

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki gunung api terbanyak di dunia. Beberapa gunung berapi di Indonesia juga mulai mengalami peningkatan aktivitas. Salah satu contoh yaitu gunung merapi yang berada di daerah jawa tengah yang berada pada level siaga sejak 5 november 2020 . Gunung merapi pertama kali menunjukkan aktivitasnya pada 13 februari, dan sejak saat itu masyarakat dihimbau untuk tidak melakukan aktivitas dalam radius 3km dari atas puncak gunung. Masyarakat juga dihimbau agar tetap waspada dengan abu vulkanik dari awan panas maupun letusan eksplosif dan juga bahaya lahar terutama saat terjadi hujan di sekitar puncak gunung Merapi. Kedua terjadi di gunung semeru yang berada di daerah lumajang, jawa timur yang menunjukkan aktivitas erupsi. Namun ternyata itu bukan letusan pertama gunung semeru, gunung semeru telah meletus sebanyak 17 kali selama tahun 2020. Diawal tahun gunung semeru telah mengalami erupsi sebanyak dua kali, erupsi tersebut mengakibatkan adanya semburan kolom abu setinggi 400 dan 600 meter diatas gunung [1].

Virus *Corona Disease* (Covid-19) menjadi perhatian seluruh dunia, wabah yang menjadi pneumonia baru yang menyebar dengan sangat cepat ke lebih dari 190 negara. Dan muncul kasus pertama kali di Indonesia pada bulan Maret 2020 kemudian kasusnya meluas hingga sekarang. Tindakan pencegahan

yang dapat dilakukan adalah dengan mencuci tangan menggunakan sabun, menggunakan masker, dan menjaga jarak dengan orang sekitar atau *social distancing*. Covid-19 menyebar terutama melalui tetesan air liur dan tetesan air yang keluar dari hidung Ketika seseorang terinfeksi batuk atau bersin. Jumlah kasus positif di Indonesia akibat wabah Virus *Corona Disease* (Covid-19) yang membuat pemerintah mengambil kebijakan dengan menerapkan protokol menjaga jarak interaksi sosial untuk mencegah dan meminimalisir penyebaran virus *Corona Disease* (Covid-19), tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB).[2][3]

Pengetahuan tentang bencana alam perlu menjadi sikap, perilaku dan budaya dalam masyarakat. Untuk itu edukasi bencana alam menjadi penting, banyak aspek penting seputar bencana alam yang terjadi di Indonesia. Pengenalan tentang potensi bencana alam yang ada disekitar, histori seputar bencana alam, meningkatkan kesadaran tanda-tanda bencana alam, dampak bencana alam bagi individu, keluarga, dan masyarakat, serta bagaimana cara menghadapi suatu bencana alam. Bencana alam dapat terjadi tanpa bisa diprediksi sebelumnya melalui Pendidikan bencana alam, bukan berarti resiko dari dampak bencana alam dapat ditekan sehingga tidak menimbulkan dampak dan kerugian tetapi dampak serta kerugian akibat bencana alam dapat dimimalisir. Edukasi dari permasalahan gunung api dapat dilakukan secara langsung namun kebijakan Pembatasan sosial membuat perubahan pembelajaran menjadi secara digital atau daring. Pembelajaran secara daring merupakan pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan perangkat komputer yang memungkinkan dapat berkomunikasi

secara interaktif dengan memanfaatkan jaringan internet. Media pembelajaran video dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran serta edukasi melalui tayangan gambar bergerak yang memvisualisasikan objek aslinya. [4][5]

Pentingnya edukasi dari permasalahan gunung berapi sebagai salah satu bencana alam dan protokol Kesehatan untuk menjaga jarak yang terjadi di Indonesia membuat penulis mencoba membuat "ANIMASI 2D TERBENTUKNYA GUNUNG BERAPI DAN DAMPAK YANG DITIMBULKAN BAGI LINGKUNGAN MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAFIK" menurut penulis animasi dapat menjadi salah satu media edukasi dan pembelajaran terbentuknya gunung berapi dan dampak yang ditimbulkan bagi lingkungan karena video animasi bisa menggambarkan objek yang tidak dapat dilihat oleh mata secara langsung seperti molekul, dan ion. Dengan adanya video animasi peristiwa kompleks dan perlu penjelasan dapat disampaikan secara jelas dan mudah dipahami serta lebih menarik untuk ditonton, video animasi pembelajaran dapat menghemat waktu dan tenaga, materi yang sulit dijelaskan secara verbal dapat disampaikan melalui video animasi dan masyarakat dapat memutar berulang-ulang video animasi tersebut [6].

