



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Sumber daya alam yang ada di Indonesia sangat melimpah, namun seiring semakin banyaknya penduduk, maka sumber daya alam ini terus dieksploitasi. Salah satu bentuk eksploitasi ini ada pada tindakan deforestasi. Tindakan deforestasi merupakan tindakan merubah area hutan agar lahannya dapat digunakan untuk tujuan lainnya (Kanninen et al., 2009). Tindak konversi area hutan tersebut biasanya disebut dengan *land clearing*/pembukaan lahan, yang dalam kasusnya di Indonesia, seringkali dilakukan secara liar. Namun, tindakan deforestasi tanpa ukuran toleransi terhadap alam, akan membawa semakin banyak bencana alam seiring waktu. Karenanya, kita perlu mendidik para pelajar yang merupakan penerus masa depan bangsa, sejak usia dini, akan pentingnya kesadaran untuk melestarikan alam.

Contoh medium yang dapat dimanfaatkan untuk menuangkan konten edukasi adalah media animasi. Menurut Susilana dan Riyana (2009), media video seperti animasi memiliki berbagai kelebihan dalam pembelajaran. Berbagai kelebihan tersebut seperti memiliki tampilan visual yang menarik, lebih baik dalam menjelaskan proses, dan juga memberi impresi yang melekat bagi penonton. Lantas, media animasi cocok digunakan sebagai materi edukasi untuk meninggalkan impresi bagi para pelajar. Terlebih, mereka memiliki relevansi yang kuat dengan konten animasi karena sering menontonnya.

Salah satu bentuk animasi yang dapat menuangkan konten edukasi adalah animasi *motion graphics*. Menurut Betancourt (dikutip dari Wiana, Syaom, & Riyanto, 2018, hlm. 11), *motion graphics* merupakan salah satu bentuk animasi yang dapat dikombinasikan dengan audio, sehingga berguna untuk tujuan edukasi. *Motion graphics* dapat menjelaskan materi edukasi lewat pergerakan aset-aset visual dan juga audio didalamnya. Animasi *motion graphics* “Deforestasi: Rusaknya Hutan Kita”, merupakan animasi bertema edukasi, dengan genre tragedi dan juga infografis. Animasi ini dirancang bagi anak-anak pelajar, untuk menyampaikan materi masalah lingkungan deforestasi, lewat sebuah narasi yang dibawakan oleh aset-aset visual dan juga audio narator. Dengan medium *motion graphics*, penyampaian informasi tentang seluk beluk masalah deforestasi akan semakin mudah dimengerti oleh mereka, karena informasi dapat dicerna lewat interpretasi visual maupun auditif/suara.

Animasi *motion graphics* ini akan menceritakan bagaimana karakter utama, pohon Jati melihat area hutan sedikit demi sedikit dibakar oleh manusia, sehingga lahannya dapat dirubah menjadi perkebunan sawit. Dalam animasi ini, hutan yang masih asri yang kemudian rusak karena tindakan deforestasi, dituangkan kedalam aset-aset visual untuk membawakan narasi. Animasi ini juga mengkombinasikan informasi-informasi sebagai elemen infografis, lewat pembabakan tahapan kehidupan pohon Jati, sehingga materi deforestasi dapat disampaikan dengan efektif. Disini, penulis akan menggambarkan pohon Jati yang hidup dalam hutan hujan tropis khas Kalimantan-Sumatera dengan tumbuh-tumbuhan khasnya, karena merupakan gambaran umum dan ikonik akan hutan di

Indonesia yang sering dilanda masalah deforestasi. Penulis mendasari perancangan aset-aset visual terutama tampilan hutan, sesuai dengan konsep karya yaitu *public service announcement* (PSA), dan menekankan aspek relevansinya bagi audiens yaitu para pelajar di Indonesia. Menurut Kansas Association of Broadcasters (n.d.), relevansi yang kuat dalam suatu PSA akan dapat menyampaikan pesan lebih efektif pada audiens, sehingga dapat digunakan sebagai medium edukasi dengan lebih baik. Oleh karena itu, aset-aset visual dalam animasi *motion graphics* ini perlu dirancang lewat gaya visual yang menarik bagi audiens, namun juga dapat diidentifikasi, sehingga dapat menggambarkan hutan hujan tropis khas Kalimantan-Sumatera dan juga masalah deforestasi didalamnya dengan baik dan relevan.

