

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seiring perkembangan zaman, perkembangan multimedia begitu pesat. Ditandai dengan banyaknya software yang memberi berbagai kemudahan dalam proses pembuatan video. Salah satu teknik dalam multimedia adalah motion graphic. Teknik motion graphic merupakan teknik menggerakkan sebuah gambar dari yang tidak bergerak menjadi bergerak dan hasilnya akan dapat menyajikan sebuah informasi. Kemudian, motion graphic juga dapat memvisualisasikan sesuatu yang tidak dapat dilakukan dengan liveshoot.

Liveshoot merupakan teknik pengambilan gambar yang dilakukan secara langsung. Dalam proses pengerjaannya, pada teknik live shoot biasanya diperlukan proses editing untuk menyempurnakan hasil shooting yang nantinya akan menjadikan objek utama dalam pembuatan sebuah video.

Balai Pelestarian Cagar Budaya (BPCB) Gorontalo merupakan Unit Pelaksana Teknis (UPT) dari Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata Indonesia yang berada di daerah Gorontalo. BPCB Gorontalo berperan untuk memberikan perlindungan, pengembangan dan pemanfaatan cagar budaya yang ada di daerah Gorontalo dan yang salah satunya adalah cagar budaya Waruga Sawangan. Saat ini Balai Pelestarian Cagar Budaya Gorontalo menyebarluaskan informasi mengenai Waruga Sawangan menggunakan beberapa cara yaitu menggunakan Buku, Media Sosial, Website, Pameran, dan Sosialisasi yang dimaksudkan sebagai sarana

penyebarluasan informasi secara global mengenai potensi cagar budaya Waruga Sawangan.

Namun, informasi mengenai proses pemakaman menggunakan Waruga sampai saat ini masih belum tersajikan. Secara teknis pihak BPCB membutuhkan sebuah visualisasi akan informasi proses pemakaman menggunakan waruga. proses memasukan jenazah ke dalam waruga, pengenalan suku dan proses pembuatan waruga tidak bisa di buat dengan menggunakan liveshoot. Karena itu di butuhkan teknik visual yang lain seperti motion graphic untuk membuatnya.

Untuk merealisasikan masalah ini, perlu di buatnya media visual mengenai pembelajaran sejarah yang ada pada Waruga Sawangan dengan menggunakan teknik liveshoot untuk memperlihatkan kondisi sekarang beserta ukiran-ukiran yang ada pada Waruga. kemudian, di perlukan juga penggunaan animasi motion graphic. Dengan animasi motion graphic informasi mengenai ilustrasi proses pemakaman jenazah menggunakan Waruga dapat di visualisasikan. Pada proses penguburan menggunakan waruga sangatlah unik, jenazah akan di letakan secara duduk atau posisi tumit yang bersentuhan dengan bokong dan mulut seolah mencium lutut. Persis seperti posisi bayi dalam kandungan. Ilustrasi tersebut tidak bisa dibuat dengan menggunakan liveshoot. karena itu dibutuhkan teknik visual yang lain seperti motion graphic untuk membuatnya.

Dari latar belakang diatas, mendorong penulis untuk membuat sebuah video pembelajaran mengenai Sejarah pada Waruga Sawangan dengan menggunakan teknik liveshoot, dan motion graphic. Sehingga nantinya dapat

membantu memberikan kemudahan pada masyarakat dalam pemahaman mempelajari Sejarah Waruga Sawangan.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah “Bagaimana merancang dan membuat video pembelajaran sejarah Waruga Sawangan menggunakan teknik livenesshoot dan motion graphic”

## **1.3 Batasan Masalah**

Adapun Batasan masalah pada pembuatan video sejarah Waruga Sawangan yang tidak semua hal akan di bahas, maka penulis membatasi permasalahan pada :

1. Video akan di render dengan menggunakan resolusi 1080p.
2. Video akan ditayangkan pada Bioskop keliling pihak BPCB Gorontalo sebagai sarana pembelajaran pada Waruga Sawangan untuk masyarakat umum.
3. Teknik yang digunakan dalam pembuatan video adalah Teknik livenesshoot dan motion graphic pada video sejarah Waruga Sawangan.
4. Materi yang diangkat adalah sejarah Waruga Sawangan yang ada pada Balai Pelestarian Cagar Budaya Gorontalo.
5. Pembuatan video ini hanya sampai uji kelayakan kepada pihak Balai Pelestarian Cagar Budaya Gorontalo dan masyarakat umum.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Maksud dan tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dari penyusunan penelitian ini adalah :

1. Merancang dan membuat video pembelajaran sejarah pada Waruga Sawangan menggunakan teknik liveness dan motion graphic.
2. Menginformasikan kepada masyarakat bahwa Waruga Sawangan bukan hanya sekedar cagar budaya dan objek wisata saja, namun juga dapat menambah wawasan dengan mengetahui sejarah yang terdapat pada Waruga Sawangan
3. Menerapkan ilmu yang telah di pelajari selama mengikuti Pendidikan dengan harapan ilmu yang sudah di pelajari dapat bermanfaat dan berguna untuk masyarakat.
4. Sebagai syarat untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pada Program Studi Informatika di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

##### **1.5.1 Bagi Penulis**

1. Menjadi lebih terpacu mempelajari video yang menggabungkan teknik liveness dan motion graphic.
2. Mengasah kemampuan dalam menggunakan software editing.
3. Mampu menyelesaikan penyusunan skripsi untuk mencapai gelar

sarjana pada Program Studi Informatika di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

#### **1.5.2 Bagi Objek Penelitian**

1. Memiliki cara yang lebih efektif untuk memperkenalkan Waruga Sawangan kepada masyarakat umum.
2. Memiliki video visual sejarah Waruga Sawangan.

