

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi yang berkembang begitu pesat, salah satunya adalah industri kreatif yang bergerak dibidang teknologi komputer atau digital, yang mana memberikan dampak positif dalam pembuatan iklan agar iklan disajikan dalam bentuk yang lebih kreatif dan menarik. Dengan adanya kemajuan teknologi kini iklan televisi semakin menarik, salah satunya adalah penggunaan animasi sebagai media pemasaran sebuah brand atau produk ataupun jasa.

Motion Graphic atau *Motion Grafis* adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan berbagai solusi desain grafis yang dapat menciptakan suatu desain komunikasi yang dinamis dan efektif untuk film, televisi dan internet. *motion grafis* membuat suatu video atau film menjadi menarik untuk dilihat. Hal ini dibuktikan dari banyaknya iklan atau film yang menggunakan teknik *motion grafis*.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis membuat suatu Iklan Animasi 2D mencegah Pelecehan Seksual pada Anak dengan teknik *Motion Grafis*. Inti utama dalam pembuatan skripsi ini adalah menyampaikan cara Pencegah pelecehan Seksual pada anak dengan mengajarkan beberapa hal yang dapat mencegah dirinya dilecehkan secara seksual.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka penulis membuat rumusan masalah yaitu **Bagaimana membuat iklan animasi 2 dimensi mengenai pencegahan pelecehan seksual pada anak dengan teknik *motion* grafis ?**

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan Animasi menggunakan Teknik *Motion* Grafis.
2. Animasi yang dibuat hanya Animasi 2D.
3. Informasi yang terdapat dalam pembahasan adalah berupa video Iklan animasi 2D pencegahan pelecehan seksual pada anak dengan teknik *motion* grafik.
4. Iklan animasi ini berdurasi sekitar ± 30 detik.
5. Teknik yang digunakan dalam pembuatan animasi meliputi *basic animation (Anchor Point, Position, Rotation, Scale dan Opacity), wipe transition, stroke, puppet pin, morphing, page turn*.
6. Iklan ditayangkan di RBTv.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mempraktekkan teknik *motion* grafis dengan membuat iklan animasi 2 Dimensi mengenai pencegahan Pelecehan seksual pada anak.
2. Hasil penelitian berupa video iklan animasi 2 Dimensi yang akan di tayangkan di Televisi Lokal Jogja RBTV.
3. Target dari penelitian adalah penonton RBTV.
4. Menghasilkan sebuah karya yang dapat dijadikan portofolio.

1.5 Manfaat Penelitian.

1. Bagi penulis dengan diadakan penelitian tersebut maka dapat menambah dan memperdalam pengetahuan apa yang diperoleh selama kuliah khususnya pengetahuan pada bidang multimedia disamping itupula menjadi syaratutama dalam menyelesaikan program kelulusan Strata-I Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bagi kalangan pembaca dan penonton dapat memberikan pengetahuan tentang cara mengajarkan anak mencegah pelecehan seksual.

1.6 Metode Penelitian

1. Pengumpulan data
Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan skripsi ini. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :
 - a. Metode Observasi

Metode mengumpulkan dengan cara melakukan pengamatan terhadap cara mencegah pelecehan seksual pada anak dengan bekerjasama dengan Yayasan Lembaga Perlindungan Anak Daerah Istimewa Yogyakarta YLPA DIY.

b. Metode Keperustakaan

Metode keperustakaan yang dimaksudkan untuk mendapatkan konsep – konsep teoritis dengan menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi yang dapat diperoleh di perpustakaan.

c. Metode Literatur

Pengambilan data dengan metode literature digunakan untuk mendapatkan informasi dengan memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs –situs web yang berhubungan dengan pembuatan animasi dua dimensi yang dibuat.

2. Perancangan

Merupakan tahapan perencanaan. Dalam pembuatan video animasi,hal ini meliputi perencanaan konsep, desain karakter, story board dan hal-hal lain yang patut untuk direncanakan sehingga menjadi storyboard.

3. Implementasi Rancangan

Yaitu tahap produksi dan pengeditan (Pasca produksi) dalam pembuatan Iklan animasi 2 Dimensi.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyusunan skripsi ini lebih terarah pada permasalahan dan pembuatan keteraturan dalam penulisan maupun penyusunan maka dibuat dalam beberapa bab yang diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang masalah perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan teori menguraikan tentang teori-teori yang digunakan dalam penulisan skripsi ini, seperti tinjauan pustaka, teori tentang animasi yang meliputi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini dijelaskan tentang kebutuhan sistem dan tahapan pra produksi berupa konsep ide, naskah, desain karakter, pewarnaan, desain *background* dan *storyboard*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan diuraikan tentang tahapan pembuatan animasi dari produksi hingga pasca produksi.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari pembuatan skripsi yang didalamnya terdapat kesimpulan serta saran.

DAFTAR PUSTAKA