

BAB I **PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang

Dalam perkembangan dunia digital, media video *liveshoot* dan *motion graphic* mempunyai banyak manfaat salah satunya sebagai metode media edukasi. Teknik *liveshoot* yaitu pengambilan gambar bergerak secara langsung, sedangkan teknik *motion graphic* adalah percabangan dari seni desain grafis yang merupakan penggabungan dari, Ilustrasi, Tipografi, dan Videografi dengan menggunakan teknik Animasi[1].

Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang mempunyai aneka ragam destinasi wisata populer di kalangan wisatawan nusantara maupun mancanegara. Wisata sejarah menjadi salah satu pilihan para wisatawan saat berkunjung ke Yogyakarta, mulai dari kraton, candi, museum, dan taman budaya. Situs Warungboto merupakan salah satu pilihan destinasi sejarah yang berlokasi di sebelah timur pusat Kota Yogyakarta. Dengan lokasi yang cukup strategis tersebut membuat kawasan ini menjadi salah satu pilihan destinasi sejarah para wisatawan.

Situs Warungboto atau Pesanggrahan Rejowinangun merupakan salah satu pesanggrahan yang dibangun ketika Sultan Hamengku Buwono II menjadi putra mahkota sekitar tahun 1785 dan mempunyai fungsi sebagai tempat peristirahatan raja atau rekreasi ketika berkunjung[2]. Selain itu, tempat ini juga berfungsi sebagai salah satu benteng pertahanan di bagian luar Kraton. Namun dengan usia bangunan yang sudah sangat panjang membuat beberapa bentuk bagian bangunan sudah berubah, kondisinya semakin parah ketika gempa pada tahun 2006. Hal tersebut membuat para pengunjung tidak dapat melihat bentuk lampau dari Situs Warungboto, sehingga informasi edukasi yang tersedia masih sedikit karena pengunjung pun tidak mengetahui bagian-bagian dari bangunan beserta fungsinya[3].

Dari data yang didapatkan, pengunjung situs Warungboto mengalami penurunan dalam beberapa tahun terakhir dikarenakan efek pandemi, walaupun pandemi ini dikatakan sudah berakhir akan tetapi jumlah wisatawan masih belum mencapai rata-rata seperti hari normal biasanya, dimana masih 30% lebih sedikit, terutama wisatawan dari luar daerah. Oleh sebab itu pihak situs Warungboto ingin kembali memperkenalkan kembali wisata situs Warungboto dengan media video edukasi yang menarik diharapkan dapat meningkatkan minat wisatawan. Dalam penelitian ini, penulis bertujuan untuk menghasilkan video pendidikan sejarah di Situs Warung Boto Dengan kemajuan teknologi, hal-hal yang bersifat mendidik dan menghibur akan lebih mudah dipahami jika video disajikan secara interaktif dan menarik. Video edukasi tentang sejarah merupakan salah satu bentuk komunikasi yang dapat digunakan untuk mengajak orang lain mempelajari sejarah tersebut.

Dari permasalahan yang ada, oleh sebab itu diperlukan media pembelajaran yang dikemas dengan menarik dan tetap mengedukasi untuk menambah minat masyarakat agar dapat berkunjung lagi di warungboto. Salah satunya yaitu menggunakan perpaduan *liveshoot* dan *motion graphic*. Video ini dibuat dengan aplikasi Adobe Premier Pro 2020 dan juga aplikasi pendukung lainnya. Video Pembelajaran dinilai lebih efektif dibanding dengan hanya video iklan dikarenakan isi yang terkandung akan lebih kompleks, sehingga video pembelajaran ini sangat efektif untuk mengangkat kembali minat wisatawan.

Dalam hal ini peneliti membuat media pembelajaran sejarah yang berjudul "Perancangan Media Pembelajaran Sejarah Pada Situs Warung Boto Menggunakan Teknik *Liveshoot* dan *Motion Graphic*".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan tersebut, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah "bagaimana cara membuat media pembelajaran sejarah situs Warung Boto dengan teknik *liveshoot* dan *motion graphic*?".

