

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada awal tahun baru 2020 kemarin telah terjadi banjir besar di daerah Jabodetabek salah satu nya Kota Bekasi sehingga banyak warga kota yang mengalami banjir. Menurut Badan Meteorologi, Klimatologi, dan Geofisika (BMKG) mengungkapkan bahwa banjir tersebut terjadi karena disebabkan oleh perubahan iklim yang meningkat sehingga curah hujan menjadi ekstrem menjadi pemicu banjir besar tersebut.

Saat terjadi banjir tidak hanya rumah saja yang terendam namun banyak juga kendaraan seperti mobil dan motor yang ikut terendam air dan tidak sedikit juga orang yang memaksakan mengendarakan mobil atau motornya untuk menerjang banjir di jalan dengan ketinggian air yang melebihi dudukan mesin. Hal ini sangat berisiko membuat kendaraan tersebut terendam air sehingga menjadi rusak atau mogok. Air banjir ini akan memicu terjadinya *water hammer*.

Menurut Nurrahman Adi Saputra selaku Kepala Bengkel Auto2000 Lampung Raden Intan yang dilansir dari situs Otomotif Kompas mengatakan bahwa *water hammer* adalah kondisi di mana mesin tidak bisa menyala lagi. Karena ada air yang masuk ke dalam ruang bakar atau sistem pelumasan di mana kompresinya tidak bisa berjalan lagi.

Akhirnya kendaraan yang mengalami mogok mesin akibat dari *water hammer* tersebut harus di bawa ke bengkel perawatan untuk di perbaiki mesinnya agar bisa berjalan lagi.

Dari kejadian fenomena di atas penulis tertarik untuk membuat sebuah tayangan animasi tentang kejadian *Water Hammer* ini agar masyarakat terutama pengendara mobil dan motor bisa mengerti arti dan memahami tentang pentingnya pengetahuan *water hammer* serta hal-hal yang bisa menyebabkan atau memicu terjadinya *water hammer* pada kendaraan mereka.

Penulis akan membuat sebuah tayangan motion graphics pada kejadian Water Hammer dengan membuat beberapa konsep yang menjelaskan pentingnya pengetahuan Water Hammer bagi kalangan pengendara.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Masih banyak Pengendara mobil dan motor di Indonesia sebagian besar belum mengetahui arti dan pemahaman dari *water hammer* serta kurangnya media pendukung tentang *water hammer*.
2. Kurangnya media penyayangan atau penyampaian nya seperti animasi atau infografis untuk menjelaskan tentang *water hammer* kepada audience atau para pengendara mobil dan motor.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang *motion graphics* media peran yang dapat menyampaikan ide atau pesan yang dapat diterima dengan mudah oleh para pengendara melalui penyayangan Motion Graphics tentang pentingnya pengetahuan Water Hammer
2. Bagaimana membuat konsep dari fenomena *Water Hammer* dalam media Motion Graphics

1.4 Ruang Lingkup

Dalam penulisan dan pembuatan tugas akhir ini saya akan membatasi ruang lingkup dengan sistem 5W dan 1H.

1. What / Apa

Pembuatan sebuah *konsep* pada media motion graphics tentang *Water Hammer*.

2. Who / Siapa

Target audience yang dituju pada perancangan ini adalah orang dewasa terutama yang sudah mempunyai kendaraan mobil atau motor pribadi.

3. Where / Tempat

Penelitian dilakukan di kota Bekasi, Jawa Barat. Kota Bekasi merupakan salah satu kota wilayah Jabodetabek yang terkena banjir.

4. When / Waktu

Penelitian dan perancangan dilakukan pada tahun 2020.

5. Why / Mengapa

Kurangnya pengetahuan pengendara terhadap pengertian pentingnya *water hammer* sehingga dibutuhkan sebuah media seperti motion graphics agar lebih mudah memahami informasi tentang pentingnya *water hammer*.

6. How / Bagaimana

Pada perancangan ini penulis mengambil tanggung jawab pada pembuatan konsep motion graphics yang membahas tentang *Water Hammer*.

1.5 Tujuan

Setelah diuraikan rumusan masalah diatas, maka tujuan perancangan dari pembahasan *water hammer*

1. Untuk menjelaskan ke *audience* mengenai *Water Hammer* lewat media infografis atau motion graphics agar tertarik dan mudah di terima oleh *audience*.
2. Dapat menciptakan sebuah tayangan animasi tentang pengertian *Water Hammer* dalam Motion graphic.

