

**PENGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS 2D
UNTUK PENGURANGAN SAMPAH PLASTIK
DI POLITEKNIK NEGERI BATAM
MENGUNAKAN APLIKASI TV PAINT**

PROPOSAL TUGAS AKHIR

Oleh:

HANDOKO SUGITRI PRASETYO 4311711030

Disusun untuk pengajuan proposal Tugas Akhir Program Diploma IV



**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DAN JARINGAN
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGERI BATAM
BATAM
2020**

HALAMAN PENGESAHAN PROPOSAL

**PENGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS 2D
UNTUK PENGURANGAN SAMPAH PLASTIK
DI POLITEKNIK NEGERI BATAM
MENGUNAKAN APLIKASI TV PAINT**

Oleh :

HANDOKO SUGITRIPRASETYO 4311711030

**PROGRAM DIPLOMA IV
PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DAN JARINGAN
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGERI BATAM**

Batam, 13 November 2020

Disetujui oleh:

Pembimbing I

Fadli Suandi, S.T., M.Kom

119223 / 199110192019031015

Abstraksi

PENGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS 2D UNTUK PENGURANGAN SAMPAH PLASTIK DI POLITEKNIK NEGERI BATAM MENGUNAKAN APLIKASI TV PAINT

Abstrak

Di Indonesia film animasi sudah berkembang pesat hingga sekarang film animasi dijadikan sebagai media baik dalam segi hiburan maupun advertising. Tak hanya sampai di situ, animasi juga dapat dijadikan sebagai media kampanye. Hal itu didasari oleh animasi adalah media yang dapat menarik masyarakat karena disampaikan melalui audio dan visual yang dikemas melalui animasi 2D ataupun 3D. Penulis membuat video pendek animasi 2D sebagai media kampanye yang bertujuan agar mahasiswa Politeknik Negeri Batam mengurangi pemakaian, khususnya botol dan bahan plastik, yang nantinya akan dikemas dalam format animasi 2D yang berdurasi selama kurang lebih 2 menit, dengan menggunakan kampus politeknik sebagai latar belakang / background animasi.

Penulis memproduksi video animasi berdasarkan 3 tahap yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Setelah naskah dan storyboard, tahap selanjutnya adalah proses produksi animasi menggunakan software TV Paint dan Adobe Flash CS6, setelah proses rendering selanjutnya proses editing berdasarkan scene menggunakan software Adobe Premiere CS6. Hasil editing akan disimpan dalam bentuk file MP4.

Kata kunci: Animasi, Animasi 2D

1. Latar belakang

Animasi merupakan sebuah Teknik, yang banyak di pakai sebagai media pembuatan film, iklan, game, bahkan company profile dan lain-lain juga banyak menggunakan animasi sebagai media penyampaian visual. Di defenisikan dari kata “to animate” yang artinya menggerakkan, atau menghidupkan satu persatu gambar dengan perubahan sedikit demi sedikit dan juga teratur sehingga memberikan kesan hidup. Proses dalam menciptakan gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi dalam beberapa waktu itulah animasi.

Dalam pembuatan animasi banyak sekali jenis Teknik yang di terapkan seperti contoh nya animasi 2d menggunakan Teknik keyframe dan rotoscoping, animasi 3d menggunakan motion capture dll. Di dalam animasi, latar belakang atau environment juga merupakan hal yang penting dalam pembuatan animasi, latar belakang bisa menciptakan suasana dalam cerita, melalui penggambaran dan pewarnaan. Oleh karena itu, desain serta setting latar belakang tidak boleh di anggap remeh dalam perancangan atau mendesain pada film animasi. Dalam perancangan desain karakter pada animasi memang merupakan hal yang penting, tapi hal yang harus di ingat bahwa kebanyakan penonton melihat tiap scene pada film animasi adalah background environment. Sejatinnya keberhasilan dalam sebuah film atau animasi terletak pada gabungan unsur cerita, penggambaran karakter dan juga background, jika salah satu dari unsur di atas tidak baik, maka sudah pasti animasi tersebut hasilnya tidak maksimal, karena itu merupakan satu kesatuan

