# BAB I

# PENDAHULUAN

## Latar belakang

Desa Sumbergondo merupakan salah satu desa yang terletak di sebelah selatan lereng gunung Arjuna Kecamatan Bumiaji Kota Batu, serta merupakan desa penghasil apel terbesar kedua di Kota Batu. Mata pencaharian mayoritas masyarakat Sumbergondo ialah petani dikarenakan Desa Sumbergondo memiliki wilayah dengan kesuburan tanah yang sangat bagus terutama untuk bertani buah apel, bunga hias dan sayur mayur. Sekitar 55% Desa Sumbergondo dipenuhi oleh wilayah hutan ,serta pertanian membuat desa tersebut memiliki berbagai penghasilan alam.

Desa Sumbergondo juga memiliki potensi dari wisata edukasi yang dimilikinya, membahas mengenai pengolahan sampah pribadi yang telah terorganisir dengan sangat baik, dengan latar belakang Desa Sumbergondo yang dulunya memiliki banyaknya sampah sayur, serta buah apel yang gagal panen, menyebabkan perlahan sampah semakin menumpuk hingga tercemarnya area sungai serta lingkungan desa yang juga ikut tercemar dikarenakan sampah yang yang tidak terorganisir tersebut, tetapi dengan kesadaran masyarakat, serta pemerintahan desa yang mencari solusi dengan berinovasi membuat alat pembakaran sampah juga pengolahan sampah menjadi pupuk organik, Desa Sumbergondo kini sudah tak memiliki masalah sampah lagi.

Pengolahan sampah baik alat pembakarannya serta alat pembuatan pupuk milik Desa Sumbergondo merupakan sebuah inovasi ,serta potensi yang menarik karena membahas mengenai masalah sampah yang dari dulu tidak kunjung terobati, sehingga Desa Sumbergondo mengolah hal tersebut dan membuka wisata edukasi yang telah menarik perhatian beberapa wisatawan baik dalam daerah hingga luar daerah. Selain itu Wisata Edukasi juga membuat terangkatnya potensi potensi lain dari Desa Sumbergondo, seperti penjualan dari hasil perkebunan, pupuk organik yang proses pembuatannya dari alat pembuatan pupuk tadi, serta penjualan produk dari badan usaha milik Desa Sumbergondo yang dikelola oleh masyarakat sekitar membuat Desa Sumbergondo menjadi desa dengan banyaknya potensi untuk kedepannya.

Sangat disayangkan Wisata Edukasi Desa Sumbergondo masih kurang diketahui oleh banyak wisatawan, oleh karena itu dibutuhkannya media promosi guna mempromosikan Wisata Edukasi Desa Sumbergondo. Media yang dimaksud harus menjelaskan dengan singkat dan padat tentang potensi yang dimiliki oleh wisata edukasi tersebut, agar para wisatawan dan pemerintahan kota lainnya tertarik dengan Wisata Edukasi ini.

*Motion graphic* ialah penggabungan dari berbagai macam aspek antara lain Tipografi, Ilustrasi, Videografi hingga Fotografi dengan menggunakan teknik Animasi. *Motion graphic* merupakan media yang dinilai efektif untuk media promosi bagi Desa Sumbergondo karena memiliki banyak potensi di dalamnya, , *motion graphic* ini akan mengemas banyak informasi menjadi lebih ringkas. Selain itu *motion graphic* ini memaksimalkan pemahaman audience-nya dengan visual yang dikemas secara menarik, menjadi hal yang efektif untuk mengingat informasi yang ingin disampaikan.

Keunggulan *motion graphic* lainnya yaitu membuka kemungkinan baru akan sesuatu hal yang melebihi akal manusia, seperti memperlihatkan sampah yang bergerak acak atau memperlihatkan bagian dalam seperti filter udara alat pembakaran sampah yang tentunya hal tersebut tidaklah sulit jika menggunakan media *motion graphic*, selain itu untuk memaksimalkan pemahaman audience tentang informasi yang disampaikan dengan menggunakan dubbing sebagai penjelasan dari informasi tersebut.

## Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, menghasilkan rumusan masalah sebagai berikut ;

Bagaimana merancang *motion graphic* desa sumbergondo sebagai media promosi dengan penggabungan teknik animasi 2d dan 3d

## Tujuan perancangan

Tujuan dari perancangan *motion graphic* ini sebagai berikut :

Mempromosikan Desa Sumbergondo untuk meningkatkan perekonomian masyarakat sekitar khususnya masyarakat Desa Sumbergondo sebagai desa wisata edukasi~~.~~

## Manfaat Perancangan

### **Bagi Perancang**

Perancang mendapatkan manfaat berupa pendalaman *skill* dalam membuat *motion graphic* terlebih lagi menggunakan teknik penggabungan animasi 2 dimensi dan 3 dimensi, selain itu juga dapat menambah portofolio animasi untuk keperluan di kemudian hari.

### **Bagi Desa Sumbergondo**

Dengan perancangan *motion graphic* ini Desa Sumbergondo memiliki media promosi untuk mempromosikan potensi yang dimilikinya.

### **Bagi Para Wisatawan**

Perancangan bermanfaat bagi para wisatawan untuk mengetahui bahwa terdapat Wisata Edukasi yang membahas tentang solusi dari masalah sampah di wilayahnya.

## Batasan Masalah

Batasan Masalah ini menyangkut beberapa hal, antara lain :

* *Motion graphic* harus menyampaikan informasi mengenai potensi Desa Sumbergondo dengan durasi singkat *motion graphic* 1 – 2 menit.
* Proses pembuatan menggunakan teknik penggabungan animasi 2d dan 3d dengan *software* yang digunakan yaitu *Mohoo Animation, Blender 3d, Adobe Illustrator* dan *Adobe premiere pro.*
* Dalam pembuatan *motion graphic* terdapat dubbing yang menggunakan aplikasi perekam suara smartphone.

## Metode Perancangan

Metode perancangan dalam Perancangan *Motion graphic* Pada Desa Sumbergondo sebagai Media Promosi Dengan Penggabungan Teknik Animasi 2d dan 3d ialah:

### **Tempat dan Waktu Penelitian**

Dalam proses perancangan tempat penelitian akan dilaksanakan di Desa Sumbergondo, Kecamatan Bumiaji, Kota Batu. Dengan waktu penelitian yang dimulai pada tahun 2020 sampai tergugahnya laporan ini.

### **Alat Yang Digunakan Dalam Penelitian**

Alat yang digunakan dalam perancangan ini berupa laptop sebagai media, sedangkan untuk *software* yang digunakan pada proses pengerjaan *motion graphic*, antara lain:

1. Adobe Illustrator
2. Adobe Photoshop
3. Blender 2.79b
4. Mohoo Animation
5. Adobe Premiere

Selain itu menggunakan kuesioner online, dan *smartphone* untuk aplikasi perekam suara yang digunakan dalam wawancara, dan merekam *dubbing* *motion graphic* ini.

### **Metode Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data ialah pernyataan mengenai sifat, keadaan, kegiatan tertentu ,dan sejenisnya yang dilakukan untuk memperoleh data maupun informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan dalam karya tugas akhir ini.

* + 1. **Kuisioner**

Kuisioner merupakan teknik pengumpulan data untuk memudahkan pembuatnya mendapatkan data dari banyak narasumber, metode ini digunakan saat proses pencarian data terkait potensi dari Desa Sumbergondo membahas mengenai seberapa banyak target audience yang mengetahui Desa Sumbergondo, selain itu kuisioner juga digunakan ketika proses *test* kepada kelompok kecil ketika pameran karya berlangsung dengan tujuan mengetahui apakah karya tersebut sudah siap untuk proses aktivasi.

* + 1. **Pengamatan/ Observasi dan Studi Pustaka**

Menurut (Sugiyono, 2013, pp. 203–204) observasi ialah suatu proses pengumpulan data yang kompleks, tersusun dari bermacam-macam proses biologis dan psikologis Dua diantara yang terpenting merupakan proses-proses pengamatan ,serta ingatan. Data yang diobservasi dapat berupa gambaran tentang sikap, kelakuan, perilaku, hingga berbagai kejadian.

Observasi yang dilakukan pada Tugas Akhir ini dengan datang dan secara langsung mengunjungi Desa Sumbergondo, dilakukan dengan mengamati suasana lingkungan desa juga potensinya seperti perkebunan, hutan, dan alat pengolahan sampah yang dimiliki oleh Desa Sumbergondo.

* + 1. **Wawancara**

Wawancara menurut Dr. Eko Dudiarto (2010: 40) ialah proses interaksi baik secara langsung antara pewawancara dengan responden atau secara tidak langsung. Wawancara dilakukan untuk mendapat informasi dari berbagai narasumber yang berhubungan dengan permasalahan yang sedang diteliti.

Setelah observasi, perancang mewawancarai pada narasumber ahli dengan tujuan untuk mendapatkan informasi yang sedang dibutuhkan, serta harus relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Perancang melakukan wawancara dengan Bapak Sutrisno pada bulan November pada tahun 2020 beliau merupakan sekretaris dari Desa Sumbergondo, wawancara tersebut dapat dilihat pada lampiran 1 membahas mengenai data data seperti akses jalan, akses internet, serta ciri khas yang Desa Sumbergondo miliki, dan kini Bapak Sutrisno telah menjabat sebagai Kepala Desa Sumbergondo.

* + 1. **Dokumentasi**

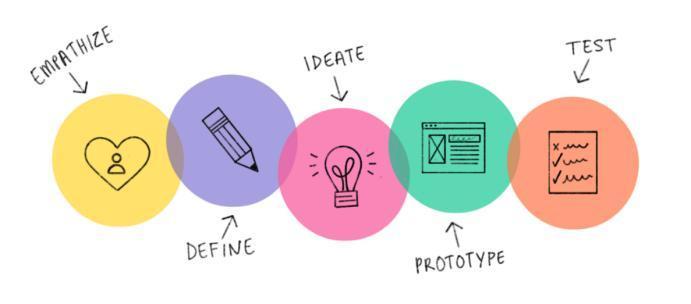
Dokumentasi merupakan proses perekaman pada sesuatu hal penting untuk menjadi bukti dari sumber informasi yang didapatkan, alat yang digunakan bermacam macam dapat berupa kamera atau berupa alat perekam suara. Perancang melakukan dokumentasi foto alat pembakaran sampah yang Desa Sumbergondo, Balai Desa Sumbergondo, dan badan usaha milik desa.

### **Metode Analisa Data**

Dalam perancangan *motion graphic* ini perancang menggunakan metode analisis SWOT yaitu *Strength, Weakness, Opportunities,* dan *Threats,* menurut (Fahmi, 2015, p. 252) SWOT ialah model untuk menganalisis suatu organisasi hingga suatu perusahaan yang berorientasi pada profit dan non profit. Metode analisis SWOT merupakan salah satu metode analisis yang paling dasar, karena penggunanya diharuskan untuk mencerna suatu bahasan atau masalah melalui empat sisi yang berbeda, dengan tujuan utama untuk mengetahui keadaan organisasi tersebut secara lebih komprehensif, menambah keuntungan melalui peluang yang nampak, serta untuk memberantas kekurangan juga menghindari banyaknya ancaman.

### **Prosedur Penelitian**

(Akbar, 2021) Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode *Design Thinking,* dapat memudahkan proses penyelesaian masalah yang sudah terbagi sehingga dapat menciptakan banyak ide dalam sesi brainstorming, juga disertai proses *Prototype* dan *Test* kepada target audience.



Gambar 1. 1 Diagram *Design Thinking*

Sumber: (Akbar, 2021)

1. *Emphatize*

Pada tahap ini dilakukan pendekatan terhadap perangkat Desa Sumbergondo, mencari masalah yang dialami oleh Wisata Edukasi Sumbergondo. Hal ini dilakukan dengan terjun langsung ke lapangan melakukan observasi dan bertemu langsung dengan kepala desa dari Sumbergondo lalu melakukan wawancara sehingga dapat ditemukan inti masalah yang ingin diselesaikan oleh Desa Sumbergondo.

1. *Define*

Dengan hasil informasi yang telah berhasil dikumpulkan pada tahap *Emphatize*, dianalisis untuk menyelesaikan masalah inti yang ada. Tahap *define* ini akan sangat membantu dengan menggunakan metode SWOT penulis dapat mencari solusi dari masalah yang didapatkan oleh Wisata Edukasi Desa Sumbergondo.

1. *Ideate*

Tahap ini merupakan tahap untuk menghasilkan ide awal dan proses perancangan dari *motion graphic,* proses perancangan pada tahapan ini dibagi menjadi 3 yaitu praproduksi, produksi, dan pasca produksi yang akan menghasilkanproses selanjutnya dari *motion graphic* yaitu *prototype*.

1. *Prototype*

Dalam tahapan ini *motion graphic* sudah harus dalam keadaan selesai dan siap uji, seluruh proses yang terjadi dalam *Ideate* juga harus sudah terlaksanakan seluruhnya selain itu penulis diharuskan melakukan pengecekan atau revisi jika *motion graphic* masih dikatakan kurang sempurna menurut pendapat pribadi penulis, ketika sudah dikatakan siap maka proses *test* dapat dilakukan.

1. *Test*

Dalam proses *test* ini nantinya akan diuji kepada kelompok dengan skala kecil agar ketika *motion graphic* mendapatkan revisi penulis dapat segera melakukan perbaikan dengan kembali pada proses sebelumnya yaitu *Ideate* dan menghasilkan video yang sudah direvisidi proses *prototype*, semisal nantinya pada proses *Prototype* ini penulis mendapatkan rata rata nilai yang rendah dari kelompok yang menguji maka penulis tetap harus melakukan revisi lagi hingga mendapatkan *motion graphic* yang siap untuk dilakukan aktivasi dengan menggunakan sosial media dari Wisata Edukasi Desa Sumbergondo sebagai media aktivasinya.

## Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir, disusun menjadi seperti di bawah ini:

BAB 1 PENDAHULUAN

Penulis menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, batasan masalah, metode perancangan, dan sistematika penulisan dari perancangan itu sendiri.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini penulis mengangkat beberapa penelitian terdahulu untuk memperluas gagasan teori dalam penelitian sebagai masukan untuk ide, dan referensi. Pada bab ini juga penulis membahas mengenai teori yang terkait dengan perancangan, sebagai pedoman dalam proses perancangan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Membahas mengenai identifikasi masalah dalam perancangan, membahas solusi dari latar belakang dalam pemecahan masalah, dan membahas mengenai proses perancangan dari *motion graphic* ini.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang gambaran umum dari objek penelitian, menampilkan hasil dari perancangan media utama yaitu *motion graphic* dalam bentuk gambar setiap *scene*nya, dan menampilkan media pendukung dari *motion graphic* tersebut.

BAB V KESIMPULAN

Bab ini membahas beberapa kesimpulan dan saran dari perancangan ini.