



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Pada era digital saat ini, perangkat elektronik memudahkan kebutuhan sehari-hari manusia baik dalam kehidupan individual maupun bermasyarakat. Perangkat elektronik dalam hal ini adalah semua barang yang menggunakan energi listrik seperti kulkas, televisi, game konsol, ponsel, dan lain-lain. Kebutuhan, gaya hidup dan dorongan media membuat banyak orang tidak dapat melepaskan diri dari perangkat elektronik dan mengarah pada kecanduan. Situs Femina menyebutkan bahwa masyarakat kita kecanduan dalam menyikapi perangkat elektronik, tidak sedikit orang yang menghabiskan waktu untuk mengikuti tren perangkat elektronik hingga kehilangan esensi tujuan hidupnya (www.femina.co.id, diakses pada 29 Februari 2012).

Secara tidak langsung kecanduan elektronik juga menimbulkan dampak buruk bagi alam sekitar. Semakin banyak seseorang menggunakan barang elektronik, semakin banyak energi yang dikonsumsi dari listrik. Padahal energi listrik adalah salah satu sumber energi yang tidak dapat diperbaharui. Situs Listrik Indonesia menyebutkan bahwa cara yang dapat digunakan untuk menghemat energi adalah menggunakan perangkat elektronik yang hemat energi, namun cara yang paling efektif adalah mematikan perangkat elektronik (<http://www.listrikindonesia.com>, diakses pada 29 Februari 2012).

Kampanye Earth Hour yang digagas oleh WWF dengan mematikan listrik selama satu jam penuh seperti yang dilaksanakan pada 26 Maret 2011 lalu, adalah salah satu momentum untuk mengingatkan masyarakat akan hemat energi. Hemat energi bukan berarti tidak menggunakan energi listrik sama sekali, tetapi setidaknya menghemat penggunaannya. Situs berita Antara memberitakan tentang musisi Nugie yang bertindak sebagai Suporter Kehormatan WWF yang mengajak masyarakat untuk menjadikan hemat energi sebagai gaya hidup untuk mengurangi dampak pemanasan

global dan krisis lingkungan lainnya (<http://www.antaranews.com>, diakses pada 29 Februari 2012).

Ajakan untuk menghemat energi dapat dilakukan secara visual, mengingat media visual adalah media yang paling efektif untuk menarik perhatian audiens. Penelitian ini dilakukan untuk mendapat bentuk desain media visual berupa motion graphics sebagai media kampanye hemat energi. Menggunakan motion graphics melibatkan seni yang dapat membantu audiens terinspirasi dari apa yang dilihatnya.

Motion graphics ini berisi pesan yang mengajak dewasa menggunakan energi secara efektif dan efisien. Dewasa yang menjadi target audiens pesan ini khususnya adalah para dewasa berusia 28 hingga 35 tahun yang telah memiliki otoritas untuk menggunakan perangkat elektronik. Hal ini dikarenakan oleh keperluan mereka yang cukup banyak dalam menggunakan barang-barang elektronik yang mereka miliki serta tuntutan gaya hidup yang memaksa mereka untuk membeli begitu banyak barang elektronik (*gadget*) agar selalu dapat berinteraksi dan mendapatkan segala informasi secara mudah sehingga mereka tergantung dengan barang-barang tersebut bahkan tanpa disadari mereka menggunakan barang elektronik tersebut melebihi dari kebutuhan mereka. Kampanye ini diharapkan dapat mendidik serta mengubah kebiasaan dewasa yang sering memakai perangkat elektronik secara berlebihan. Diharapkan pesan dalam motion graphics ini membuat mereka menjadi lebih peduli terhadap lingkungan dan menjadi masyarakat yang lebih memiliki sifat *eco-friendly* dengan cara hidup lebih hemat energi.

Ajakan hemat energi listrik dengan menggunakan media *motion graphic* akan menarik perhatian para dewasa yang berusia 28-35 tahun karena para dewasa dengan kisaran usia tersebut sering menghabiskan waktu istirahat di rumahnya di malam hari pada pukul 21.00 - 00.00 ketika mereka menonton televisi saat pulang dari kantor untuk beristirahat dan melakukan penilaian terhadap iklan-iklan yang mereka lihat.

U
M
N
U
N
I
V
E
R
S
I
T
A
S
M
U
L
T
I
M
E
D
I
A
N
U
S
A
N
T
A
R
A

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah disampaikan pada bagian sebelumnya, dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana pesan yang efektif mengenai hemat energi bagi dewasa ini dinarasikan dengan menggunakan media *motion graphic*?
2. Bagaimana narasi pesan hemat energi bagi dewasa ini divisualisasikan dalam media *motion graphic*?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian dapat menyorot pada fokus area, maka penelitian ini dibatasi dengan beberapa hal berikut:

1. Gaya-hidup para dewasa adalah yang menjadi masalah dalam pemborosan energi. Apabila sebagian besar dari dewasa tidak mengetahui tentang penghematan energi, bahkan tidak mengetahui hal-hal apa saja yang menimbulkan pemanasan global maka pemanasan global itu sendiri tidak akan bisa diatasi. Maka hal utama yang disampaikan adalah mengenai informasi tentang bagaimana cara menghemat energi dan efek jika tidak menghemat energi.
2. Pada saat ini kampanye ditujukan untuk mengubah perilaku hemat energi di dalam lingkup perkantoran. Hal ini bermaksud untuk melatih kebiasaan baik para dewasa dari lingkungan dimana mereka sehari-hari berada yang diharapkan akan menjadi kebiasaan baik mereka yang akan mereka terapkan bahkan mereka bawa dan ajarkan kepada sesama sehingga kehidupan hemat energi dapat direalisasikan dalam lingkup yang lebih besar.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

1.4 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang sudah diambil, dapat digariskan beberapa tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Membuat narasi yang efektif untuk menyampaikan pesan hemat energi bagi dewasa.
2. Mendapatkan bentuk visualisasi narasi pesan hemat energi bagi dewasa.

1.5 Manfaat Penelitian

Apabila para dewasa sudah dapat memahami tujuan dari penghematan energi dan menerapkannya didalam kehidupan sehari-hari, maka kehidupan lingkungan hidup akan menjadi lebih terjaga dari bahaya pemanasan global.

Respon yang diharapkan dari para dewasa yang telah menonton dan mengerti isi dari media motion graphic tentang penghematan energi ini adalah mereka bisa menjadi masyarakat yang lebih peduli akan pemanasan global dan pemborosan energi listrik sehingga mereka pun berinisiatif untuk menjadi masyarakat yang melatih dirinya untuk menghemat energi serta memanfaatkan energi sebaik-baiknya.

1.6 Metode Penelitian

Dalam pembuatan tugas akhir ini, diperlukan beberapa metode untuk mencari fakta tentang sikap dewasa pada saat menggunakan energi listrik dan informasi tentang penghematan energi listrik yang baik dan benar. Jenis metode yang akan dilakukan untuk mencari segala informasi yang dibutuhkan adalah metode studi pustaka dan metode dokumentasi .

Metode studi pustaka adalah metode penelitian dengan teknik observasi secara tidak langsung dengan mengumpulkan data yang dibutuhkan melalui media cetak maupun internet, seperti buku, koran, majalah, dan situs di internet. Metode dokumentasi adalah metode yang dilakukan untuk mengumpulkan segala informasi dan saran yang baik dan benar dalam menggunakan barang elektronik.

Salah-satu langkah untuk meneliti fakta tentang sikap dewasa dalam menggunakan energi listrik adalah dengan menyebarkan kuesioner kepada beberapa dewasa. Hal ini bertujuan untuk meneliti secara langsung terhadap para dewasa itu sendiri.

Tahapan-tahapan yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Riset pendahuluan

Dalam penelitian ini akan dilakukan riset untuk mencari tahu tentang gaya hidup dewasa terhadap penggunaan barang elektronik. Oleh karena itu survey yang akan dibuat akan ditujukan kepada kalangan dewasa yang khususnya bekerja di perkantoran. Hal ini bertujuan untuk mencari fakta secara langsung tentang gaya hidup para dewasa dalam memakai energi listrik.

Setelah itu, penelitian akan berlanjut kepada riset tentang keberadaan media infomarsi pengetahuan tentang penghematan energi listrik. Lingkup riset ini akan dibatasi hanya dalam media visual (iklan layanan masyarakat dan sejenisnya) dan target audiens yang dituju oleh media visual tersebut.

b. Perencanaan konsep desain

Media motion graphic akan dibuat berdasarkan infomarsi yang diperoleh dari riset. Konsep desain akan disesuaikan dengan kebutuhan serta kebiasaan dari audiens yaitu para dewasa

c. Perencanaan eksekusi dan evaluasi

Eksekusi desain akan ditentukan berdasarkan dengan kenyamanan dan kebiasaan dari audiens yaitu para dewasa sehingga pada akhirnya bentuk akhir dari media motion graphic ini bisa menjadi sarana infomarsi serta himbauan bagi para dewasa.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

1.7 Sistematika Penelitian

Adapun sistematika penulisan adalah sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan

Bab ini akan membahas secara mendalam latar-belakang serta alasan, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan metologi penelitian.

BAB II: Landasan Teori

Bab ini berisi penjelasan mengenai teori-teori yang digunakan dalam penelitian.

BAB III: Perancangan dan Konsep Visual

Bab ini akan menguraikan mengenai metode yang dipakai dalam penelitian ini dan juga metode penelitian yang bervariasi, teknik pengumpulan data dan infomarsi, serta teknik analisa data dan infomarsi.

BAB IV: Analisis Rancangan dan Konsep Visual dari Media Motion Graphic Tentang Penghematan Energi Listrik

Bab ini akan menjelaskan tentang seluruh hasil penelitian dari tahap analisa dan desain.

BAB V: Kesimpulan dan Saran

Bab penutup ini akan berisikan kesimpulan dari hasil penelitian dan saran-saran untuk para dewasa agar mereka ingin belajar untuk hidup lebih hemat energi listrik demi membuat lingkungan alam sekitar yang lebih baik.

1.8 Rencana Kegiatan Kerja

- a. 30 Januari
Penentuan topik dan pengisian Abstraksi Tugas Akhir
- b. 17 Februari
Pengetikan Proposal
- c. 2 Maret
Pengumpulan Proposal
- d. 5 Maret
Sidang Proposal
- e. 6 Maret – 8 April
Penulisan Bab II beserta dengan pencarian informasi dan data.
- f. 9 April – 20 Mei
Penulisan Bab III beserta dengan pembuatan desain media motion graphics
- g. 21 Mei – 8 Juni
Penulisan Bab IV beserta dengan analisa desain

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA