

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hutan merupakan salah satu warisan alam yang banyak memberi manfaat pada kehidupan. Hutan yang berperan sebagai penghasil oksigen terbesar di dunia, menjadi tempat tinggal bagi berbagai spesies hewan dan tumbuhan, serta menjadi rumah bagi suku-suku pedalaman. Sehingga, kelestarian hutan perlu dijaga.

Hutan di Indonesia telah mengalami kerusakan yang sangat memprihatinkan dalam kurun waktu 10 tahun terakhir. Penebangan liar dan kebakaran hutan yang tidak terkendali menjadi salah satu penyebab utamanya, sehingga perlu adanya sosialisasi untuk menjaga kelestarian hutan.

Sosialisasi kepada masyarakat perlu dilakukan dalam upaya menekan laju kerusakan hutan. Untuk mendukung sosialisasi tersebut, diperlukan sebuah media sosialisasi yang mudah dimengerti oleh masyarakat, salah satunya adalah video animasi berbasis 2 dimensi. Banyak perangkat lunak yang tersedia untuk membuat animasi 2 dimensi salah satunya adalah perangkat lunak *Adobe Flash CS3*. Sehingga, dari situlah skripsi ini dibuat dengan judul “VIDEO SOSIALISASI “MARI SELAMATKAN HUTAN” BERBASIS 2 DIMENSI DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK *LIMITED ANIMATION* DI *ADOBE FLASH CS3*”.

B. Rumusan Masalah

Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembuatan animasi 2D dengan menggunakan teknik *limited animation*.
2. Bagaimana menyampaikan informasi kepada masyarakat tentang pentingnya menjaga kelestarian hutan melalui media visualisasi 2D.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat animasi 2D dengan menggunakan teknik *limited animation*.
2. Menyampaikan informasi kepada masyarakat tentang pentingnya menjaga kelestarian hutan melalui media visualisasi 2D.

D. Batasan Masalah

Agar pembahasan yang dilakukan lebih terarah dan tidak menyimpang dari permasalahan yang ada, maka penulis memberi batasan-batasan masalah.

Adapun batasan masalah tersebut yaitu :

1. Video sosialisasi ini dibuat dalam bentuk animasi 2D.
2. Animasi 2D ini akan dibuat dengan menggunakan teknik *limited animation*.
3. Animasi 2D ini menjelaskan tentang pentingnya menjaga kelestarian hutan, dengan durasi kurang dari 3 menit.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Instansi

Animasi 2D ini bisa digunakan sebagai media sosialisasi kepada masyarakat agar lebih menjaga kelestarian hutan yang sudah semakin kritis. Sehingga masyarakat dapat mengerti tentang pentingnya menjaga kelestarian hutan.

2. Bagi Masyarakat

Menumbuhkan kepedulian masyarakat terhadap pentingnya menjaga kelestarian hutan.

F. Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini akan diuraikan dalam bentuk bab, dan masing-masing bab akan dipaparkan dalam beberapa sub bab, diantaranya :

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan dari skripsi video sosialisasi berbasis animasi 2 dimensi ini.

BAB II Landasan Teori

Bab ini berisi tentang dasar-dasar teori tentang animasi 2 dimensi, dan sumber-sumber lain yang menjadi landasan, yang berkaitan dengan animasi dan multimedia.

BAB III Metodologi Perancangan

Bab ini berisi tentang penjelasan, mulai dari tahap perancangan hingga tahap akhir dari pembuatan video sosialisasi berbasis animasi 2 dimensi ini. Dan juga, analisa tentang kebutuhan *hardware* maupun *software* yang dibutuhkan untuk mengerjakan video animasi ini.

BAB IV Hasil Dan Pembahasan

Bab ini berisi tentang pembahasan dari video animasi 2 dimensi ini. Di dalamnya, terdiri dari pembahasan di setiap babak dan juga setiap *scene* dari video sosialisasi berbasis animasi 2 dimensi ini.

BAB V Kesimpulan Dan Saran

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang diambil dari pembuatan video sosialisasi berbasis animasi 2 dimensi ini. Dan juga saran-saran, agar menghasilkan animasi yang lebih baik lagi.