

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Permasalahan saat ini yaitu telah munculnya wabah virus baru bernama Covid-19. Virus tersebut muncul pertama kali di China, tepatnya di daerah Wuhan pada akhir tahun 2019. Tanpa disadari virus tersebut sangat berbahaya, karena telah menyebabkan banyak orang yang meninggal. Jika terserang Covid-19 akan mengalami beberapa gejala seperti demam lebih dari 38°C, gangguan pernapasan akut seperti batuk, demam dan sesak napas. Masa inkubasi tersebut rata-rata 5-6 hari dengan masa inkubasi terpanjang selama 14 hari. Virus ini sangat berbahaya bagi usia lanjut dan yang memiliki penyakit penyerta seperti penyakit paru obstruktif menahun atau penyakit jantung, pneumonia, gagal ginjal, bahkan penderita tersebut bisa menyebabkan kematian [1].

Dalam melakukan sosialisasi pencegahan Covid-19 ini menggunakan animasi karena dapat memberikan sebuah visual, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah dipahami. Dengan menggunakan animasi dapat menghidupkan segala macam benda atau objek mati sehingga seolah-olah terlihat hidup. Animasi adalah sebuah ilusi kehidupan, walaupun sekarang pengertian animasi semakin luas memiliki pengertian segala sesuatu yang mempunyai elemen gerak, namun sekali lagi elemen gerak animasi adalah ilusi. Menurut lembaga riset dan penelitian komputer, yaitu Computer Technology Research (CTR) menyatakan 20% orang dapat mengingat

dari yang dilihat, 30% orang dapat mengingat dari yang didengar dan 50% orang dapat mengingat dari yang dilihat dan didengar [2].

Tahap pembuatan dalam animasi 2D menggunakan teknik motion graphic. Motion graphic adalah grafis yang menggunakan video animasi untuk menciptakan ilusi dari gerak atau transformasi. Penelitian yang dilakukan Yody mengatakan desain grafis masa kini telah berkembang dari static publishing menjadi memanfaatkan teknologi seperti film, animasi, media interaktif, iklan layanan masyarakat dan lingkungan [3].

Animasi 2D teknik motion graphic memiliki kelebihan dengan teknik lain yang digunakan sebagai media sosialisasi, diantaranya [4]:

- **Fleksibel:** berbeda dengan gambar film yang tidak bisa diubah-ubah kecuali warnanya, asset motion graphic dibuat dari nol dan bisa dirubah dan disesuaikan berdasarkan kebutuhan.
- **Efektif:** dapat dibuat dengan durasi berapapun. Biasanya video di upload di media sosial dan terbukti menggunakan motion graphic brand awareness bisa lebih meningkat.
- **Tak Terbatas:** dengan menggunakan animasi, bisa membuat hewan berbicara, gedung perkotaan berubah bentuk, tanaman menari-nari dan juga kemungkinan naratif yang lainnya. Karena dengan motion graphic bisa membuat hal yang tidak mungkin menjadi mungkin.
- **Mudah Diingat:** bisa menyajikan atau menampilkan dengan banyak gaya. Misalkan dengan membuat desain yang sederhana sehingga pesan yang disampaikan lebih mudah diingat.

Dari latar belakang tersebut, penulis akan membuat animasi 2D sebagai media informasi sosialisasi tentang pencegahan Covid-19 yang bertujuan untuk memberikan informasi terkait pandemi virus berbahaya yang sedang terjadi ditengah masyarakat. Selama ini, sosialisasi yang telah dilakukan oleh pemerintah masih sangat dibutuhkan akan pentingnya pencegahan virus ini. Tingkat kesadaran diri dari masyarakat juga sangat dibutuhkan. Dalam pembuatan animasi 2D dengan teknik motion graphic ini akan menjadi media sosialisasi alternatif baru yang lebih menarik dengan berbagai karakter, bentuk, warna dan icons sehingga dapat mengurangi kebosanan. Sangat fleksibel jika diintegrasikan dengan media sosial.