Background yang digunakan dalam animasi bertemakan pengurangan sampah plastic di politeknik negeri batam adalah lokasi kampus itu sendiri. Polibatam merupakan sebuah kampus yang memiliki 4 jurusan dan terdiri dari mahasiswa regular dan karyawan, tak heran konsumsi sampah plastic di lingkungan kampus juga pasti sangat banyak. Untuk itu di buatlah animasi ini yang diharapkan mahasiswa bisa sedikit mengurangi pemakaian plastic. Pengambilan latar akan mengambil setting di sekitar kampus, meliputi kantin, gazebo dan aula politeknik. Berdasarkan hal tersebut pembuatan animasi dalam rangka mengurangi pemakaian sampah plastic, memerlukan sebuah background yang kemudian dirancang sesuai

latar dan setting cerita. Untuk latar belakang sendiri akan di ambil dari gambar nyata yang kemudian di gabungkan ke dalam animasi 2d. komposisi warna dalam teknik ini di perlukan agar animasi terlihat berbaur dengan background.

2. Identifikasi masalah

- saat menonton animasi dan film para audience kebanyakan tiap scene nya melihat background
- politeknik memiliki 4 jurusan dan memiliki kelas regular dan karyawan sehingga jumlah pemakaian plastic pasti meningkat
- dalam membangun mood dan suasana hati background sangat di perlukan
- komposisi warna sangat di perlukan agar background menyatu dengan animasi

3. Rumusan masalah

- Bagaimana mengomposisi warna animasi agar sesuai dengan background.
- Bagaimana merancang video animasi 2D sebagai media kampanye polibatam diet plastik.
- Bagaimana menyampaikan pesan tentang bahaya plastik sekali pakai kepada mahasiswa Politeknik Negeri Batam.

4. Batasan masalah

Untuk mencegah meluasnya pembahasan dan lebih mengarah kepada pemecahan masalah pada pokok sasaran, maka permasalahan dibatasi sebagai berikut:

- Jenis animasi yang digunakan adalah animasi 2D
- Durasi animasi maksimal 3 menit
- Mahasiswa Politeknik Negeri Batam sebagai target Animasi 2D

5. Tujuan penelitian

Membuat sebuah animasi yang bertujuan agar mahasiswa di politeknik mengurangi pemakaian sampah plastic, dengan menerapkan teknik pengambilan background di dunia nyata, yang di gabungkan dengan animasi 2d. dengan di buatnya animasi ini, di harapkan agar para mahasiswa dapat mengurangi pemakaian plastic di lingkungan khususnya wilayah kampus.

6. Manfaat

- Mahasiswa lebih peduli terhadap lingkungan kampus, dan diharapkan bisa diterapkan ke masyarakat umum
- Mempermudah proses pembuatan animasi, karena background merupakan foto asli yang di ubah dan di edit

7. Tinjauan Pustaka

Dalam penelitian (Karuniastut, 2013) Plastik adalah salah satu bahan yang dapat kita temui di hampir setiap barang. Menurut penelitian, penggunaan plastik yang tidak sesuai persyaratan akan menimbulkan berbagai gangguan kesehatan, karena dapat mengakibatkan pemicu kanker dan kerusakan jaringan pada tubuh manusia (karsinogenik). Selain itu plastik pada umumnya sulit untuk didegradasikan (diuraikan) oleh mikro organisme. Sampah plastik dapat bertahan hingga bertahun-tahun sehinggamenyebabkan pencemaran terhadap lingkungan. Sampah plastik tidaklah bijak jika dibakar karena akan menghasilkan gas yang akan mencemari udara dan membahayakan pernafasan manusia, dan jika sampah plastik ditimbun dalam tanah maka akan mencemari tanah, air tanah.

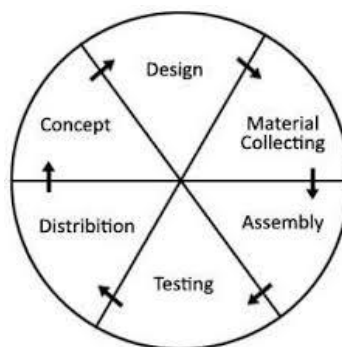
Dan menurut penelitian (Yusa, 2016) Melihat media sosialisasi saat ini, maka media sosialisasi yang dipilih adalah berupa video iklan layanan masyarakat

berbasis animasi. Kelebihan video animasi dibanding media yang lain adalah dapat menyampaikan informasi/ hal yang rumit menjadi hal yang sederhana sehingga mudah untuk dijelaskan.

