

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Media penyebaran informasi adalah bidang yang mengalami perkembangan yang sangat pesat. Banyak media yang menjadi sarana dalam penyebaran informasi. Hal tersebut merupakan siklus pertumbuhan masyarakat pada bidang ilmu dan teknologi. Perkembangan teknologi memudahkan personal atau kelompok dalam menyebarkan informasi baik dalam hal kualitas, kuantitas dan juga keefektifan. Salah satu perkembangan teknologi yang cukup pesat yakni dibidang teknologi informasi multimedia. Multimedia mampu mengemas informasi menjadi satu hal yang menarik dan juga informatif serta fleksibel. Pesan yang disampaikan dengan basis multimedia memiliki kekuatan daya tarik lebih kuat dengan media penyajian seperti gambar, teks, audio, video, dan animasi. Menurut M. Suyanto (2007) konsep penjualan menyatakan bahwa konsumen membeli produk jika perusahaan melakukan promosi dan penjualan yang menonjol [1]. Karena hal tersebut personal maupun kelompok juga harus siap bersaing dengan memanfaatkan multimedia secara maksimal. Kelebihan promosi menggunakan media elektronik antara lain lebih menarik, mudah untuk dipahami, mengikut sertakan panca indera dan memperjelas informasi untuk menghindari kesalahan persepsi serta multi platform yang bisa diimplementasikan dalam berbagai

macam media.

Karena terjadinya *pandemic* diseluruh dunia termasuk Indonesia maka kegiatan belajar mengajar tidak bisa dilaksanakan seperti biasa diruang sekolah, oleh karena itu pemerintah pusat menciptakan suatu *alternative* media pembelajaran bagi siswa sekolah untuk dirumah masing-masing dengan cara penyebaran media pembelajaran melalui stasiun televisi, sehingga tanpa harus berkumpul dalam satu ruangan sekolah siswa tetap bisa menerima materi pelajaran dan meminimalisir penyebaran virus COVID-19, dengan materi yang efektif dan informatif serta sesuai ketentuan kurikulum yang berlaku, materi pembelajaran ini disampaikan setiap harinya dengan total keseluruhan video adalah 78 episode yang terbagi menjadi 2 semester sekolah dasar.

Dengan menggunakan unsur multimedia pada produksi program “Belajar Dari Rumah” mulai dari pra-produksi hingga post-produksi termasuk dalam pengerjaan *post-production*, dibutuhkan bidang multimedia untuk memenuhi kebutuhan materi pembelajaran seperti, desain grafis, animasi dan video editing maupun sound editing, maka dari itu pengerjaan *post-production* ini dikerjakan oleh *production house* yang memiliki kapabilitas dalam mengerjakan *post-production* ini.

Atas dasar tersebut penulis mengambil judul “Pembuatan Video Pembelajaran Kelas 5 Sekolah Dasar untuk Program BDR “Belajar Dari Rumah” KEMENDIKBUD Menggunakan Metode Motion Graphic dan Pararel Editing”.

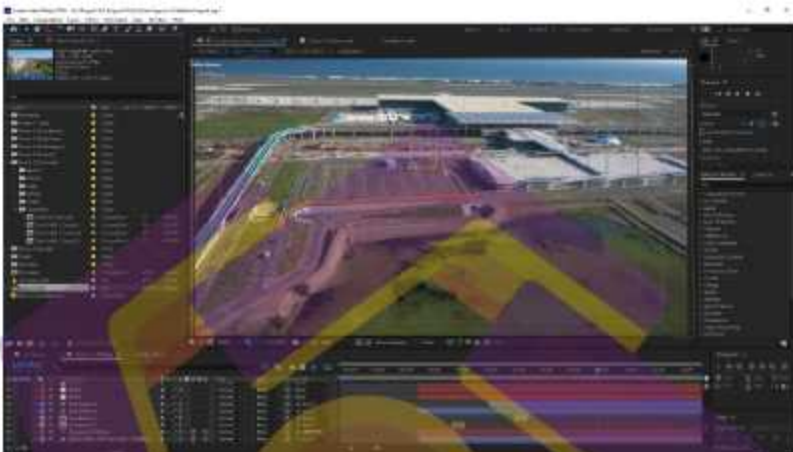
## 1.2 Profil Pekerjaan

Penulis saat ini bekerja sebagai *Motion Graphic Animation* dan *Video Editing* pada berbagai *platform freelancer* seperti pada *freelancer.com*, *fiverr.com* dan *upwork.com*, serta berbagai macam klien baik itu Indonesia maupun luar Indonesia di berbagai macam proyek.

