

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era perkembangan teknologi yang pesat ini, sumber media informasi mengalami banyak peningkatan. Berbagai jenis sumber media informasi, seperti televisi, koran, majalah, tabloid, radio, video memainkan peranan yang berbeda untuk berkomunikasi dengan penonton, pembaca, dan pendengar. Penggunaan video berbasis multimedia sebagai sumber media informasi merupakan salah satu media yang berkembang pesat, khususnya video infografis.

Menurut Simiciklas (2012), infografis merupakan salah satu cara penyajian informasi berupa data dengan menggunakan grafis visual yang dapat menyampaikan informasi lebih cepat dan universal. Video infografis menyajikan video visualisasi data atau informasi yang disajikan dengan audio, gambar, teks, diagram yang ilustratif. Tanpa mengurangi informasi yang akan disampaikan, pemanfaatan elemen-elemen multimedia membuat informasi lebih mudah dipahami dan diingat bagi para audien.

Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki banyak wilayah pesisir dan lautan. Menurut siaran pers Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (Nomor: SP.58/HUMAS/PP/HMS.3/03/2017), dengan garis pantai sepanjang 95.181 km², Indonesia mempunyai luas hutan mangrove sebesar 3.489.140,68 Ha (tahun 2015) yang setara dengan 23% ekosistem mangrove dunia dengan total 16.530.000 Ha. Dari luas tersebut, diketahui seluas 1.671.140,75 Ha hutan mangrove dalam kondisi baik, sedangkan sisanya seluas 1.817.999,93 Ha dalam kondisi rusak. Kondisi ini sangat disayangkan mengingat

keberadaan hutan mangrove memiliki berbagai manfaat seperti menghasilkan kayu, pelindung pantai, habitat berbagai jenis satwa, hingga penyerap karbon yang tinggi.

Hal tersebut menggerakkan Earth Hour Jogja sebagai komunitas peduli lingkungan di Yogyakarta untuk mengajak publik melakukan aksi-aksi sederhana bagi lingkungan. Keberadaan hutan mangrove di Yogyakarta menjadi salah satu alasan yang kuat untuk menyadarkan kepedulian masyarakat akan pentingnya keberadaan hutan mangrove. Langkah awal yang diambil Earth Hour Jogja adalah dengan metode sosialisasi pengetahuan hutan mangrove melalui media sosial. Earth Hour Jogja aktif bersosialisasi baik melakukan aksi langsung maupun lewat media sosial. Pada akun media sosialnya, Earth Hour Jogja mensosialisasikan isu-isu terkini lingkungan dalam bentuk artikel, poster, dan *video live shot*.

Di sisi lain, karena informasi dan materi yang disampaikan seputar lingkungan, media-media tersebut tidak dapat mengilustrasikan proses-proses alamiah secara lengkap dan jelas. Proses-proses alamiah yang tidak dapat dilihat secara langsung, membutuhkan ilustrasi agar penonton mengetahui apa yang dimaksudkan dan bagaimana suatu proses alamiah terjadi. Untuk mengatasi masalah tersebut, digunakan sebuah teknik animasi yang disebut dengan *motion graphic*. Menurut Ahli Teori Perfilman Michael Betancourt, dalam artikelnya yang berjudul *The Origins of Motion Graphics*, yang terdapat di *Cinegraphic* pada tanggal (6 Januari 2012), *motion graphic* menggunakan rekaman video dan / atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak dan biasanya dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam sebuah *output* multimedia.

Motion graphic biasanya ditampilkan melalui teknologi media elektronik, tetapi dapat ditampilkan melalui petunjuk didukung teknologi (misalnya *thaumatrope*, *phenakistoscope*, *stroboscope*, *zoetrope*, *praxinoscope*, dan *flip book* juga). Istilah ini berguna untuk membedakan *still graphics* dari grafis dengan penampilan yang berubah dari waktu ke waktu (*transforming graphics*).

Dengan latar belakang masalah di atas, maka penulis mengambil salah satu artikel Earth Hour Jogja yang berjudul Mangrove sebagai Penyelamat Bumi dari Pemanasan Global sebagai materi untuk penelitian penulis dengan judul “Perancangan Video Infografis Mangrove Penyelamat Bumi untuk Sosialisasi Earth Hour Jogja dengan Teknik *Motion Graphic*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan yakni, “bagaimana merancang video infografis Mangrove Penyelamat Bumi untuk sosialisasi Earth Hour Jogja?”

1.3 Batasan Masalah

Adapun dalam perancangan video infografis ini dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka batasan masalah dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Materi yang digunakan dalam video infografis ini sebuah artikel yang ditulis oleh tim Earth Hour Jogja.
2. Penelitian ini membahas tentang proses perancangan dan proses pembuatan video infografis Mangrove Penyelamat Bumi dengan menggunakan teknik animasi *motion graphic* dua dimensi.

