

## BAB 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Animasi merupakan media visual yang mampu menyampaikan pesan secara efektif melalui kombinasi gerak, visual, dan suara (Efendi, 2019). Dalam perkembangannya, animasi tidak lagi hanya digunakan untuk hiburan semata, melainkan juga sebagai sarana edukasi dan kampanye sosial, termasuk dalam mengangkat isu kompleks seperti korupsi. Isu ini dipilih karena korupsi merupakan masalah sistemik yang berdampak luas terhadap sektor publik dan kepercayaan masyarakat terhadap institusi negara. Dalam konteks ini, animasi "Restitute" diangkat sebagai media komunikasi yang bertujuan untuk menyampaikan kritik sosial terhadap praktik korupsi serta memperkenalkan solusi melalui teknologi *blockchain*. Penggunaan animasi untuk menyampaikan pesan sosial telah terbukti efektif dalam membangun kesadaran dan mengedukasi masyarakat secara emosional dan visual (Izzah Afgarina, 2023; Khairiah & Prihatini, 2023).

Pembuatan animasi ini menggunakan pendekatan *Pose to Pose*, yaitu metode dalam animasi 3D yang menekankan pada pembuatan pose-pose utama terlebih dahulu sebelum interpolasi gerak dilakukan. Pendekatan ini memungkinkan perencanaan yang lebih matang dan ekspresi karakter yang lebih terkendali (Abdilah et al., 2021; Salmon et al., 2017). Menurut teori animasi klasik oleh Thomas dan Johnston, metode *Pose to Pose* merupakan salah satu dari dua teknik utama dalam proses animasi, yang bertujuan untuk menjaga konsistensi dan kualitas gerakan dari satu adegan ke adegan lainnya. Selain metode animasi, unsur-unsur dalam animasi juga memainkan peran penting dalam keberhasilan penyampaian pesan. Unsur-unsur tersebut mencakup karakter, latar, gerakan, ekspresi, suara, dan alur cerita (Waeo et al., 2016). Ketepatan dalam penggunaan elemen-elemen ini menentukan bagaimana penonton dapat memahami dan merespons isi animasi secara kognitif.

Dalam hal desain visual, animasi ini menggunakan gaya *toon shader*, yaitu teknik visual yang menghasilkan tampilan seperti gambar kartun melalui efek pencahayaan yang disederhanakan. Penggunaan gaya *toon shading* dalam animasi

edukasi terbukti dapat meningkatkan daya tarik visual sekaligus membantu menyampaikan pesan secara lebih ringan namun tetap bermakna. Menurut Munar dan Suyadi (Munar, n.d.), pemanfaatan media animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan menyimak anak usia dini, menunjukkan bahwa gaya visual yang menarik berperan penting dalam efektivitas pembelajaran.

Karakter dalam animasi “Restitute” dirancang dengan mempertimbangkan kesederhanaan bentuk namun tetap ekspresif, agar penonton mudah mengenali peran masing-masing karakter serta memahami emosi yang ditampilkan. Gaya semi-realistis yang digunakan memungkinkan karakter tetap *relatable*, namun fleksibel untuk menyesuaikan dengan alur cerita yang dinamis. Proses *rigging* dan animasi dilakukan menggunakan kerangka Meta-rig dan platform Mixamo, dengan penerapan metode *Pose to Pose* untuk menjaga konsistensi ekspresi dan gerakan. Render akhir menggunakan *Eevee Engine* dari Blender yang mendukung hasil visual berkualitas tinggi dengan efisiensi waktu render. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana efektivitas metode *Pose to Pose* serta elemen visual seperti gaya karakter digunakan dalam karya “Restitute” untuk menyampaikan pesan sosial kepada penonton. Dengan demikian, diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pemanfaatan animasi sebagai media edukasi dan refleksi sosial yang komunikatif.