Telah mendalami bidang multimedia terutama *motion graphic* dan *video editing* sejak tahun 2016 dan mulai berkarier dalam ranah *video editing* dan *motion graphic* pada tahun 2019, menjadi seorang *freelance* itu salah satu hal yang sangat penting adalah cara berkomunikasi dengan relasi supaya *continuity project* yang dikerjakan itu bisa berkesinambungan dengan banyak relasi, bisa memahami kehendak yang dibutuhkan oleh klien dan juga bisa menguasai banyak software tidak hanya terpaku dengan beberapa software, agar fleksibilitas pekerjaan bisa diatasi dengan baik.

Perbanyak *reference* sehingga kreatifitas yang dibutuhkan pasar akan menjadi *value* untuk seorang *freelance* terutama dibidang multimedia ini, kemudian membuat banyak *portfolio* untuk branding personal sehingga klien memiliki kepercayaan penuh terhadap pekerjaan yang sedang dikerjakan, karena membuat *motion graphic animation* itu adalah menciptakan sebuah ruang waktu yang memiliki banyak makna dan informasi didalamnya, tidak hanya membuat desain menjadi hidup tetapi harus seimbang kebutuhan dan visualisasinya.

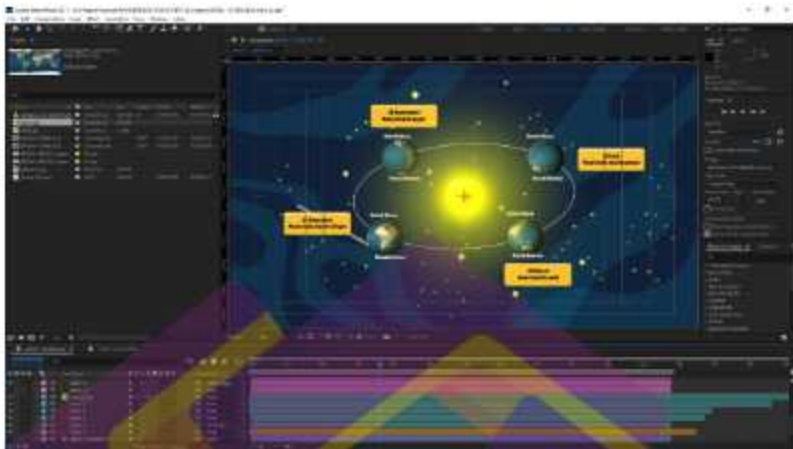
Berikut ini adalah beberapa profile pekerjaan yang sering saya kerjakan sebagai *motion graphic animation* dan *video editing* :



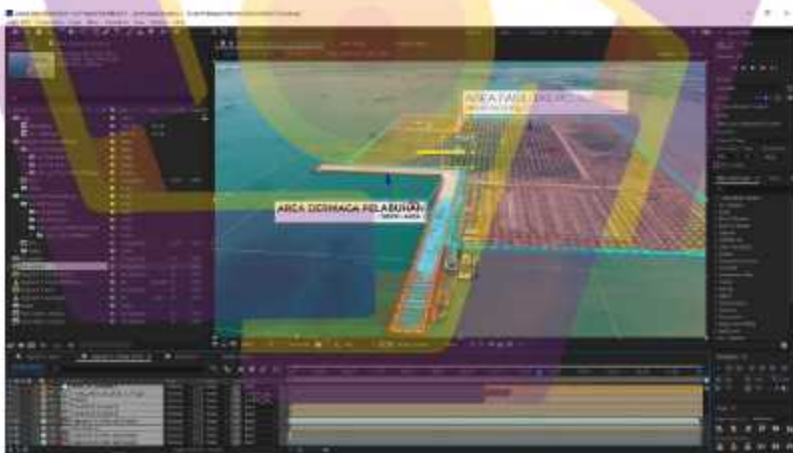
Gambar 1. 1 Bandara Internasional Yogyakarta sebagai motion graphic.



Gambar 1. 2 RSUD Wates sebagai motion graphic animation.



Gambar 1. 3 Belajar Dari Rumah, Program Televisi Pembelajaran dari Kemendikbud sebagai motion graphic dan editing video.



