

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Iklan adalah bentuk komunikasi untuk memotivasi seseorang dan menjual suatu produk atau jasa, untuk mempengaruhi pendapat publik atau masyarakat, memenangkan dukungan publik untuk membeli atau bertindak sesuai dengan keinginan si pemasang iklan. Iklan dapat digunakan untuk membangun citra jangka panjang untuk suatu produk tertentu.

Dalam perkembangannya, iklan sering ditemui di media cetak maupun elektronik, seperti iklan majalah, iklan koran, iklan TV, ataupun iklan radio. Dari beberapa jenis iklan tersebut yang paling mudah dipahami adalah iklan dalam bentuk *visual*. Dengan adanya suara dan video maka orang dapat dengan cepat dan mudah memahami maksud dari iklan tersebut.

Saat ini Indonesia sudah mewabah dengan korupsi bahkan sudah merajalela di hampir seluruh instansi publik di seluruh pemerintahan di pusat maupun di daerah. Bahkan pihak swasta turut bermain mata bila berurusan dengan instansi/pegawai pemerintah. Hal ini sangat memprihatinkan dan harus segera diatasi, pihak pemerintah sudah membentuk komisi yang bernama KPK(Komisi Pemberantasan Korupsi) yang bertugas salah satunya koordinasi dengan instansi yang berwenang untuk melakukan pemberantasan tindak pidana korupsi. Korupsi

mempunyai artian suatu tindakan kriminalitas yang dilakukan seseorang atau kelompok untuk menguntungkan kelompok atau orang itu sendiri. Kurangnya pendidikan tentang arti kejujuran sejak dini menjadi salah satu akar penyebab korupsi.

Banyak pelajar belum mengerti tentang arti korupsi maka dari itu video animasi yang memuat tentang korupsi terutama hal-hal kecil yang tidak disadari dan beberapa timbal balik jika melakukan hal tersebut dapat cepat diterima dan mudah dimengerti.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penulis memandang penting mengangkat kasus di atas ke dalam skripsi ini dengan mengambil judul: “ **Pembuatan Video Kampanye Anti Korupsi Berbasis Animasi 3 Dimensi Untuk Pelajar** “.

B. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah yang akan dibahas dalam skripsi ini adalah “Bagaimana pembuatan video animasi 3 Dimensi yang memuat konten anti korupsi?”

C. Batasan Masalah

Agar tidak meluasnya skripsi ini penulis membatasi permasalahan dalam pembuatan video animasi pada setiap prosesnya , antara lain :

1. Pra produksi , meliputi pencarian ide , perancangan karakter , penulisan naskah , pembuatan *storyboard*.

2. Produksi , meliputi *model* dan *rig* karakter , *texturing* karakter dan *environment* , penganimasian , *rendering* , *sound editing*.
3. Pasca produksi , berupa sinkronisasi antara gerakan *visual* dengan *audio* , pemberian *visual effect* dan *render final* berupa video berformat AVI .
4. Animasi ini dikerjakan dengan :
 1. *Software Blender* untuk proses penganimasian.
 2. *Gimp* untuk proses *texturing*.
 3. *Audacity* untuk proses *editing sound* dan *dubbing*.

D. Tujuan

- a) Dapat mengetahui contoh sifat yang menjadi cikal bakal korupsi.
- b) Dengan media video diharapkan dapat menegakkan integritas serta menjadikan korupsi sebagai musuh bersama sehingga semakin banyak masyarakat yang menyebarkan pesan antikorupsi.
- c) Dapat ikut mengkampanyekan gerakan anti korupsi dalam kehidupan sehari-hari dengan video animasi yang menarik.

E. Manfaat Penelitian

Dengan penelitian tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan suatu manfaat bagi seluruh lapisan masyarakat dan khususnya pelajar (SMP dan SMA) dalam mengkampanyekan anti korupsi dan dapat mengurangi bibit korupsi sejak dini.

F. Metodologi Penelitian

Metode yang penulis lakukan adalah sebagai berikut :

1. Analisis SWOT

Analisis sistem diperlukan untuk mengetahui masalah-masalah dalam rangka memaksimalkan kegiatan produksi film animasi, ada beberapa faktor yang turut mempengaruhi dalam proyek pembuatan film animasi 3 Dimensi , yaitu : faktor kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman atau yang lebih dikenal dengan analisis SWOT (*Strenght, Weakness, Opportunity, and Threat*).

2. Studi Literatur

Penulis melengkapi informasi yang dibutuhkan dalam pembuatan tugas akhir ini dengan mencari jurnal , materi , buku-buku dan *browsing* di *internet*.

G. Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini, pembahasan yang penulis sajikan terdiri dari lima bab dengan pokok-pokok bahasan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menyajikan gambaran latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian,dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menyajikan pembahasan teori yang digunakan dalam penulisan skripsi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi analisis SWOT guna mengetahui masalah-masalah dalam rangka maksimalisasi kegiatan produksi film animasi serta proses pra produksi.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini akan dijelaskan mengenai pembuatan video animasi 3 Dimensi dari proses produksi dan pasca produksi.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran berdasarkan uraian pada bab-bab sebelumnya.