Harapan penulis dengan dibuatnya animasi 2D dengan menggunakan teknik motion graphic dalam bentuk media sosialisasi, dapat menekan jumlah penyebaran Covid-19 dan semua bisa kembali beraktivitas normal sesuai protokol. Dengan demikian, penulis mengambil skripsi yang berjudul **"Implementasi Animasi 2D Pada Iklan Layanan Masyarakat Sebagai Sosialisasi Pencegahan Covid-19 Menggunakan Teknik Motion Graphic"**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, dapat disimpulkan sebuah rumusan masalah yaitu:

Bagaimana cara menganalisis dan mengimplementasikan animasi 2D dengan teknik motion graphic tentang sosialisasi pencegahan Covid-19 di masyarakat melalui media sosial?

1.3 Batasan Masalah

Agar laporan dalam skripsi ini lebih spesifik, maka penulis perlu membatasi bahasan masalah sebagai berikut:

1. Materi dari sosialisasi mengenai upaya pencegahan, penularan dan solusi penanganan Covid-19.
2. Proses pembuatan video animasi 2D dengan menggunakan teknik motion graphic.
3. Implementasi dilakukan melalui media sosial seperti Instagram, YouTube, Twitter dan Facebook.
4. Pembuatan storyboard, thumbnail dan cover menggunakan software Adobe Photoshop CC 2021.
5. Pembuatan karakter dan object menggunakan software CorelDraw 2019 dan Adobe Illustrator CC 2019.
6. Proses editing backsound dan soundtrack menggunakan software Adobe Audition CC 2019.
7. Proses editing animasi 2D teknik motion graphic menggunakan software Adobe After Effect CC 2019.
8. Proses rendering video animasi menggunakan software Adobe Media Encoder CC 2019.
9. Object penelitian dalam analisis data merupakan responden pengguna media sosial Instagram, YouTube, Twitter dan Facebook.
10. Detail informasi tentang format animasi 2D dengan teknik motion graphic adalah sebagai berikut:

- Durasi

Video animasi tentang sosialisasi tersebut memiliki durasi 7 menit 7 detik karena dapat mencakup mulai dari cara penularan, upaya pencegahan dan solusi dari Covid-19.

- Resolusi

Video animasi menggunakan resolusi HDTV 1080p merupakan format standar untuk ukuran layar rasio tinggi lebar 16:9 default (1920x1080) sudah termasuk Full HD dan dapat di aplikasikan di berbagai media.

- Frame Rate

Video animasi menggunakan frame rate 29,97 fps merupakan format standar TV/Broadcast/Live. NTSC menggunakan basis 30 fps. Tetapi saat disiarkan melalui frekuensi, frame rate itu harus dikurangi 0,1% untuk menghindari interferensi (tabrakan frekuensi) antara gambar, suara dan warna. Maka secara efektif frame ratenya menjadi 29,97 fps. Dengan menggunakan banyak frame dalam satu detik, bisa mendapatkan tampilan yang lebih halus.

- Rendering

Video animasi di render menggunakan Adobe Media Encoder dengan format H.264 (mp4) karena format tersebut merupakan ukuran render standar pada video dan memiliki keunggulan yaitu bisa menurunkan ukuran hasil render video dengan kualitas gambar yang sama.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dari pembuatan laporan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan video sosialisasi pencegahan covid-19 dengan menerapkan animasi 2D motion graphic.
2. Sebagai media informasi bagi masyarakat terutama pengguna media sosial tentang pencegahan penyebaran Covid-19 dengan baik dan benar sesuai protokol kesehatan.
3. Melakukan sosialisasi kepada masyarakat dengan membagikan video atau alamat video yang telah di upload ke media sosial.
4. Sebagai salah satu persyaratan kelulusan Sarjana-I bidang studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer pada Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang akan diperoleh dari pembuatan laporan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis, sebagai implementasi ilmu yang telah didapatkan selama masa perkuliahan sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan nyata.
2. Bagi pengguna media sosial terutama anak muda, dapat dijadikan sarana informasi dan media sosialisasi dalam pencegahan penyebaran Covid-19.
3. Bagi masyarakat, dapat diterapkan dalam kegiatan sehari-hari sesuai prosedur dan protokol kesehatan yang telah dihimbau oleh pemerintah.

