

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Banjir merupakan bencana alam yang paling sering melanda Indonesia. Banjir menempati urutan kedua setelah puting beliung dalam bencana yang paling sering terjadi sepanjang tahun 2018, yaitu 679 kejadian dari 2.572 jumlah keseluruhan kejadian bencana alam. Karena bencana alam yang sering terjadi tersebut, banjir terbilang paling merugikan, baik dari segi kemanusiaan maupun ekonomi[1].

Menurut data dari Badan Penanggulangan Bencana Daerah (BPBD) Kabupaten Bantul, Kecamatan Imogiri merupakan paling banyak yang terdampak bencana banjir di Bantul pada tahun 2019. Dari 11.464 jiwa di Bantul yang terdampak bencana banjir, 9.923 jiwa yang terdampak berada di Kecamatan Imogiri.

Namun saat ini media penyampaian informasi tentang evakuasi bencana banjir dan kerelawanan menggunakan cara sosialisasi dimasyarakat. Dimana dengan cara ini informasi tidak dapat tersampaikan secara luas ke masyarakat dikarenakan pada pelaksanaan kegiatan hanya diikuti 40 peserta. Masyarakat yang lain pun tidak mendapatkan informasi tentang bencana[2].

Multimedia merupakan kombinasi dari komputer dan video. Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video tampil secara bersamaan. Multimedia sendiri mempunyai keunggulan yang mana menjadi tool ampuh untuk pengajaran, pendidikan, dan meratakan informasi ke banyak orang[3].

Beberapa teknik multimedia diantaranya adalah *motion graphic* dan *live shot*. *Live shot* merupakan serangkaian rekaman tentang orang-orang, atau makhluk hidup lainnya, paling tidak satu atau lebih karakter yang diperankan oleh seseorang atau beberapa orang yang menciptakan suatu adegan dan disusun pada suatu proses *editing* (Jatmiko, 2014). *Motion graphic* adalah potongan-potongan

media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis. Hal tersebut bisa dicapai dengan menggabungkan berbagai elemen-elemen seperti 2D dan 3D, video film tipografi, ilustrasi, fotografi, dan music. Dipilih motion graphic dikarenakan mengedepankan pesan yang ingin disampaikan daripada alur/plot cerita[4].

Untuk menyelesaikan masalah ini, perlu dibuat sebuah video *motion graphic* dan *live shoot* untuk memaksimalkan informasi bencana banjir ke masyarakat luas. Video ini sendiri mempunyai keunggulan yang mana video dapat ditonton dimana saja dan kapan saja, video juga dapat menambah minat masyarakat mengenai informasi bencana banjir dan mudah untuk disebar luaskan.

Penelitian skripsi ini menjadi sarana bagi mahasiswa untuk mencoba membantu memecahkan masalah dalam lingkungan masyarakat dengan video yang berdurasi 3 menit 15 detik yang mengaplikasikan pengetahuan dan pembelajaran yang telah diterima di bangku kuliah. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah video *motion graphic* dan *live shoot*, yang berisi informasi tentang pengertian banjir, penyebab banjir, ketika terjadi banjir, dan kegiatan setelah terjadi banjir. Peneliti berharap bahwa penelitian ini dapat memberikan solusi terhadap permasalahan kepada khalayak umum tentang banjir yang ada di Imogiri Kabupaten Bantul.



Gambar 1.1 Kegiatan Sosialisasi di Desa Imogiri

(Sumber : <https://bpbd.bantulkab.go.id>)

## 1.2 Rumusan Masalah

Memperhatikan latar belakang diatas maka rumusan masalah pada pembuatan video bencana banjir menggunakan *motion graphic* dan *live shoot* adalah “Bagaimana membuat video *motion graphic* dan *live shoot*, yang menjelaskan tentang tanggap darurat bencana banjir?”.

## 1.3 Batasan Masalah

Pada pembuatan *motion graphic* dan *live shoot* ini diberikan batasan-batasan sebagai berikut.

