

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi saat ini semakin pesat dengan adanya berbagai macam media, salah satunya adalah media promosi dengan video animasi. Penggunaan animasi pada sebuah video terkadang memberikan daya tarik tersendiri bagi penggunanya. Menurut Tay Vaughan Video sangat membantu penyampaian informasi ketika elemen multimedia lain kurang berhasil. Video juga merupakan metode yang cerdas untuk mengirimkan multimedia kepada audien yang melihat di televisi ataupun internet [1]. Menurut Robet dan Ariani pada tahun 2010, animasi dapat membantu proses pembelajaran dan menarik perhatian masyarakat karena adanya rangsangan terhadap motivasi daya kognitif masyarakat [2]. Bentuk motion graphic mempunyai keunggulan dimana informasi lebih mudah diserap. Penggunaan motion graphic dalam animasi dapat membantu menyederhanakan pesan dari konten yang dibawa oleh data utama. Memecah seluruh data kedalam beberapa bagian sebenarnya membantu untuk menyajikan informasi dalam bagian kecil tetapi itu adalah cara yang menarik dan sederhana untuk menunjukan informasi. Selain itu manusia lebih banyak memperoleh informasi melalui sistem visual [3]. Pemadam Kebakaran Kota Yogyakarta merupakan salah satu instansi dibawah pemerintahan yang berada di wilayah Kota Yogyakarta, bergerak dibidang pemadaman kebakaran, penyelamatan, dan menanggulangi bencana atau kejadian lainnya. Memiliki keunggulan dalam penanggulangan bencana yang disebabkan karena alam atau manusia. Untuk bencana yang disebabkan karena alam bisa seperti kilat, gunung meletus, tsunami dan lain-lain, kemudian bencana karena manusia berfaktor utama dari ketidaktahuan atau kurangnya informasi yang diperoleh, sehingga menyebabkan bencana kebakaran. Berdasarkan data 2017 hingga 2019 Untuk presentase kebakaran yang disebabkan gas bocor di kota yogyakarta sendiri yaitu sebesar 10,2%. Di kota Yogyakarta jumlah kebakaran yang dikarenakan gas

bocor pada 2017 yaitu sebanyak 12,6%, pada tahun 2018 jumlah kebakaran yang dikarenakan gas bocor yaitu sebesar 9,3%, sedangkan pada tahun 2019 jumlah kebakaran yang dikarenakan gas bocor yaitu sebesar 8,6%. Dapat di lihat dari data di atas bahwa kebakaran yang terjadi karena tabung gas bocor tidak bisa dianggap remeh dan perihal tabung gas sangatlah dekat dengan kehidupan kita sehari-hari karena kita juga menggunakan kompor gas. Oleh karena itu perlu informasi yang mudah dipahami kepada masyarakat agar gas bocor bisa di antisipasi dan ditangani dengan baik dan benar. Maka dari itu sangat lah penting untuk mengetahui dan memahami informasi penanggulangan atau perawatan hal yang dapat menyebabkan kebakaran. Media informasi merupakan sarana yang sangat penting dalam penyampaian informasi yang lengkap dan terperinci dalam bentuk video audio – visual mengenai pembelajaran penanganan dan perawatan tabung gas bocor. Sampai saat ini media informasi yang biasa terdapat pada bagian penyuluhan adalah baru berupa brosur, yang dianggap masih kurang dalam hal kelengkapan dalam menjelaskan informasi. Contohnya ketika anggota damkar melakukan penyuluhan kepada masyarakat terkait pentingnya merawat dan penanganan tabung gas bocor, media yang digunakan masih menggunakan brosur. Media tersebut kurang menarik dan interaktif dalam menjelaskan informasi pengetahuan mengenai penanganan dan perawatan tabung gas bocor secara lengkap dan detail serta mampu menjawab kebutuhan masyarakat akan informasi yang dibutuhkan, lain dengan media promosi dalam bentuk video karena dalam bentuk ini selain praktis, menarik, masyarakat juga diajak untuk menyimak dengan interaktif karena adanya konsep yang kreatif sehingga masyarakat tidak bosan dan memperhatikan. Dari kondisi tersebut sesuai dengan tujuan pengembangan yang ada, sebagai pelengkap media informasi pembelajaran dalam bentuk video penanganan dan perawatan tabung gas bocor dalam hal ini telah dirancang media yang setiap saat siap untuk dipergunakan oleh pihak penyuluhan Damkar.

1.2. Rumusan Masalah

Setelah mengkaji latar belakang masalah tersebut maka penelitian ini mendapatkan rumusan masalah sebagai berikut :

- Bagaimana membuat video penanganan dan perawatan tabung gas bocor yang menarik dan informatif ke masyarakat luas menggunakan teknik *motion graphic*?

1.3. Batasan Masalah

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka batasan masalah yang dilampirkan dalam penelitian ini yaitu :

1. Implementasi pembuatan video berdurasi 6 menit 42 detik.
2. Penelitian dilakukan di kota Yogyakarta.
3. Materi pembelajaran difokuskan hanya pada penanganan tabung gas bocor, cara pasang tabung dan cara merawat yang baik dan benar.
4. Video ini dalam pembuatannya menggunakan perangkat lunak Adobe Premiere, Adobe After Effect dan Adobe Illustrator.
5. Video menggunakan Resolusi HDV.

