

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pesatnya arus perkembangan informasi dalam Era Globalisasi menyebabkan besarnya peran teknologi dalam perkembangan informasi dalam kehidupan sehari-hari. Tidak terlepas dari dunia usaha dan kerja, informasi menjadi bagian penting di dalamnya. Dengan adanya informasi tersebut dapat mempersingkat waktu dan membantu perusahaan dalam meningkatkan pelayanan terbaik terhadap para konsumen.

Jogja National Museum (JNM) adalah museum dan galeri seni kontemporer yang berdiri di bawah naungan Yayasan Yogyakarta Seni Nusantara (YYSN). Museum ini beralamat di Jalan Amri Yahya No. 01, Gampingan, Wirobrajan, Yogyakarta. Jogja National Museum setiap tahunnya menggelar Pameran Karya Seni yang dihadiri oleh ribuan pengunjung setiap harinya. Banyak pengunjung pameran yang belum memahami, bahkan belum tahu tentang peraturan pengunjung, ketika pameran berlangsung telah terbiasa dengan kebiasaan yang telah berjalan dan tidak tertulis, mereka sangat sulit untuk menjalankan peraturan yang ada. Sebagian besar pengunjung pameran belum mengerti tentang peraturan pengunjung pameran, yang bertujuan untuk mengapresiasi karya seni. Alat yang digunakan saat ini untuk pengaplikasian peraturan pengunjung pameran tersebut, hanya sebatas teks tertulis atau buku panduan dengan kelemahan yaitu, tidak dibaca secara menyeluruh oleh pengunjung dan sulitnya pemahaman dari teks tertulis yang berbelit.

Dilihat dari masalah tersebut, dengan penggunaan video yang berupa gambar bergerak dapat menjadi sebuah peluang penyelesaian, video yang memuat Tata Tertib Mengapresiasi Karya Seni dapat divisualisasikan. Video akan mempermudah pengunjung, dalam mengetahui serta memahami peraturan yang ada. Pembuatan sebuah video dapat dilakukan dengan menggunakan teknik *motion graphic*, sebagai media untuk menjelaskan isi dari sebuah Tata Tertib.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka penulis ingin membuat sebuah penelitian yang merancang video Peraturan Pengunjung Pameran. Penulis berharap setelah adanya video tersebut dapat membuat pengunjung Pameran di Jogja National Museum lebih memperhatikan peraturan yang ada.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas dapat ditarik sebuah rumusan masalah yakni, "Bagaimana merancang video peraturan pengunjung pameran pada Jogja National Museum?"

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pembahasan agar batasan masalah tidak meluas dan menyimpang dari pokok bahasan, maka dirumuskan batasan masalah sebagai berikut:

1. Video di peruntukan Jogja National Museum sebagai media informasi mengenai Tata Tertib dalam Mengapresiasi Karya Seni.
2. Teknik yang digunakan dalam pembuatan video ini yaitu teknik *motion graphic*.

3. Menggunakan format video .mp4 (H.264).
4. Video tidak dilengkapi dengan *background*.
5. Pembuatan video ini hanya sampai uji coba video kepada Pihak Jogja National Museum.
6. Video ini akan ditayangkan di Area Pameran, sebagai media informasi mengenai Tata Tertib Mengapresiasi Karya Seni Rupa untuk seluruh pengunjung pameran.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang diteliti, maka maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Sebagai syarat kelulusan pendidikan Strata 1 (S1) pada Universitas Amikom Yogyakarta Program Studi Sistem Informasi.
2. Merancang sebuah video Peraturan Pengunjung Pameran pada Jogja National Museum.
3. Menyampaikan informasi mengenai Tata Tertib Mengapresiasi Karya Seni pada Jogja National Museum.
4. Karya video peraturan pengunjung pameran ini diharapkan bisa menjadi referensi dan inspirasi bagi para mahasiswa dalam membuat video animasi 2d *motion graphic*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam perancangan video peraturan pengunjung pameran menggunakan teknik *motion graphic* ini adalah :

1.5.1 Bagi Penulis

1. Dapat menjadi sarana untuk menuju ke dunia pekerjaan pada bidang ini, yaitu bidang multimedia.
2. Dapat memanfaatkan ilmu yang pernah didapat dalam menggunakan Corel Draw, Adobe After Effect dan Adobe Premiere.
3. Mengamalkan ilmu yang penulis pelajari dan peroleh di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5.2 Bagi Orang Lain

Diharapkan dapat menjadi sebuah ide atau inspirasi, dalam penyusunan skripsi bagi mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta, yang ingin mengetahui bagaimana merancang video menggunakan teknik *motion graphic*.