1. Video yang dihasilkan berbentuk *motion graphic* dan *live shoot*.
2. Video yang dihasilkan menggambarkan tentang pengertian banjir, penyebab banjir, ketika terjadi banjir, kegiatan setelah terjadi banjir, dan penanggulangan banjir secara umum.
3. Teknik yang dibahas yaitu *motion graphic* dan *live shoot* pada video tanggap darurat bencana banjir.
4. Menggunakan resolusi HDTV 1920 x 1080 pixel, *frame rate* 25 fps, dengan format .mp4.
5. Pembuatan menggunakan software Adobe Illustrator CC, Adobe After Effects CC, Adobe Audition CC, Adobe Premiere Pro CC, menggunakan Nikon 5100 sebagai kamera dan menggunakan MacOS sebagai sistem operasi komputer.
6. Data mengenai bencana banjir diperoleh dari Badan Penanggulangan Bencana Daerah (BPBD) Kabupaten Bantul.
7. Durasi video yang dibuat 3 menit 15 detik.
8. Implementasi hasil video akan dibagikan melalui grup Facebook Sedulur Imogiri dan grup WhatsApp desa.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud penelitian ini sebagai syarat kelulusan strata jurusan Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta:

1. Membuat video animasi *motion graphic* dan *live shoot* yang menjelaskan tentang bencana banjir.
2. Memanfaatkan perkembangan teknologi multimedia dan komputer.
3. Menghasilkan video *motion graphic* dan *live shoot* yang berdurasi 3 menit 15 detik
4. Mempermudah masyarakat dalam mendapatkan informasi tentang bencana banjir.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Bagi Penulis**

Sebagai persyaratan kelulusan program pendidikan jenjang sarjana (S1) jurusan Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta dan sebagai portofolio yang digunakan untuk lamaran kerja.

### **1.5.2 Bagi Pembaca**

Sebagai referensi dan bahan bacaan dalam penelitian, khususnya pengembangan *motion graphic* dan *live shoot*.

### **1.5.3 Bagi Masyarakat**

Mempermudah masyarakat dalam mendapat informasi bencana banjir dan dengan video juga dapat menambah minat masyarakat mengenai informasi bencana banjir.

## **1.6 Metode Penelitian**

Untuk mendapat data yang relevan, maka diperlukan metode yang efektif dalam pembuatan video ini. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan pengumpulan data adalah observasi, wawancara, dokumentasi, dan perancangan [5].



### **1.6.1 Metode Observasi**

Observasi merupakan teknik pengumpulan data, dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung. Mengadakan pencatatan secara sistematis tentang hal-hal tertentu yang diamati untuk mendapat data yang akurat, maka dari itu penulis melakukan observasi baik melalui website BPBD Kabupaten Bantul dan juga secara langsung mendatangi BPBD Kabupaten Bantul.

### **1.6.2 Metode Wawancara**

Melalui metode ini penulis dapat memperoleh penjelasan dan pengarahannya secara langsung dengan pihak terkait, untuk mendapatkan informasi yang diperlukan dan informasi yang akurat.

### **1.6.3 Metode Dokumentasi**

Metode Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan pengkajian beberapa sumber referensi tertulis, antara lain, buku-buku yang relevan, sumber-sumber internet untuk mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan dalam pembuatan video yang akan dibuat.

### **1.6.4 Metode Perancangan**

Untuk melakukan langkah-langkah perancangan video yang akan dibuat, maka metode perancangan meliputi pra-produksi, produksi, pasca-produksi[6].

#### **1. Pra-produksi**

Pra-produksi adalah tahap semua pekerjaan dan aktivitas yang terjadi sebelum multimedia komersial diproduksi secara nyata. Perencanaan secara baik sebelum diproduksi dapat menghemat biaya yang dikeluarkan pemesan multimedia komersial. Hal inilah manfaat utama tahap pra-produksi.

## 2. Produksi

Tahap produksi adalah periode selama multimedia diproduksi secara komersial. Pada tahap ini syuting dilakukan, suara rekam, pencahayaan diatur dan kamera dipilih.

## 3. Pasca-produksi

Tahap pasca produksi adalah periode semua pekerjaan dan aktivitas yang terjadi setelah multimedia diproduksi secara nyata untuk komersial. Pasca produksi tersebut meliputi pengeditan, pemberian efek-efek spesial, pencampuran audio dan video, persetujuan pemesan dan agensi, pengadaan, dan penyerahan atau penyiaran.

### 1.7 Sistematika Penulisan

#### Bab I Pendahuluan

Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

#### Bab II Landasan Teori

Berisi tinjauan pustaka, dan dasar-dasar teori yang digunakan.

#### Bab III Analisis dan Perancangan

Berisi tentang tinjauan umum objek penelitian, menjabarkan semua analisis termasuk analisis kebutuhan, dan metode yang digunakan.

#### Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Berisi tentang penerapan metode-metode tahap produksi di objek penelitian.

#### Bab V Penutup

Berisi kesimpulan dan saran yang penulis rangkum selama penelitian[7].