Dibantu dengan teknik motion grafik yang menyediakan kemungkinan tak terbatas dibandingkan dengan video live action, motion grafik lebih menghemat biaya karena dapat dikerjakan di dalam ruangan tidak seperti live action yang membutuhkan banyak peralatan dan sumber daya yang lebih banyak. Motion grafik lebih fleksibel dibanding dengan teknik stop motion dimana stop motion membutuhkan konsep pengerjaan yang panjang serta konsep yang harus

matang dan yang menjadi salah satu kelemahan dari stop motion adalah keterbatasan gerakan objek itu sendiri, oleh karena itu penulis membuat ANIMASI 2D TERBENTUKNYA GUNUNG BERAPI DAN DAMPAK YANG DITIMBULKAN BAGI LINGKUNGAN MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAFIK.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diambil rumusan masalah yaitu bagaimana membuat animasi 2D "TERBENTUKNYA GUNUNG BERAPI DAN DAMPAK YANG DITUMBULKAN BAGI LINGKUNGAN MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAFIK"

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan lebih terarah dan pemecahan masalah tidak menyimpang maka penulis membatasi ruang lingkup permasalahan sebagai berikut:

1. Animasi yang dibuat adalah animasi 2D
2. Animasi 2D ini dibuat untuk masyarakat umum dengan segmentasi remaja dan orang dewasa berusia 17 hingga 30 tahun.
3. Animasi 2D mencakup tentang bagaimana terbentuknya gunung berapi serta dampak yang ditimbulkan bagi lingkungan.
4. Pembuatan animasi 2D ini menggunakan aplikasi adobe Illustrator CC2018 dan adobe Photoshop CC2018 dalam proses penggambaran

dan pewarnaan, aplikasi adobe After Effect CC2018 dalam proses menggerakkan gambar.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat animasi 2D "TERBENTUKNYA GUNUNG BERAPI DAN DAMPAK YANG DITUMBULKAN BAGI LINGKUNGAN MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAFIK"

1.5 Manfaat penelitian

Berikut ini adalah beberapa manfaat dari penelitian ini :

1.5.1 Bagi penelitti :

1. Menerapkan dan mengimplementasikan ilmu yang diperoleh selama kuliah.
2. Untuk memenuhi salah satu syarat dalam menempuh gelar S1 (Strata 1).

1.5.2 Bagi pengguna :

1. Mengetahui bagaimana animasi dapat digunakan sebagai wadah untuk menyampaikan informasi.
2. Menangkap pesan moral yang disampaikan oleh film animasi 2D dengan teknik motion grafik.

1.6 Metodologi penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Studi Pustaka

Pengumpulan data dan informasi dengan membaca buku-buku, referensi, jurnal, dan situs internet yang berhubungan dengan multimedia animasi dan perangkat lunak yang digunakan agar dapat menjadikan acuan pembahasan dalam masalah ini.

1.6.2 Pembuatan Animasi

Dalam pembuatan Animasi diperlukan beberapa tahap. Berikut ini adalah beberapa tahapan dalam pembuatan film animasi :

A. Pra produksi

Tahap ini merupakan tahap persiapan apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan film Animasi, meliputi ide cerita, story line, story board.

B. Produksi

Pada tahap ini pembuatan animasi mulai dilakukan. Diawali dengan pembuatan gambar, dilanjutkan dengan penganimasian gambar dan terakhir menghasilkan output dari hasil rendering.

C. Pasca produksi

Pada tahap pasca produksi, adalah tahap penyelesaian yaitu pengomposisian dan editing, kemudian terakhir adalah rendering.

1.7 Sistematika penulisan

Materi-materi dalam Laporan skripsi ini meliputi beberapa sub bab dan disusun dalam sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang tinjauan Pustaka yang menjadi rujukan, teori-teori dan konsep yang dijadikan dasar penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang metode penelitian yang akan dilakukan seperti alat dan bahan yang digunakan untuk penelitian dan alur penelitian yang akan dilakukan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas mengenai hasil dari penelitian yang telah dilakukan yaitu : hasil dari pembuatan film animasi 2D, serta penerapan teknik motion grafik dalam animasi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang sudah dilakukan serta saran yang didasarkan pada hasil penelitian dan diharapkan bisa menjadi informasi tambahan untuk penelitian-penelitian selanjutnya.