

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Akibat pandemi Covid - 19 yang melanda seluruh dunia menyebabkan kita untuk terbiasa melakukan kegiatan secara online dan bekerja di rumah, ada banyak kalangan yang kurang beruntung yang dipaksa untuk berhenti bekerja dikarenakan perusahaan tidak sanggup menggaji karyawannya akibat dari pandemi Covid - 19. Hal inilah yang terus mendorong setiap platform onlineterus makin banyak digunakan. Aplikasi yang sekarang semakin sering digunakan diantaranya adalah zoom, google meet, discord, youtube, marketplace dll. LSM Beneran Indonesia terpaksa memberhentikan sementara kegiatan offline mereka demi mengikuti protokol kesehatan di Jakarta oleh karena itu Beneran Indonesia sendiri membutuhkan platform untuk memberikan materi dan edukasi secara online

LSM Beneran Indonesia adalah Yayasan non profit yang memiliki tujuan menciptakan ruang perjumpaan bagi anak - anak muda untuk saling bertemu, berteman, berbagi dan berkolaborasi dalam suatu kegiatan pelatihan edukasi pancasila. LSM Beneran Indonesia membutuhkan suatu konten edukasi secara daring yang bisa dilakukan secara konstan agar LSM Beneran Indonesia dapat terus memberikan konten secara online. Saat melakukan penyuluhan dengan tim Beneran Indonesia, mereka sendiri sudah menggunakan dokumentasi, dan beberapa konten lain di youtube dalam penyampaian edukasi pendidikan, metode ini dirasa kurang efektif, oleh karena itu perlunya sebuah media.

Penulis memutuskan untuk merancang animasi 2d dengan teknik motion graphic, teknik ini dirasa perlu dikarenakan penulis sudah berkonsultasi dengan *Founder* Beneran Indonesia bahwa teknik motion graphic adalah teknik yang tepat untuk media penyampaian media edukasi Pancasila.

1.2 Rumusan Masalah

Untuk dapat mengukur keberhasilan motion graphic buatan penulis, penulis harus melakukan survei online untuk dapat mengukur keberhasilan motion graphic dalam menyampaikan materi kepada peserta. Maka rumusan masalah skripsi ini adalah :

1. Bagaimana merancang dan membuat animasi 2D dengan motion graphic sebagai media edukasi pendidikan karakter dan kewarganegaraan pada Beneran Indonesia?
2. Bagaimana mengukur keberhasilan motion graphic penulis dalam penyampaian informasi?

1.3 Batasan Masalah

1. Membantu menyelesaikan kendala yang dialami LSM Beneran Indonesia
2. Menggunakan metode motion graphic
3. Luas lingkup hanya seputar edukasi Pancasila

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian yang penulis lakukan adalah untuk memenuhi syarat kelulusan pada jenjang Strata -1 di Universitas Amikom Yogyakarta. Sedangkan tujuan untuk Beneran Indonesia sendiri adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan membuat media edukasi pendidikan karakter dan kewarganegaraan pada Beneran Indonesia.
2. Mendukung kegiatan online pada Beneran Indonesia.
3. Membuat media yang dapat memberikan informasi dan dapat dilakukan secara konstan pada Beneran Indonesia...

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapatkan bagi LSM Beneran Indonesia dan bagi Peneliti, adapun manfaatnya adalah sebagai berikut:

1.5.1 Bagi Beneran Indonesia

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu tambahan atau alternatif dalam dalam penyampaian materi kepada peserta.

1.5.2 Bagi Penulis

Untuk melatih skill perancangan animasi 2D menggunakan motion graphic dan menerapkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5.3 Bagi Pembaca

Sistematika Sebagai bahan pengetahuan dan referensi dalam menyusun skripsi dengan teknik pembuatan animasi yang sama.

1.6 Penulisan

Dalam laporan penelitian ini, sistematika penulisan terdiri atas lima bab, masing - masing uraian yang secara garis besar dapat dijelaskan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini merupakan pendahuluan yang materinya sebagian besar menyempurnakan usulan penelitian yang berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Dalam bab ini menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara terperinci yang memuat tentang pengertian motion graphic, tujuan perancangan animasi 2d menggunakan teknik motion graphic, manfaat animasi edukasi pendidikan karakter kewarganegaraan, prinsip dasar animasi, tahap pembuatan animasi 2d.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini berisikan pengembangan metodologi yang terdiri dari sumber data dan jenis data serta metode analisis data.

BAB IV ANALISIS DATA BENERAN INDONESIA

Dalam bab ini menguraikan tentang gambaran umum perusahaan seperti sejarah perusahaan, struktur organisasi dan kegiatan Beneran Indonesia saat pandemi.

BAB V PENUTUP

Berisikan tentang kesimpulan dari serangkaian pembahasan skripsi berdasarkan analisis yang telah dilakukan serta saran-saran untuk disampaikan kepada objek penelitian atau bagi penelitian selanjutnya