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Manfaat Teoritis

Dapat menerapkan teori yang sudah ada tentang *concept, animation, water hammer*, dan desain komunikasi visual untuk dijadikan referensi kepada pengguna kendaraan.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Masyarakat

Penulis berharap dalam pembuatan media ini nantinya dapat memberikan pengetahuan yang lebih mendalam tentang pentingnya pengetahuan *water hammer* baik dikalangan pengguna kendaraan ataupun calon pengendara.

b. Bagi Penulis

Dapat menambah wawasan kepada penulis terhadap penelitian tentang *water hammer* serta mengasah pengetahuan bagi penulis dalam kajian *motion graphics*

c. Bagi Akademis

Dapat menjadi suatu daya masukan dalam pengembangan karya serta dapat dijadikan sebagai contoh karya tentang fenomena ini dalam program studi Desain Komunikasi Visual khususnya Multimedia yang terus berkembang nantinya.

1.7 Metode Perancangan

Dalam pengumpulan data penulis menggunakan metode kualitatif.

1.7.1 Metode Kualitatif

Menurut Mulyana (2018:7) metode kualitatif adalah penelitian yang bersifat interpretif (menggunakan penafsiran) yang melibatkan banyak metode dalam menelaah masalah penelitiannya.

Peneliti kualitatif lazim menelaah hal-hal yang berada dalam lingkungan alamiahnya, berusaha memahami, atau menafsirkan fenomena berdasarkan makna-makna yang orang berikan kepada hal-hal tersebut, Secara konvensional metodologi kualitatif diasosiasikan dengan keinginan peneliti untuk menelaah makna, konteks, dan suatu pendekatan holistic pada suatu fenomena.

a) Observasi

Menurut Marshall dari Winarni (2018:159) menyatakan bahwa *through observation, the researcher learn about behavior and the meaning attached to these behavior*. Melalui observasi, peneliti belajar tentang perilaku dan makna dari perilaku tersebut.

b) Wawancara

Menurut Mulyana (2018:226) wawancara adalah bentuk komunikasi antara dua orang, yang melibatkan seseorang yang ingin memperoleh

informasi dari seorang lainnya dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan berdasarkan tujuan tertentu.

c) Pustaka

Menurut Soewardikoen (2013:16) pustaka/membaca bertujuan untuk memperkuat perspektif dan kemudian meletakan dalam konteks. Teori-teori yang digunakan untuk menganalisis bersumber dari pemikiran para ahli yang telah melakukan penelitian. Teori-teori yang ditulis berdasarkan suatu cara pandang atau pemahaman tertentu yang kadang kala dapat berbeda dengan cara pandang ahli yang lain.

1.7.2 Pengumpulan data

1. Observasi

Penulis melakukan pengamatan secara langsung ke daerah terjadinya banjir di Bekasi

2. Wawancara

Penulis melakukan wawancara terstruktur yang ditujukan kepada narasumber-narasumber yang berkaitan dengan fenomena ini seperti Pegawai Bengkel Kendaraan dan masyarakat yang kendaraannya mengalami *water hammer*.

3. Pustaka

Mengumpulkan informasi mengenai *water hammer* dari buku, literatur dan media lain.

1.7.3 Analisis Data

Dalam menganalisis data penulis menggunakan metode analisis visual dengan mengamati objek visual dari berbagai media seperti karya sejenis seperti film, video, iklan dan sebagainya untuk dianalisa.

1.7.4 Sistematika Perancangan

1. Pra Produksi

Dalam Pra Produksi penulis akan mengumpulkan semua data-data yang terkait dari fenomena *Water Hammer* seperti melakukan Survei kepada *audience*, Pengumpulan data, Pencarian referensi dari karya sejenis.

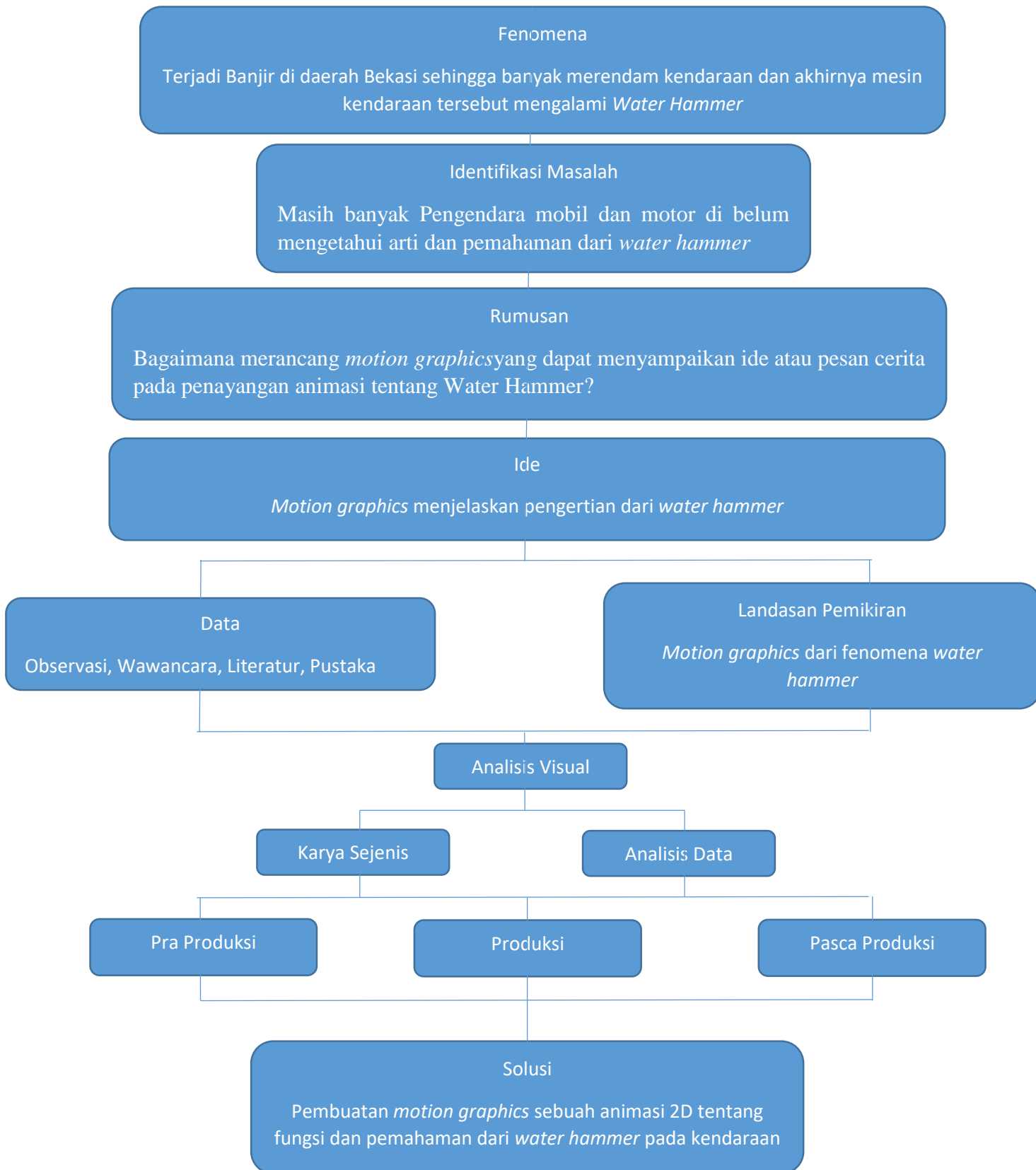
2. Produksi

Dalam sesi produksi penulis akan mulai membuat perancangan Motion Graphics dan pembuatan motion graphicsnya seperti Perancangan Konsep, *Environment*, Aset Visual, proses *Animating* serta *Editing*, dan terakhir *finishing*.

3. Pasca Produksi

Dalam sesi pasca produksi penulis akan melakukan voice over untuk audio di motion graphics dan melakukan rendering video. Kemudian video motion graphics tersebut akan di presentasikan untuk sidang tugas akhir penulis.

1.8 Kerangka Perancangan



1.9 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang pemaparan latar belakang dari sebuah fenomena yang diteliti oleh penulis yang terjadi di masyarakat.

BAB II DASAR TEORI

Menjelaskan landasan teori yang berkaitan dengan tema dan topik yang diteliti.

BAB III DATA DAN ANALISIS

Paparan dari data yang diperoleh dari tempat dimana fenomena yang dikaji dan dari penelitian melalui literatur visual, serta memberikan analisis yang berkaitan tentang perancangan *motion graphics*.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Menjelaskan tentang konsep serta hasil perancangan dari data yang telah didapatkan dari berbagai sumber-sumber yang berkaitan dalam kajian water hammer.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Menjelaskan kesimpulan dan saran dari penulis atas data-data hasil penelitian dan perancangan yang berkenaan dengan perancangan *motion graphics*, dibuat dalam sebuah penayangan animasi 2D.