1.6 Metode Penelitian

Peneliti menjelaskan cara-cara memperoleh data-data yang akan digunakan sebagai kebutuhan penelitian.

1.6.1 Metode Pencarian Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Metode observasi merupakan sistem pengumpulan data dengan pengamatan secara langsung terhadap objek yang akan diteliti.

1.6.1.2 Metode Pustaka

Metode pustaka dilakukan dengan cara mengumpulkan data melalui teks tertulis yang sudah ada, dan berhubungan dengan objek yang bersangkutan, dilakukan dengan menjabarkan Peraturan Pengunjung Pameran yang telah ditetapkan.

1.6.1.3 Metode Wawancara

Metode wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan untuk mendapatkan informasi atas terjadinya suatu masalah di lapangan.

1.6.2 Metode Analisis

Analisis yang digunakan yaitu analisis situasi dan SWOT. Analisis situasi adalah gambaran proses masalah yang terjadi di lapangan, bertujuan untuk mengumpulkan informasi mencakup Peraturan Pengunjung Pameran, sebagai dasar perancangan skenario dari video peraturan pengunjung pameran itu sendiri.

Kemudian dilihat dari hasil analisis situasi, dilakukan analisis SWOT terhadap peraturan pengunjung pameran tertulis untuk mengevaluasi kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*) dari peraturan pengunjung pameran tersebut.

1.6.3 Metode Perancangan

Tahap ini merupakan penggambaran bagaimana video di bentuk, mulai dari tahap penentuan konsep dan bentuk visual yang ingin diberikan. Tahap ini dihasilkan perancangan video yang sesuai dengan kebutuhan Jogja National

Museum. Pada tahap ini video belum dibuat, tetapi penulis sudah mempersiapkan apa saja yang dibutuhkan dan sudah direncanakan yaitu meliputi :

1. Ide Cerita

Suatu bentuk diskusi dalam rangka menghimpun gagasan, pendapat, informasi, pengetahuan, dan pengalaman sehingga menghasilkan ide-ide kreatif.

2. Skenario

Merupakan jalan cerita atau alur cerita video dalam bentuk text.

3. Storyboard

Merupakan jalan cerita dari atau alur cerita video dalam bentuk gambar dengan pengorganisasian grafik. Contohnya adalah sederetan ilustrasi atau gambar yang ditampilkan berurutan untuk keperluan visualisasi awal.

1.6.4 Metode Produksi

Tahap ini dilakukakannya ulasan hasil sementara produksi untuk diambil kesesuaian dengan konsep dan kebutuhan video, dan menentukan hasil untuk masuk tahap pasca produksi.

1.6.5 Metode Pasca Produksi

Pada tahap ini dilakukan *editing* dan *compositing* dalam pembuatan video *motion graphic*. *Editing* dan *compositing* adalah hal yang sangat penting dan utama

karena pada tahap inilah beberapa adegan dari hasil *render* dimasukan dan dirangkai untuk dijadikan sebuah *file* video.

1.6.6 Metode Testing

Tahap ini dilakukan pengujian hasil pembuatan video, dengan cara ditampilkan, lalu membagikan kuesioner untuk mendapatkan kesimpulan keberhasilan dan kelayakan dari video peraturan pengunjung pameran tersebut.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pemahaman terhadap skripsi ini, maka pembahasan dibagi dalam beberapa bab sesuai dengan pokok permasalahan, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang permasalahan Jogja National Museum, rumusan masalah Jogja National Museum, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini mencari jurnal sebagai literatur dan mencari buku untuk studi pustaka, yang berhubungan dengan penelitian dan tema yang sama, guna dijadikan sebagai referensi peneliti dan teori- teori yang berhubungan dengan permasalahan yang diambil peneliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini terdapat tinjauan umum tentang proses produksi, analisis masalah, solusi yang diberikan, analisis kebutuhan, dan rancangan video.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan tahapan mengenai yang peneliti lakukan, dalam pengembangan video, *testing* hingga penerapan video.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

