

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Lingkungan yang sehat dan bersih merupakan harapan setiap masyarakat. Namun hal tersebut akan sulit terwujud jika masyarakat belum memiliki kesadaran dalam menjaga kebersihan lingkungan. Membuang sampah sembarangan mungkin telah menjadi hal yang biasa bagi sebagian besar masyarakat. Banyak didapati sampah berserakan di jalan-jalan, sungai, tempat umum, bahkan di gunung-gunung. Hal tersebut membuktikan bahwa kesadaran masyarakat dalam membuang sampah pada tempatnya masih kurang. Kesadaran dalam menjaga kebersihan lingkungan sebaiknya ditingkatkan, agar terciptanya lingkungan yang bersih dan sehat. Sehingga masyarakat dapat hidup dengan nyaman.

Instansi pemerintah dan media pun turut serta untuk mengingatkan dan mengajak masyarakat untuk aktif dalam menjaga kebersihan lingkungan. Dengan cara membuang sampah pada tempatnya, dengan demikian akan membawa dampak yang baik untuk lingkungan. Terciptanya lingkungan yang bersih dapat memberi efek positif terhadap kesehatan masyarakat.

Video animasi “Bukan Tempat Sampah” dapat menjadi pilihan sarana edukasi yang menarik untuk mengajak masyarakat agar membuang sampah pada tempatnya. Melalui *video* animasi ini diharapkan masyarakat dapat mengerti dampak buruk yang akan terjadi dari membuang sampah tidak pada tempatnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas maka dapat diambil rumusan masalah yaitu, Bagaimana merancang *video* animasi 2D “Bukan Tempat Sampah” dengan menggunakan teknik *motion graphic*.

1.3 Batasan Masalah

Batasan dalam pembuatan skripsi ini yaitu:

- a. Perangkat lunak yang digunakan adalah Adobe After Effect CS6, Adobe Illustrator CS6, Adobe Audition CS6, Celtx Version 2.9.7 dan Microsoft Word 2013.
- b. Menggunakan resolusi HD 1920 x 1080 pixel, *frame rate* 30 *fps*, dengan format mp4.
- c. *Video* animasi dirancang berdurasi 6 menit 48 detik.
- d. *Video* animasi yang dirancang merupakan animasi 2 dimensi dengan menggunakan teknik *motion graphic*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu:

- a. Sebagai syarat kelulusan mahasiswa tingkat akhir dalam menyelesaikan jenjang pendidikan Strata-1 Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
- b. Untuk merancang *video* animasi 2 dimensi “Bukan Tempat Sampah” dengan menggunakan teknik *motion graphic*.
- c. Mengedukasi masyarakat agar membuang sampah pada tempatnya.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu:

- a. Pembaca dapat mengetahui langkah-langkah dalam pembuatan animasi 2 dimensi dengan menggunakan teknik *motion graphic*.
- b. Pembaca dapat memahami bahwa animasi 2 dimensi dapat menjadi sarana penyampaian informasi yang interaktif, menghibur, dan mendidik.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

a. Studi Literatur

Merupakan penelusuran yang bersumber dari buku, media, pakar, ataupun dari hasil penelitian orang lain yang bertujuan untuk menyusun dasar teori yang digunakan dalam melakukan penelitian.

b. Metode Observasi

Merupakan metode untuk mendapatkan data dengan cara pengamatan terhadap film kartun terkenal.

c. Metode kepustakaan

Proses pengumpulan data melalui buku-buku, yang berkaitan dengan proses produksi dari internet maupun buku.

1.6.2 Metode Perancangan Film Kartun

- a. Menentukan tema
- b. Penulisan *logline*
- c. Penulisan sinopsis

- d. Merancang karakter
- e. Membuat *diagram scene*
- f. Membuat *storyboard*
- g. Pembuatan *background*
- h. *Rigging*
- i. *Dubbing*
- j. *Animating*
- k. *Motion Graphic*
- l. *Audio Editing*
- m. *Video Editing*
- n. *Rendering dan Mastering*

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Pada bab ini akan diuraikan teori kartun animasi, prinsip-prinsip animasi, jenis-jenis animasi, teknik animasi, proses pembuatan animasi, serta perangkat lunak yang digunakan dalam membuat animasi.

BAB III Analisis dan Perancangan

Pada bab ini berisi tentang tahapan pra produksi pembuatan animasi yaitu, pembuatan ide cerita, tema, perancangan karakter, naskah dan *storyboard*.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

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

BAB V Penutup

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dari serangkaian proses penelitian yang dilakukan.