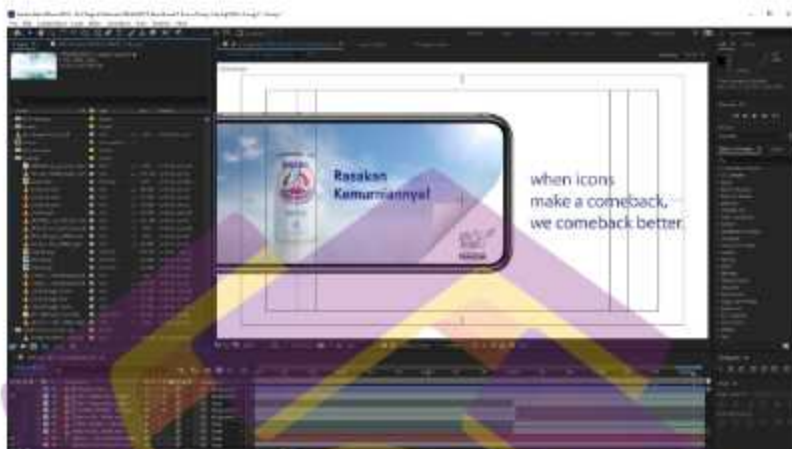
Gambar 1. 4 Pelabuhan Internasional Patimban di Subang Jawa Barat, sebagai motion graphic.



Gambar 1. 5 Dubai Expo dari Kementerian Pariwisata sebagai motion graphic.



Gambar 1. 6 Video Iklan dari Prancis sebagai motion graphic animation.



Gambar 1. 7 Presentasi Video dari Bear Brand sebagai motion graphic.



Gambar 1. 8 Video Iklan Recruitment dari SAMSUNG Jakarta sebagai motion graphic dan Video Editing.

### 1.3 Production House Penyedia Freelance

Dalam produksi program video “Belajar Dari Rumah” oleh KEMENDIKBUD ini, saya direkrut sebagai animator dan video editor oleh *production house* Gallery Kreativa yang berlokasi di Daerah Istimewa Yogyakarta, berikut profilnya:

Nama Production House	: Gallery Kreativa
Pendiri	: Ridwan Adi Bintara
Tahun didirikan	: 2019
Bentuk Production House	: Post Production House dan Creative Labs
Alamat	: Dero, Condong Catur, Depok, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta
Legalitas	: Belum ada
Website	: <a href="http://www.gallerykreativa.com">www.gallerykreativa.com</a>
Channel Youtube	: Gallery Kreativa



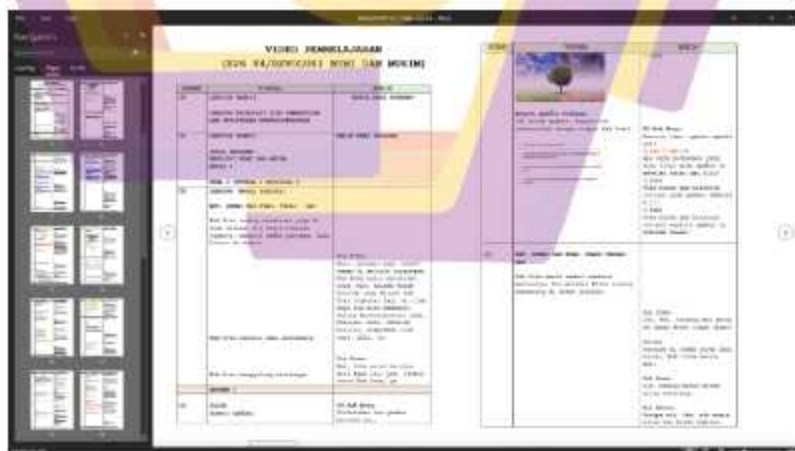
Gambar 1. 9 Logo Production House Gallery Kreativa.



#### 1.4 Review Jobdesk Pengerjaan Project

Pada project kali ini penulis mendapatkan pekerjaan dari *Production House* Gallery Kreativa dan dipekerjakan secara *part time on-site base* Gallery Kreativa sebagai *Motion graphic Animation* dan *Video Editing* yang berada di Sleman. Dimana dalam proyek ini ada tiga tahap post-produksi, yaitu penerimaan *file footage* video dan audio beserta *file script* dari Jakarta, pembuatan *aset grafis* oleh desain grafis, *assembly* video dan audio oleh video editing untuk menyesuaikan kebutuhan animasi, *animate motion graphic* oleh animator dan terakhir tahap *compositing* semua aset dan kebutuhan video oleh editing video, setelah video di *export* diunggah diplatform *review* yaitu *frame.io* untuk ditinjau oleh tim penilai.

Berikut ini adalah rangkaian pekerjaan yang penulis kerjakan mengenai BDR “Belajar Dari Rumah” yang sudah penulis buat :



Gambar 1. 10 Script Episode 84 BDR.

