi materi pada video animasi 2D.

1.6.3 Metode Pengembangan

Metode pengembangan menggunakan 3 tahapan yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Didalam pra produksi berupa konsep, scenario, dan storyboard. Yang kedua tahapan Produksi yang berisi Pembuatan karakter,

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang pembuatan Film Animasi 2D, serta membahas kebutuhan apa saja yang diperlukan untuk membuat sebuah Film Animasi 2D.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan hasil penelitian dan pembahasannya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran sebagai bahan evaluasi penulis.