3. Berdurasi 3 menit 30 detik.
4. Dikemas dengan format .mp4 dengan kualitas Full HD1080p resolusi 1920x1080p.
5. *Software* yang digunakan dalam pembuatan video adalah Adobe Illustrator CS6, Adobe After Effect CC, Adobe Premiere CC, dan VideoPad Video Editor.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan konsep animasi *motion graphic* dua dimensi dalam video infografis.
2. Untuk mengilustrasikan proses-proses alamiah yang terdapat pada narasi.
3. Merancang dan membuat video infografis untuk media sosialisasi pada Earth Hour Jogja.
4. Menghasilkan sebuah karya yang dapat dijadikan portofolio.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis, diharapkan dapat menambah ilmu dalam perancangan dan pembuatan video infografis dengan teknik *motion graphic*.
2. Bagi penonton, diharapkan dapat memahami informasi yang disampaikan, terutama pada ilustrasi proses-proses alamiah yang dibuat.

3. Bagi pembaca, diharapkan dapat memberikan wawasan tentang pembuatan video infografis dengan teknik *motion graphic*.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan untuk memperoleh data dan informasi ini adalah metode penelitian kualitatif yang meliputi metode pengumpulan data studi kepustakaan, observasi, dan wawancara. Metode perancangan yang digunakan dalam pembuatan video infografis ini meliputi tahapan pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Demi mendapatkan data yang benar, relevan, dan terarah sesuai topik yang diambil, maka diperlukan metode yang tepat untuk mencapai maksud dan tujuan. Adapun sumber-sumber data untuk kelengkapan penelitian menggunakan metode-metode sebagai berikut:

1. Studi Kepustakaan

Metode pengumpulan data dengan mencari informasi yang dibutuhkan dengan sumber referensi tertulis seperti pengkajian buku-buku perpustakaan, media cetak elektronik, tutorial, internet, serta koleksi buku pribadi yang berhubungan dengan penelitian ini untuk mendapatkan konsep teori yang mendukung. Studi kepustakaan dilakukan penulis dalam rentang waktu Desember 2017 – Januari 2018 di Perpustakaan Universitas AMIKOM Yogyakarta.

2. Observasi

Proses pengumpulan data dengan melakukan pengamatan terhadap gambar-gambar ilustrasi, video-video infografis, animasi 2 dimensi, iklan, *motion graphic* yang sudah ada sebelumnya baik hasil karya nasional maupun internasional. Observasi dilakukan penulis melalui situs Youtube dan Vine dalam rentang waktu Desember 2017 – Januari 2018 di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

3. Wawancara

Proses pengumpulan data dilakukan dengan mewawancarai beberapa *volunteer* yang mengikuti Earth Hour Jogja untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Proses wawancara dilakukan penulis dengan Ketua Earth Hour Jogja periode 2017-2018 yang bernama Andika Fauizalhaqi di Universitas AMIKOM Yogyakarta pada tanggal 30 November 2017.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan adalah analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non fungsional. Analisis kebutuhan fungsional merupakan kebutuhan yang berhubungan langsung dengan penelitian ini. Sedangkan analisis kebutuhan non fungsional dilakukan untuk mengetahui kebutuhan *software* dan kebutuhan *hardware*.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan video infografis dapat menggunakan standar produksi animasi menurut Herbert Zettl (Fred Wibowo: 2007) yang didalamnya terdapat beberapa langkah, yaitu:

1. Pra produksi

Tahap ini merupakan tahap perancangan mulai dari tema, ide, konsep, animasi yang akan dibuat, dan obyek-obyek yang dibutuhkan. Setelah itu, dibuat *storyboard* guna memberikan gambaran kasar mengenai semua hal yang akan ditampilkan di video tersebut.

2. Produksi

Tahap ini merupakan tahap perekaman dan pengeditan suara untuk narasi, penggambaran ilustrasi-ilustrasi yang dibutuhkan, serta proses animasi dengan teknik *motion graphic*.

3. Pasca produksi

Tahap ini merupakan tahap *compositing* dan *rendering*. Dilakukan proses penggabungan dari semua animasi *motion graphic* yang telah dibuat, penambahan suara narasi, *sound effect* dan *background music*. Selanjutnya, diproses untuk menghasilkan sebuah video yang utuh.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan memuat uraian secara garis besar dari isi skripsi dalam setiap bab, yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori tentang video infografis, animasi, *motion graphic*, serta uraian mengenai hal-hal yang berhubungan dengan pembuatan video infografis dengan teknik *motion graphic* yang dapat dipertanggungjawabkan sehingga dapat digunakan sebagai pembandingan dalam pembahasan masalah.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang profil Earth Hour Jogja, tahap pra produksi, analisis kebutuhan sistem dan analisis kelayakan untuk perancangan video infografis.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tahapan pembuatan video infografis mulai dari tahap produksi hingga tahap pasca produksi.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran dari keseluruhan isi laporan.