SCRIPT CONTINITY										PAGE
NO	WAKTU	LOKASI	SHOT	TAJA	AKSI	AKSI	CAMERA 1	CAMERA 2	REMARKS	
	00:00:00		1	1						
	00:00:10		2	2						
	00:00:20		3	3						
	00:00:30		4	4						
	00:00:40		5	5						
	00:00:50		6	6						
	00:01:00		7	7						
	00:01:10		8	8						
	00:01:20		9	9						
	00:01:30		10	10						
	00:01:40		11	11						
	00:01:50		12	12						
	00:02:00		13	13						
	00:02:10		14	14						
	00:02:20		15	15						
	00:02:30		16	16						
	00:02:40		17	17						
	00:02:50		18	18						
	00:03:00		19	19						
	00:03:10		20	20						
	00:03:20		21	21						
	00:03:30		22	22						
	00:03:40		23	23						
	00:03:50		24	24						
	00:04:00		25	25						
	00:04:10		26	26						
	00:04:20		27	27						
	00:04:30		28	28						
	00:04:40		29	29						
	00:04:50		30	30						
	00:05:00		31	31						
	00:05:10		32	32						
	00:05:20		33	33						
	00:05:30		34	34						
	00:05:40		35	35						
	00:05:50		36	36						
	00:06:00		37	37						
	00:06:10		38	38						
	00:06:20		39	39						
	00:06:30		40	40						

Gambar 1. 11 Script Continuity untuk Guideline editor.

SCENE 01



SCENE 03

Gambar 1. 12 Story Board Episode 84 BDR.



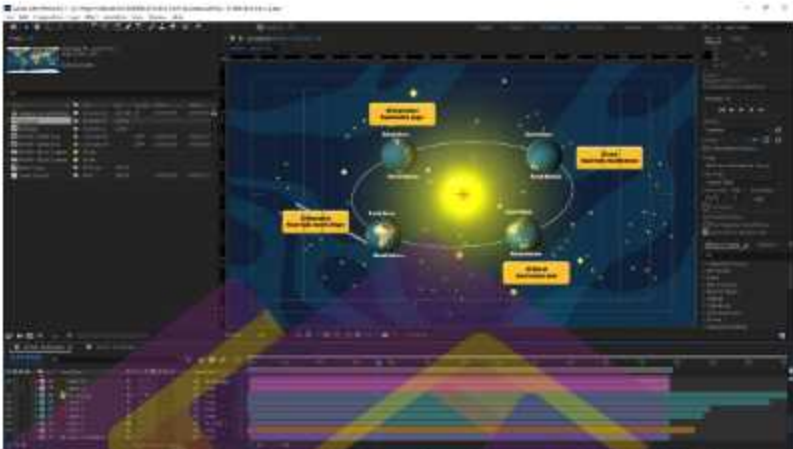
Gambar 1. 13 Aset Desain Grafis Episode 84 BDR.



Gambar 1. 14 Penyesuaian (Assembly Video dan Audio) Footage menggunakan Adobe Premiere Pro.



Gambar 1. 15 Audio Editing (Remove Noise) menggunakan Adobe Audition.



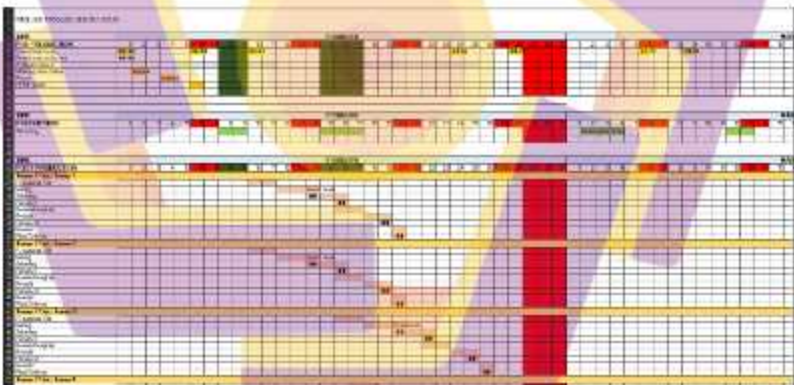
Gambar 1. 16 Motion Grafis dan Animasi menggunakan Adobe After Effect.



Gambar 1. 17 Compositing semua asset menggunakan Adobe Premiere Pro.



Gambar 1. 18 Output Preview di Platform frame.io untuk tim peninjau.



Gambar 1. 19 Timeline pengerjaan produksi KEMENDIKBUD.