4. Bagi pemerintah, menjadi referensi tambahan dan masukan terkait sosialisasi pencegahan Covid-19 dengan inovasi dan kreativitas menggunakan video animasi 2D motion graphic.

1.6 Metode Penelitian

Peneliti ini menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam pembuatan laporan skripsi, penulis membutuhkan data yang lengkap dan valid kebenaran data tersebut. Penulis berharap dengan adanya data yang lengkap dapat membantu dalam penyusunan laporan skripsi ini dan dapat dijadikan sebagai referensi dalam pembuatan laporan skripsi agar bisa tercapai dengan baik dan hasil yang maksimal.

Beberapa metode yang digunakan penulis dalam mengumpulkan data-data dalam pembuatan laporan skripsi sebagai berikut:

1.6.1.1 Metode Literatur

Metode ini menggunakan pengumpulan data dengan menggunakan literatur yang ada di internet untuk mencari data yang dibutuhkan penulis dan memiliki kaitannya dengan informasi tentang Covid-19 melalui halaman website resmi Kementerian Kesehatan Republik Indonesia karena sudah valid dan mencari informasi tentang motion graphic dalam pembuatan animasi 2D.

1.6.1.2 Metode Studi Pustaka

Metode ini merupakan pengumpulan data dengan cara menggunakan studi pustaka untuk mendapatkan data yang diperlukan seperti dokumen, buku referensi atau catatan yang berguna untuk mendapatkan landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti oleh penulis.

1.6.1.3 Metode Observasi

Metode ini merupakan teknik pengumpulan data, dimana penulis melakukan pengamatan secara langsung dalam masyarakat tentang sosialisasi yang ada disekitar untuk dijadikan sebagai referensi penulis.

1.6.2 Metode Analisis

Metode dengan menggunakan analisis ini terdiri dari analisis kebutuhan sistem baik dari kebutuhan fungsional maupun kebutuhan non-fungsional.

1.6.3 Metode Pengembangan

Metode yang digunakan dalam pembuatan animasi 2D menggunakan konsep pada sebagian besar yang digunakan oleh animator lainnya pada umumnya. Dengan melalui tiga tahapan yaitu tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi.

1.6.4 Metode Pengujian

Secara umum metode pengujian dilakukan dengan cara responsensi, yaitu dengan cara melakukan mengisi angket kuesioner melalui link yang tersedia. Link tersebut berisi pertanyaan tentang tampilan animasi 2D dan cara menyampaikan informasi tersebut tentang sosialisasi Covid-19 dengan menggunakan teknik motion graphic. Setelah mendapatkan banyak responden, peneliti bisa merekap hasil data, lalu data tersebut diolah sesuai ketentuan dan bisa ditarik kesimpulan dari data tersebut.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan skripsi ini dibagi menjadi beberapa bagian, berikut ini adalah susunan yang akan digunakan:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini, penulis menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data penelitian dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini, penulis menjelaskan tentang tinjauan pustaka berupa teori pendukung seperti referensi dari buku, jurnal, ataupun situs resmi yang bersangkutan.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini, penulis menjelaskan tentang pembahasan metode-metode yang digunakan dalam melaksanakan penelitian ini dengan diawali pembahasan rancangan maupun desain yang akan dibuat atau disebut tahap pra produksi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, penulis membahas tentang hasil dari animasi 2D dengan menerapkan teknik motion graphic dan dilakukannya uji questioner kepada user yang telah melihat animasi tersebut.

BAB V PENUTUP

Pada bab terakhir ini, berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan juga berisi saran yang bisa diberikan oleh peneliti kepada peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini, penulis mencantumkan tentang sumber yang telah dijadikan referensi sebagai acuan dalam pembuatan laporan skripsi selama ini.