#### **1.5.3 Bagi Masyarakat Khalayak Umum**

1. Memberi informasi kepada masyarakat mengenai sejarah yang ada pada Waruga Sawangan.

#### **1.5.4 Bagi Universitas Amikom Yogyakarta**

1. Dokumentasi karya ilmiah dalam bentuk Skripsi pada bidang Multimedia.
2. Dapat menjadi salah satu referensi untuk mahasiswa/i yang akan atau sedang mengerjakan Skripsi.

### **1.6 Metode Penelitian**

#### **1.6.1 Metode Penelitian**

Untuk mendukung kebenaran informasi yang akan disampaikan. Penulis menggunakan metode wawancara, metode studi pustaka dan metode observasi sebagai penunjang informasi yang valid.

1. Metode Wawancara

Peneliti melakukan tanya jawab secara langsung kepada



penanggung jawab Waruga Sawangan dari cagar budaya Gorontalo untuk mendapatkan data yang akurat.

## 2. Metode Studi Pustaka

Peneliti menggunakan metode studi pustaka dengan membaca buku-buku yang ada di Waruga Sawangan mengenai sejarah waruga maupun mencari data melalui internet dari sumber yang terpercaya untuk mendapat pedoman dan bahan tambahan.

## 3. Metode Observasi

Peneliti menggunakan metode observasi dengan melakukan pengamatan langsung pada Waruga Sawangan guna mengamati seluruh waruga dari yang terbesar hingga yang terkecil. Dan dapat juga mengamati spot-spot pada waruga yang nantinya dapat memudahkan peneliti dalam pengambilan footage yang dibutuhkan.

### 1.6.2 Metode Analisis

Metode yang di gunakan untuk menganalisa data-data yang telah diperoleh dari objek penelitian ataupun dari internet dan kemudian ditindak lanjuti sebagai rekomendasi untuk pembuatan video.

### 1.6.3 Metode Perancangan

Metode Perancangan merupakan langkah awal dalam pembuatan video pembelajaran atau tahap pra produksi. Pada tahap ini dilakukan beberapa persiapan yang di butuhkan dalam pembuatan video. meliputi ide cerita, merancang konsep,

rancangan animasi dan storyboard.

#### **1.6.4 Metode Pengembangan**

Metode pengembangan merupakan tahap kedua dan ketiga dalam proses pembuatan video pembelajaran atau tahap produksi dan tahap pasca produksi. pada tahap produksi peneliti melakukan pembuatan gambar, pengambilan video dan perekaman suara. Setelah itu masuk ke tahap terakhir yaitu tahap pasca produksi. Pada tahap pasca produksi peneliti melakukan editing video yang di gabungkan dengan motion graphic, mixing audio dan video, dan tahap finishing yang berupa rendering video.

#### **1.6.5 Metode Implementasi**

Pada tahap ini, peneliti membangun dan merancang video pembelajaran sejarah yang akan di buat dengan liveshoot dan motion graphic.

#### **1.6.6 Metode Evaluasi**

Metode Evaluasi merupakan kegiatan membandingkan antara hasil implementasi dengan kriteria standar yang telah di tetapkan untuk melihat sejauh mana suatu kegiatan tertentu telah tercapai sehingga bisa diketahui bila terdapat selisih antara standar yang telah di tetapkan dengan hasil yang bisa dicapai.

#### **1.7 Sistematika Penulisan**

Agar penyajian laporan dapat mudah dimengerti dan terstruktur, laporan

penelitian ini disusun secara sistematis berdasarkan pokok-pokok permasalahannya yaitu sebagai berikut :

## **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode-metode penelitian, dan sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menjelaskan tentang pengertian dasar teori multimedia, teknik yang digunakan dalam perancangan, dan pembuatan video pembelajaran sejarah Waruga Sawangan menggunakan teknik liveness dan motion graphic.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini menjelaskan tentang analisis dan perancangan video pembelajaran sejarah pada Waruga Sawangan.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini merupakan proses pembuatan video pembelajaran sejarah pada Waruga Sawangan dari hasil analisis yang telah dibahas pada bab III, yaitu tahap produksi dan tahap pasca produksi.

## **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran pada hasil pengujian serta saran



yang disampaikan dalam menyempurnakan penulisan laporan yang telah dibuat.

