

BABI

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Motion Graphics adalah teknik animasi yang mencakup gerakan, rotasi, penyesuaian gambar, video dan teks dari waktu ke waktu, biasanya disertai dengan *soundtrack* misalnya *music* dan *voice over* [1]. Berbeda dengan teknik *frame by frame* yang harus membuat gambar satu per satu untuk *keyframe*, dalam *software* Adobe After Effects, *motion graphics* sendiri bisa melibatkan elemen lain seperti elemen *expression*, dimana salah satu kegunaannya adalah tidak perlu membuat pengulangan *keyframe*, dan juga assetnya yang berbasis *vector* sehingga kualitas visual yang dihasilkan lebih maksimal. Alasan lainnya mengapa digunakannya animasi 2d *motion graphics* adalah menghemat biaya produksi. Banyak bermunculan iklan layanan masyarakat (ILM) yang dikemas secara kreatif oleh pembuatnya dengan harapan penonton tertarik dan mengerti dengan pesan yang disampaikan [2].

Pada tahun 2021, dari BNN RI menyatakan perang melawan narkoba (War on Drugs), kampanye ini terbentuk untuk menuju Indonesia Bersih Narkoba (BERSINAR) dan diperkuat oleh Presiden Republik Indonesia sejak tahun 2015, Presiden RI kepada BNN dan BNNP menyampaikan bahwa, Indonesia Darurat Narkoba. Angka penyalahgunaan Narkoba meningkat disetiap daerah, termasuk di Provinsi Kalimantan Timur dalam tiga tahun terakhir. Napza merupakan singkatan dari Narkotika, psikotropika dan zat adiktif. Napza adalah zat yang apabila masuk

kedalam tubuh akan menyebabkan kecanduan dan merusak sel – sel yang ada di dalam tubuh seperti otak dan jantung. Zat ini bekerja dalam rentang waktu tertentu, masyarakat yang terpapar Napza akan mengalami gejala fisik dan psikis yang khas. Walaupun dalam penggunaan Napza bermacam – macam, tetapi zat Napza memiliki kesamaan dalam perannya dalam mengacaukan organ tubuh seperti, membuat sel – sel neurotransmitter rusak dan rusaknya pembuluh darah di otak. Selain otak, jantung juga mengalami kinerja yang tidak stabil, jantung akan berdetak cepat membuat pembuluh darah di jantung pecah hingga menyebabkan kematian.

Penulis bekerja sama dengan BNN Provinsi Kalimantan Timur untuk merancang sebuah Iklan Layanan Masyarakat (ILM), sebagai bentuk upaya edukasi kepada masyarakat tentang dampak bahaya paparan Napza terhadap tubuh. Iklan layanan masyarakat menjelaskan secara singkat apa itu Napza, dan bagaimana bisa zat tersebut dapat merusak tubuh. Dalam perancangan iklan layanan masyarakat, memvisualisasikan bagaimana zat Napza merusak bagian otak dan jantung. Beberapa visualisasi yang digunakan oleh penulis antara lain, Napza masuk ke dalam tubuh melalui pembuluh darah secara langsung, mengacaukan bagian tubuh seperti sel neuron pada otak, pemakaian jangka panjang dan otak kehilangan sel – selnya, ilustrasi otak yang menyebabkan pengguna memiliki perilaku menyimpang, dan kerja jantung yang tidak stabil hingga membuat pembuluh darah pecah.

Dengan konsep iklan layanan masyarakat tersebut, seperti yang sudah disebutkan pada paragraf dua. Dalam merancang iklan layanan masyarakat penulis mendapati bagian – bagian scene yang tidak bisa di visualisasikan menggunakan

teknik live shoot, sehingga penulis merancang iklan layanan masyarakat menggunakan konsep *motion graphics*. Di pilihnya teknik animasi 2d tersebut sebagai sarana bentuk menyampaikan visualisasi yang tidak dapat diambil menggunakan teknik live shoot, dan konsep *motion graphics* karena terdapat fitur dan elemen yang digunakan oleh penulis. Penulis menerapkan beberapa metode *expression* dan *easy ease* di beberapa *keyframe* pada *scene* tertentu pada proses pembuatan animasi ini, dengan tujuan hasil video bisa lebih konsisten pergerakannya di bandingkan tanpa menggunakan *expression*. Dengan menggunakan metode ini, penulis berharap ILM yang disampaikan melalui *motion graphics* dapat tersampaikan dengan baik kepada audience yang menonton iklan ini.

Dari uraian latar belakang di atas dapat di simpulkan bahwa, penulis mengambil judul "Pembuatan Iklan Layanan Masyarakat berbasis Motion Grafis pada BNN Provinsi Kalimantan Timur tentang Narkotika, Psikotropika dan Zat Adiktif" sebagai dasar penelitian ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan oleh penulis, maka terbentuklah dengan rumusan masalah "Bagaimana proses pembuatan iklan layanan masyarakat berbasis motion grafis pada bnn provinsi kalimantan timur tentang narkotika, psikotropika dan zat adiktif?"

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

1. Video animasi berisi materi singkat tentang Napza.
2. Animasi yang dibuat merupakan animasi 2D dengan konsep *motion graphics*.
3. Target durasi iklan layanan masyarakat kurang dari 5 menit.
4. Pengujian penelitian ini adalah teknik pembuatan animasinya.
5. Target audience adalah remaja pelajar, mahasiswa dan pekerja.
6. Data diperoleh dari BNN Provinsi Kalimantan Timur.
7. Penguji merupakan dosen Teknologi Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.
8. Pengujian efektivitas video menggunakan metode *skala likert*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini bermaksud untuk mengetahui tujuan dari pembuatan video animasi iklan layanan masyarakat menggunakan metode *motion graphics* ini akan digunakan sebagai media edukasi oleh BNN Provinsi Kalimantan Timur tentang bahaya Narkotika, Psikotropika dan Zat Adiktif antara lain:

1. Membuat dan menghasilkan iklan layanan masyarakat dengan konsep animasi *motion graphics* pada BNN Provinsi Kalimantan Timur tentang Narkotika, Psikotropika dan Zat Adiktif (Napza).
2. Untuk memenuhi persyaratan pendidikan jenjang strata I program studi teknologi informasi fakultas ilmu komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Penulis berharap hasil penelitian ini menghasilkan beberapa manfaat, antara lain:

1. Membantu kelulusan dan memperoleh gelar strata satu sarjana computer
2. Mengimplementasikan ilmu yang diperoleh selama menempuh pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta
3. Mampu memberikan referensi karya animasi 2d berbasis *motion graphics* di semua kalangan masyarakat.

1.6 Metodologi Penelitian

Terdapat beberapa metodologi penelitian yang digunakan oleh penulis pada penelitian ini sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data:

Beberapa metode pengumpulan data yang digunakan oleh penulis, antara lain:

1. Metode Wawancara:

Tahapan yang digunakan dengan cara mengumpulkan data dari perwakilan objek penelitian, perwakilan objek penelitian dari BNN Provinsi Kalimantan Timur adalah ibu Emel.

2. Metode Observasi:

Metode yang digunakan dengan cara mengamati beberapa film/video pendek animasi yang sudah ada dengan objek penelitian sebelumnya.

3. Analisa Dokumen atau Studi Literatur:

Metode yang mengambil referensi berasal dari buku, jurnal, situs internet yang berhubungan secara langsung atau tidak langsung dengan objek penelitian dengan tujuan memenuhi kelengkapan informasi yang diperlukan oleh penulis dalam penelitian ini.

1.6.2 Analisa Kebutuhan:

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data – data serta informasi yang berkaitan dengan kebutuhan proses pembuatan iklan layanan masyarakat berbasis *motion graphics* dan teknik – teknik yang dapat diterapkan.

1.6.3 Metode Produksi:

Setelah semua data yang dibutuhkan terkumpul, maka dilakukan tahap produksi yang terdiri dari tiga tahapan, yaitu pra – produksi, produksi dan pasca produksi.

1.6.4 Metode Evaluasi:

Setelah proses produksi berhasil di lalui, maka penulis sampai pada tahapan terakhir yaitu evaluasi, hasil evaluasi merangkum dari tahap perancangan hingga implementasi. Hasil atau pengujian efektivitas video animasi dengan cara memberikan lembar kuesioner kepada audience yang terdiri dari beberapa pertanyaan.

1.7 Sistematika Penulisan

Berikut terlampir sistematika skripsi animasi 2d *motion graphics* “Pembuatan Iklan Layanan Masyarakat berbasis *Motion Graphics* pada BNN Provinsi Kalimantan Timur tentang Narkotika, Psikotropika dan Zat Adiktif” sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab satu yang terdiri dari Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab dua berisi tentang teori yang mendasari penelitian skripsi, pada Bab ini berisi tinjauan – tinjauan pustaka dan berisi teori yang mendasari pembuatan video animasi 2d sebagai iklan layanan masyarakat.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

Bab tiga menjelaskan analisis, perancangan atau pembuatan animasi mulai dari pra hingga pasca produksi animasi 2d *motion graphics* dan spesifikasi alat yang digunakan dalam pembuatan ILM.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab empat membahas tentang implementasi dan pengujian.

BAB V PENUTUP

Bab lima membahas kesimpulan dan saran dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi informasi yang menampilkan semua sumber referensi yang digunakan dalam penelitian