1.4. Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini secara garis besar adalah :

1. Membuat video pembelajaran dengan teknik *motion graphic* yang menarik dan informatif ini diharapkan dapat membangun kesadaran masyarakat akan manfaat penanganan dan perawatan tabung gas bocor.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini secara garis besar adalah :

1. Menambah wawasan mengenai penerapan teknik *Motion Graphic* untuk mendapatkan hasil yang maksimal.
2. Melatih kemampuan dalam penyusunan penelitian.
3. Meningkatkan kemampuan *editing* dalam teknik *motion graphic*.
4. Melatih dan menambah karya dalam bidang multimedia.

1.6. Metode Penelitian

1. Metode Kuantitatif: Melakukan pengumpulan data penelitian yang berhubungan dengan objek masalah yang dikaji.
2. Study Literatur: Mencari informasi dari berbagai sumber, jurnal, buku, internet dan pustaka.

3. Wawancara

Tanya jawab antara dua pihak yaitu pewawancara dan narasumber untuk memperoleh data, keterangan atau pendapat tentang suatu hal.

4. Metode Analisis

Untuk diidentifikasi dan di evaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan, dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat di usulkan perbaikan-perbaikannya.

5. Metode Perancangan

1. Pra Produksi

Dalam membuat karya animasi 2D yang berhubungan dengan kreatifitas diperlukan riset yang memadai, ide awal, dan konsep yang matang dengan eksekusinya proses pra-produksi meliputi [4].

- a. Konsep
- b. Cerita dan scenario.
- c. Desain karakter.
- d. Color node
- e. Storyboard.

2. Produksi

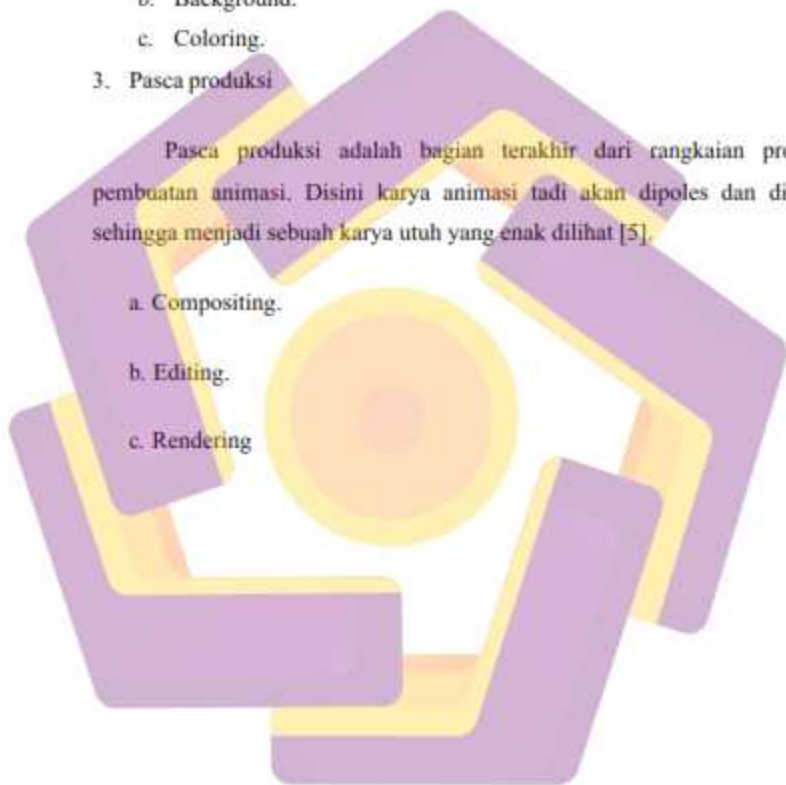
Pekerjaan ini merupakan pekerjaan utama dalam pembuatan animasi 2D yaitu tahap produksi.

- a. Key Animation
- b. Background.
- c. Coloring.

3. Pasca produksi

Pasca produksi adalah bagian terakhir dari rangkaian proses pembuatan animasi. Disini karya animasi tadi akan dipoles dan diedit sehingga menjadi sebuah karya utuh yang enak dilihat [5].

- a. Compositing.
- b. Editing.
- c. Rendering



1.7. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam penyusunan laporan penelitian ini maka peneliti menggunakan sistem penulisan secara sederhana yang terdiri dari:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Metodologi Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori sebagai dasar penulisan yang mendasari perancangan serta pembuatan media pembelajaran.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang teknik analisis dan perancangan desain yang digunakan dalam membangun sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang pembahasan perancangan, pembuatan serta implementasinya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran keseluruhan pembahasan dari bab – bab sebelumnya. Kesimpulan merupakan jawaban yang menjadi pokok permasalahan dari rumusan masalah. Dan saran yang diberikan merupakan harapan untuk pengembangan serta penyempurnaan dari hasil penulisan.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang referensi-referensi yang telah digunakan selama pembuatan laporan skripsi ini sebagai acuan yang mendukung.

LAMPIRAN