Karena itu dalam animasi ini, penulis akan menggambarkan aset-aset visual dalam gaya *flat design*. Gaya visual *flat design* adalah gaya visual yang mengutamakan aspek kesederhanaan, kerapihan, dan juga kegunaan dari satu desain (Alam, 2016). Menurutnya, penggambaran yang dilakukan oleh gaya visual ini berfungsi untuk membuat objek nampak lebih menarik, dan cepat diinterpretasi atau diidentifikasi oleh audiens. Perancangan aset-aset bergaya visual *flat design* akan berperan penting dalam animasi “Deforestasi: Rusaknya Hutan Kita”, untuk menyampaikan cerita lewat tampilan yang disimplifikasi sehingga terlihat menarik dan dapat diidentifikasi bagi audiens. Aset-aset akan disederhanakan lewat ciri khas simplifikasi bergaya *flat design*, dari parameter bentuk, ruang, dan warna. Penulis juga mengarahkan perancangan karya ini menggunakan *flat design* yang murni (atau biasa disebut *flat design 1.0*), karena

merupakan *flat design* yang tersimplifikasi secara lebih baik dan solid, namun dapat menggambarkan bentuk, ruang, dan warna dari aset-aset visual secara jelas. Terlebih penulis juga mengarahkan karya ini sebagai sarana edukasi anak-anak, yang memiliki preferensi akan simplifikasi yang lebih bersih, dan bebas dari kebisingan visual (*visual clutter*) (Burton, 2018).

Simplifikasi disini tidak hanya berperan untuk membuat tampilan aset-aset visual menarik dan membuat objek-objek yang direpresentasikannya mudah dikenali, namun juga memberi impresi bagi audiens sehingga penyampaian pesan dalam animasi *public service announcement* ini semakin efektif. Menurut Annandita dan Riyanti (2016, hlm. 13), penggambaran yang dilakukan dalam gaya visual *flat design* juga bertujuan untuk memberi impresi atau kesan tertentu, misal dari penyederhanaan bentuk dan warna didalamnya. Karena itu, penulis juga merancang aset-aset yang berguna untuk menyampaikan impresi atau kesan kepada audiens akan pesan yang kreator ingin sampaikan, berkaitan dengan masalah deforestasi. Aset-aset *flat design* yang dirancang akan berperan penting untuk mengedukasi audiens tentang dampak deforestasi terhadap kerusakan hutan, dan menjadikan mereka prihatin terhadap hal tersebut. Oleh karena itu, skripsi ini ditulis untuk meneliti dan menerapkan perancangan *flat design assets* dalam animasi *motion graphics* “Deforestasi: Rusaknya Hutan Kita”.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan *flat design assets* dalam animasi *motion graphics* “Deforestasi: Rusaknya Hutan Kita”?

1.3. Batasan Masalah

Berikut adalah beberapa batasan masalah dari penulis dalam penelitian ini:

1. Perancangan aset-aset *flat design* pada *shot* ke-4 yang menggambarkan keadaan hutan hujan tropis yang masih asri dengan aset-aset pepohonan, tumbuhan-tumbuhan paku, semak-semak, dan aset-aset pendukung dalam komposisi visual *background*.
2. Perancangan aset-aset *flat design* pada *shot* ke-15 yang menggambarkan keadaan hutan hujan tropis yang sudah mulai rusak karena terkena dampak deforestasi dengan aset-aset pepohonan yang hangus, semak-semak yang hangus, dan aset-aset pendukung dalam komposisi visual *background*.
3. Perancangan ini akan menggunakan metode simplifikasi *flat design* dengan menganalisis bentuk (*shape*), ruang (*space*), dan warna (*color*).
4. Perancangan kedua *shot* didasarkan untuk mengedukasi dan menyampaikan pesan akan topik deforestasi lewat tampilan visual. *Shot* 4 dipilih untuk menggambarkan hutan hujan tropis asri khas Kalimantan-Sumatera dengan aset-aset *flat design* yang tersimplifikasi, sehingga relevan dengan target audiens, dapat memperkenalkan ciri khas hutan hujan di Indonesia, serta memberi kesan akan keindahan hutan lewat tampilan visual. Sementara *shot* 15 yang menggambarkan hutan yang telah mulai rusak karena deforestasi metode bakar dipilih untuk mengedukasi audiens akan dampak pembakaran bagi hutan, dan menghasilkan impresi lewat tampilan visual yang menyampaikan pesan cerita kepada audiens.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari skripsi ini adalah untuk merancang aset-aset visual bergaya *flat design* dengan simplifikasi bentuk, ruang, dan warna; untuk menggambarkan komponen-komponen tumbuhan hutan beserta perubahannya karena tindakan deforestasi dengan metode bakar, dalam animasi *motion graphics* “Deforestasi: Rusaknya Hutan Kita”.

1.5. Manfaat Skripsi

Berikut adalah beberapa manfaat skripsi, antara lain:

1. Bagi penulis

Sebagai acuan untuk merancang aset-aset *flat design* dalam *shot* ke-4 dan ke-15 karya animasi *motion graphics* “Deforestasi: Rusaknya Hutan Kita”, untuk menggambarkan perubahan komponen-komponen tumbuhan dalam hutan, antara yang belum dan sudah terkena dampak dari deforestasi.

2. Bagi pembaca

Sebagai sumber pengetahuan dan acuan untuk merancang aset-aset *flat design* dalam animasi *motion graphics*, terutama bagi karya-karya sejenis yang membahas topik deforestasi.

3. Bagi universitas

Sebagai rujukan akademis untuk merancang aset-aset *flat design* dalam karya animasi *motion graphics*, terutama bagi topik penelitian yang sejenis.