1.3 Batasan Masalah

Dalam proses pembuatan video pembelajaran situs Warung Boto ini, dapat tersampaikan dan tujuan yang yang diharapkan sesuai, maka batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Video ini akan di serahkan ke pihak pengelola situs Warung Boto.
2. Pembuatan video dalam penelitian ini meliputi pra produksi, produksi dan pasca produksi.
3. Video berdurasi 4,50 menit
4. Teknik yang digunakan adalah *liveshoot* dan *motion graphic*.
5. Video ini berformat mp4 dengan resolusi 1920x1080.
6. Software yang digunakan untuk pembuatan video ini antara lain adalah Adobe Illustrator 2020, Adobe After Effect 2020 , Adobe Audition CC 2020, Adobe Premier Pro 2020.

1.4 Tujuan peneltitan

Adapun tujuan dari penulisan ini adalah, sebagai berikut:

1. Video Pembelajaran faktual terhadap penyampaian informasi yang ada dalam konten video pembelajan tersebut.
2. Menganalisa Pengaruh video dengan teknik *liveshoot* dan *motion graphic* pada media pembelajaran sejarah situs Warung Boto.

1.5 Manfaat peneltitan

1.5.1 Untuk peneltiti

1. Menerapkan ilmu yang sudah di dapat dalam proses belajar di Universitas Amikom Yogyakarta
2. Sebagai salah satu syarat kelulusan untuk memperoleh gelar sarjana di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5.2 Untuk Pengelola

1. Sebagai alternatif tambahan untuk penyampaian sejarah situs warung boto kepada wisatawan
2. Mengenalkan tentang sistem media pembelajaran sejarah yang lebih efektif dan mudah dipahami dengan perpaduan *liveshoot* dan *motion graphic*.

1.5.3 Untuk Masyarakat

1. Sebagai media edukasi tentang sejarah Situs Warung Boto.
2. Mengenalkan media pembelajaran sejarah dengan teknik *liveshoot* dan *motion Graphic*.

1.6 Metode Penelitian

Sebagai penunjang keakuratan penulis dalam melakukan penelitian, maka terdapat beberapa metode yaitu:[4]

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Dalam proses ini peneliti mendatangi dan mengamati secara langsung di lokasi situs Warung Boto.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Untuk mendapatkan informasi yang akurat, peneliti melakukan wawancara dengan metode tanya jawab kepada pengelola situs Warung Boto.

1.6.2 Metode Analisis

Dalam proses perancangan media pembelajaran video sejarah ini menggunakan teknik *liveshoot* dan *motion graphic*, dimana video masih sangat efektif untuk masyarakat, sehingga proses penyampaian metode pembelajaran dapat mudah diterima oleh masyarakat dan wisatawan.

Dalam pengembangan media pembelajaran sejarah situs Warung Boto ini, peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *research and*

development. penelitian digunakan untuk menghasilkan produk, serta menguji kelayakan dan juga keefektifan produk yang akan di buat.

1.6.3 Metode Perancangan

Dalam proses pembuatan video pembelajaran sejarah ini, terdapat beberapa metode perancangan yaitu sebagai berikut :[5]

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Pasca Produksi

1.6.4 Metode Evaluasi

Metode evaluasi yaitu bagaimana cara untuk mendapatkan penilaian atau kesimpulan terhadap objek tertentu. Dalam melakukan evaluasi dari hasil penelitian terdapat 2 unsur yang dapat di evaluasikan di antaranya :

1. Kelayakan isi konten video yang akan ditujukan kepada pihak pengelola situs Warung Boto.
2. Kualitas video kepada responden terkait melalui metode evaluasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Pada proses penelitian, agar bisa lebih terarah terhadap permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya dapat dibuat dalam beberapa uraian sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang tinjauan secara global permasalahan yang dibahas, yaitu terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang tinjauan pustaka, teori tentang video, teknik *liveshoot* dan *motion graphic*, dan analisa kebutuhan sistem dalam pembuatan video pembelajaran, dan juga mengenai situs Warung Boto.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang gambaran umum situs Warung Boto, analisa kebutuhan, dan juga proses pra produksi

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang hasil dan proses pembuatan video pembelajan sejarah situs Warung Boto, Mulai dari proses produksi (konsep video, animasi, *audio* dan *backsound*), pasca produksi (*compositing*, *editing*, *rendering*), dan juga tahap pembahasan mengenai kebutuhan fungsional.

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini merupakan penutup dari penyusunan berisi tentang kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN