

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Video merupakan media dengan serangkaian gambar yang bergerak disertai suara membentuk suatu kesatuan yang terangkai menjadi sebuah alur, dengan pesan-pesan yang terdapat didalamnya, terdapat banyak penelitian yang menunjukkan banyak manfaat dari video contohnya dapat mengembangkan keterampilan dan pengetahuan, membangkitkan memotivasi dan memberikan pengalaman yang nyata seperti situasi dan kondisi sesungguhnya (Koumi, 2006:49) [1] dan dalam hasil jurnal yang dikembangkan Arif Yudianto (2017) ia menyimpulkan bahwa media video adalah media pembelajaran yang paling tepat dan akurat dalam menyampaikan pesan dan akan sangat membantu memahami peserta didik. Dengan adanya media video, peserta didik akan lebih paham dengan materi yang disampaikan pendidik melalui tayangan sebuah film yang diputar dan peserta mampu mencapai kemampuan dalam ranah kognitif, afektif, psikomotorik dan meningkatkan kemampuan interpersonal [2].

Dalam kegunaannya video bisa menjadi media dalam melakukan sosialisasi, yang mana sosialisasi merupakan proses interaksi sosial yang menyebabkan seorang individu mengenal cara berpikir, berperasaan, dan bertingkah laku sehingga membuatnya dapat berperan serta dalam kehidupan masyarakatnya (Vander, 1979: 75) [3]. Dengan itu video sosialisasi bisa menjadi

pembelajaran yang efektif yang mana video menjadi media penyampaian pesan dalam melakukan sosialisasi.

Di Indonesia, bencana alam kerap kali terjadi karena Indonesia menjadi Negara yang paling rawan terhadap bencana alam di dunia berdasarkan data yang dikeluarkan oleh Badan Perserikatan Bangsa-Bangsa, seperti bencana alam tsunami, sudah banyak kejadian tsunami di Indonesia seperti contohnya di kota Banda Aceh dan kota Palu. Dalam peristiwa ini, cukup banyak memakan korban jiwa. Dari peristiwa tersebut penulis termotivasi untuk meningkatkan kewaspadaan terhadap bencana alam tsunami, untuk itu penulis tergerak membuat video sosialisasi mengenai tanda-tanda tsunami agar dapat menjadi pembelajaran untuk jadi bekal jika suatu saat akan terjadi bencana alam tsunami.

Dalam pembuatan video sosialisasi mengenai tanda-tanda tsunami ini, penayangan video akan dilaksanakan di SDN 2 Parangrtis karena sekolah tersebut mempunyai tata letak yang tak jauh dari pesisir pantai, dalam wawancara yang penulis lakukan dengan bapak Disan S.Pd selaku kepala sekolah SDN 2 Parangrtis, bapak Disan mengatakan bahwa pemerintah pernah mengadakan sosialisasi di sekolah tersebut dan tidak secara berkala beliau juga mengatakan terakhir kali diadakan sekitar 10 tahun yang lalu, media sosialisasi yang digunakan pada saat itu masih berupa text dan gambar. Dengan itu, sekolah tersebut dianggap cocok untuk dibuatkan video sosialisasi dengan menayangkan video animasi mengenai tanda-tanda tsunami.

Materi dalam pembelajarannya yaitu tanda-tanda tsunami yang mana, isi videonya menggunakan referensi dari buku saku oleh Badan Nasional

Penanggulangan Bencana edisi 2012 dan edisi 2017 dalam buku tersebut terdapat informasi mengenai bencana alam tsunami, dengan informasi tersebut maka penulis akan tuangkan menjadi sebuah video sosialisasi dengan jenis video animasi 2D.

Video sosialisasi ini menggunakan animasi 2D dengan metode motion grafis, metode yang digunakan diharapkan dapat memberi animasi yang mudah dipahami dan juga diharapkan animasi dapat menyampaikan cerita yang dikemas edukatif.

Dari uraian diatas maka bisa disimpulkan bahwa peneliti tertarik untuk membuat video sosialisasi menggunakan metode motion grafis untuk SDN 2 Parangtritis dengan judul : ***"Pembuatan Video Sosialisasi "Tanda-Tanda Tsunami" di SDN 2 Parangtritis dengan Metode Motion Grafis"***.



1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibuat, maka rumusan suatu masalah yang akan diselesaikan pada perancangan ini yaitu "Bagaimana membuat video sosialisasi tanda-tanda tsunami untuk SDN 2 Parangtritis dengan metode motion grafis?"

1.3 Batasan Masalah

Adapun beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1 Animasi yang disajikan hanya berbentuk 2D saja.
- 2 Hanya membahas mengenai bencana alam tsunami saja .
- 3 Video yang dihasilkan berdurasi 02:35 menit.
- 4 Format video yaitu mp4.
- 5 Penelitian dilakukan di SDN 2 Parangtritis.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah membuat video sosialisasi animasi 2D mengenai tanda-tanda tsunami menggunakan metode motion grafis.

1.5 Metode Penelitian

Adapun beberapa metode penelitian yang digunakan dalam perancangan pembelajaran video motion grafis ini sebagai berikut:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Literatur

Pada metode ini, peneliti berupaya mencari referensi yang berhubungan dengan penelitian untuk menyelesaikan dengan buku, jurnal, skripsi, atau artikel yang terkait serta konten-konten video yang pas untuk menjadi referensi penyempurnaan pembuatan video ini.

2. Metode Wawancara

Melakukan wawancara terhadap kepala sekolah SDN 2 Parangtritis mengenai video animasi yang akan dirancangan apakah bisa dan layak dipertontonkan di SDN 2 Parangtritis.

1.5.2 Metode Analisis

Dalam metode analisis, penulis memakai analisis SWOT, analisis kebutuhan fungsional, analisis kebutuhan non fungsional dan analisis branware.

1.5.3 Metode Perancangan

Setelah mencari data-data yang sejenis untuk perancangan pada metode analisis, lalu lanjut dengan metode perancangannya dengan pra produksi sebagai berikut :

- Ide Cerita
- Naskah
- *Storyboard*

1.5.4 Metode Pengembangan

Pada metode ini peneliti mengembangkannya dengan cara berikut :

1. Tahap Produksi

- *Drawing*
- *Coloring*
- *Background*

2. Tahap Pasca Produksi

- *Composting*
- *Editing*
- *Rendering*

1.5.5 Metode Evaluasi

Evaluasi yaitu metode akhir dalam skripsi ini mencakup pembahasan prinsip animasi, perbandingan kebutuhan fungsional dan hasil akhir, hasil review dan implementasi video.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun beberapa sistematik penulisan dalam pembuatan skripsi ini sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini membahas mengenai latar belakang pembuatan skripsi, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika yang di gunakan dalam menulis skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tentang bahan teori pendukung dalam pembuatan skripsi ini yakni memaparkan tentang pengertian-pengertian teori yang akan dipakai.

BAB III METODE PENELITIAN

Membahas mengenai tata cara atau langkah-langkah yang diambil untuk pembuatan dan perancangan skripsi ini .

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil perancangan dari penelitian dan pembahasan mengenai pembuatan video motion grafis.

BAB V PENUTUP

Bab terakhir yang menjadi penutup yang membahas kesimpulan dari hasil yang diperoleh dalam perancangan dan pembuatan skripsi ini serta saran dan masukan untuk penyempurnaan laporan yang dibuat untuk skripsi ini.