Menurut (Prabowo, 2012) Environment adalah aspek yang membentuk dunia dimana karakter akan tampil dalam sebuah animasi dimana karakter tersebut hidup, bergerak dan berinteraksi dengan elemenelemen animasi yang lain. Tentu saja fungsi utamanya sebagai penjelasan tentang suatu scene adegan, baik itu lokasi, atmosfer, waktu dan memberi penegasan suatu adegan. Environment juga memiliki fungsi sebagai pembangun mood dan suasana adegan. Jadi sebagai apapun kualitas animasinya, jika environment atau background tidak mendukung karakter dan animasinya, tentu akan mempengaruhi filmya. Akan menjadi nilai tambah kalau sebuah animasi yang dihiasi gambar gambar background yang cantik. Sehingga mutlak diperlukan desainer environment atau background dalam sebuah film animasi.

8. Metode pengembangan multimedia

Pengembangan metode penelitian ini dilakukan berdasarkan 6 tahap, dengan menggunakan metode luther sutopo yaitu concept (pengonsepan), design (merancang), material collecting (pengumpulan bahan) , assembly (pembuatan), testing (pengujian) , distribution (pendistribusian)



Gambar 1. Model pengembangan multimedia luther (SUTOPO, 2003)

1. CONCEPT

Sebelum memulai membuat sebuah produk konsep adalah hal pertama yang harus di lakukan, karena ini akan berpengaruh pada hasil akhirnya.

Pada tahap ini peneliti melakukan pengonsepan antara lain untuk :

- menentukan manfaat dan tujuan dari media animasi 2D sebagai bentuk kampanye pengurangan sampah plastic khususnya di lingkungan kampus politeknik
- mencari referensi, penggambaran karakter, dan background

2. DESIGN

Setelah refrensi di kumpulkan barulah kita mendesain item yang di perlukan seperti karakter, background dll. Untuk penggambaran karakter menggunakan aplikasi clip studio. lokasi Pengambilan background akan di take di sekitar halaman politeknik

3. MATERIAL COLLECTING

Tak hanya latar belakang/background saja, namun pengisi suara, dalam hal ini voice character juga di perlukan. Mengingat jenis kampanye yang di lakukan adalah short animation yang berarti ada interaksi antar karakter. Back sound juga diperlukan untuk membuat suasana lebih hidup.

4. ASSEMBLY

Karakter yang sudah jadi tadi kemudian di import ke dalam aplikasi tv paint untuk kemudian di buat animasinya berdasarkan story board dan script yang sudah di buat sebelumnya. Lalu masuk ke tahap pengeditan kemudian di import ke dalam aplikasi adobe premiere, disini peran pengisi suara di perlukan. Untuk kemudian dicocokkan antara script dengan animasi yang telah di buat.

5. TESTING

Pada tahap ini dilakukan error checking , untuk melihat apakah ada bagian yang tidak sesuai. Biasanya terdapat pada pencocokan voice character dengan animasi. Untuk itu perlu di cek sebelum di publish

6. DISTRIBUTION

Setelah error checking dan di perbaiki, kemudian media diletakan di suatu tempat penyimpanan ,seperti hardisk atau penyimpanan cloud atau penyimpanan lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Karuniastut, N. (2013). *BAHAYA PLASTIK TERHADAP KESEHATAN DAN LINGKUNGAN*, 6.
- Prabowo, R. S. (2012). JURNAL SAINS DAN SENI POMITS. *Perancangan Environment 3D Sebagai Pendukung Film*, 1.
- SUTOPO. (2003). GRAHAM ILMU. *multimedia interaktif dengan flash*.
- Yusa, I. M. (2016). *Pemanfaatan Animasi 2 Dimensi Model Infografik dalam Perancangan Video Iklan*, 1.