

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

CV. NaZMa Office merupakan perusahaan yang bergerak di bidang *Information Technology* dan *Management Consulting* yang dipersiapkan secara profesional baik dari sisi kualitas kelembagaan, sumber daya manusia, maupun produk atau layanan yang disediakan, dengan mengedepankan kepuasan konsumen. Perusahaan ini memiliki berbagai produk unggulan di bidang jasa, salah satunya produk jasa terkait pengelolaan keuangan dan manajemen resiko untuk perusahaan.

Untuk meningkatkan pemasaran produk jasa perusahaan, CV. NaZMa Office berencana melakukan pendekatan promosi secara persuasif kepada masyarakat luas melalui media pembelajaran yang akan dipublikasikan melalui akun sosial media perusahaan. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran yang dibuat dapat membuat masyarakat luas lebih mengetahui tentang CV. NaZMa Office dan produk jasa yang dimiliki perusahaan.

Selanjutnya CV. NaZMa Office berencana merancang dan membuat media pembelajaran berbasis multimedia dengan tema Literasi Keuangan. Literasi keuangan merupakan kebutuhan dasar bagi setiap orang agar terhindar dari masalah keuangan. Kesulitan keuangan bukan hanya fungsi dari pendapatan semata (rendahnya pendapatan), kesulitan keuangan juga dapat muncul jika terjadi kesalahan dalam pengelolaan keuangan (*miss-management*) seperti kesalahan penggunaan kredit, dan tidak adanya perencanaan keuangan[1]. Literasi keuangan dipilih sebagai tema dalam pembuatan media pembelajaran, dengan tujuan agar berbagai golongan masyarakat terutama orang yang mengikuti media social CV NaZMa Office dapat memiliki wawasan dan keyakinan tentang berbagai lembaga jasa keuangan serta berbagai produk jasa keuangan, termasuk manfaat dan risiko, hak dan kewajiban terkait produk dan jasa keuangan, sehingga masyarakat dapat memiliki keterampilan dalam menggunakan berbagai produk dan jasa keuangan .

Dengan adanya pembelajaran tentang literasi keuangan masyarakat luas akan memahami dan sadar akan pentingnya literasi keuangan dan pentingnya pengelolaan keuangan, maka akan berimbas pada semakin banyaknya masyarakat yang dapat menjadi konsumen dari perusahaan-perusahaan pengelolaan jasa keuangan, terutama CV. NaZMa Office. Maka untuk merealisasikannya dibutuhkan sebuah media pembelajaran tentang literasi keuangan. Media pembelajaran ini akan dibuat menggunakan penggabungan antara video dan animasi 2D dengan Teknik *Motion Graphic*.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan belajar yang sudah diakui berbagai pihak. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan dapat memotivasi dalam belajar dan memaksimalkan proses pembelajaran. Dalam perkembangannya media pembelajaran saat ini sudah berkembang menjadi beberapa jenis, salah satunya adalah media pembelajaran berbasis multimedia. Media pembelajaran berbasis multimedia adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video, gambar, teks, animasi dan audio atau suara dengan pengendalian komputer kepada penontonyang tidak hanya mendengar dan melihat unsur visual dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian[2]. Media Pembelajaran berbasis multimedia dapat digunakan sebagai alternatif pengganti kegiatan belajar mengajar konvensional.

Saat ini media pembelajaran berbasis multimedia sudah berkembang pesat. Begitu juga dengan teknik yang digunakan dalam media pembelajaran itu sendiri sudah berkembang menjadi berbagai macam teknik, salah satunya dengan cara menggabungkan video dan animasi 2D dengan Teknik *Motion Graphic*. *Motion graphics* berasal dari desain grafis yang digerakkan dan banyak kesamaan dengan disiplin desain grafis. Teknik *Motion Graphics* adalah gerakan, rotasi atau skala gambar, video, dan teks dari waktu ke waktu pada layar, biasanya disertai soundtrack (*voice over*, musik)[3]. [3]*Motion Graphics* sedikit berbeda dengan jenis animasi lain. Tidak seperti pada umumnya, *motion graphics* tidak memfokuskan pada karakter atau cerita. *Motion graphic* merupakan seni kreatif

yang menggerakkan elemen grafis atau teks[4]. Seiring dengan berjalannya waktu media pembelajaran berbasis multimedia yang dibuat menggunakan teknik ini sudah banyak digunakan oleh perusahaan perusahaan yang bergerak di bidang Pendidikan.

Penulis mengusulkan media pembelajaran berbentuk penggabungan antara video dengan animasi 2D dengan teknik *Motion Graphic*. Animasi tersebut dapat digunakan untuk menampilkan penjelasan materi baik berupa *text* maupun gambar yang dianimasikan, sehingga dapat membantu dalam penyampaian materi tentang literasi keuangan. Di samping itu penggunaan animasi 2D dengan teknik *Motion Graphic* mampu mengurangi rasa jenuh dan rasa bosan dalam mempelajari video tersebut. Dengan adanya beberapa unsur multimedia tersebut diharapkan dapat menunjang media pembelajaran Literasi Keuangan oleh CV NaZMa Office berjalan dengan lebih efektif dan menarik.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas penulis membuat sebuah media pembelajaran tentang literasi keuangan dengan judul Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Literasi Keuangan pada CV NaZMa Office.

## **1.2 Tujuan Penelitian**

Adapun Tugas Akhir ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut :

1. Merancang dan membuat media pembelajaran tentang literasi keuangan berbasis multimedia dengan menggabungkan video dan animasi 2D dengan Teknik *Motion Graphic*
2. Mempublikasikan media pembelajaran ke akun social media dan channel youtube CV NaZMa Office.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang laporan tersebut, maka didapat sebuah masalah yaitu masih banyak masyarakat yang belum memahami pentingnya pengelolaan keuangan sehingga perusahaan CV. NaZMa Office belum bisa memaksimalkan promosi dan pemasaran produk jasanya. Oleh karena itu diperlukan sebuah media pembelajaran yang menjelaskan tentang keuangan. Dalam mengatasi permasalahan

diatas, maka diperlukan perancangan dan pembuatan media pembelajaran literasi keuangan berbasis multimedia dengan menggabungkan video dan animasi 2D dengan teknik *Motion Graphic*.

#### **1.4 Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini perlu ditetapkan batasan masalah agar tidak menyimpang dari tujuan penelitian, adapun batasan tersebut sebagai berikut :

1. Tema pembelajaran yang digunakan tentang Literasi Keuangan.
2. Video merupakan penggabungan antara video dan animasi 2D dengan teknik *Motion Graphic*.
3. Menggunakan *Greenscreen* sebagai alat bantu saat pengambilan gambar.
4. Menganimasikan dan *compositing* menggunakan Adobe After Effect dan Adobe Premiere.
5. Material *design motion graphic* dibuat menggunakan Corel Draw.
6. Mengunggah ke akun social media milik owner atau akun youtube pemilik.

#### **1.4 Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika penulisan yaitu sebagai berikut :

##### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

##### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini menjelaskan tentang teori penunjang, dan referensi berupa buku, jurnal, dan laporan tugas akhir.

##### **BAB III TINJAUAN UMUM**

Bab ini menjelaskan tentang penjelasan mengenai obyek penelitian dan gambaran umum proyek.

##### **BAB IV PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan tentang rancangan proyek, implementasi dan desain, serta evaluasi rancangan dan pengerjaan proyek.

##### **BAB V PENUTUP**

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dari hasil akhir penilaian proyek.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Memuat keterangan dari buku-buku dan literatur lain yang menjadi acuan dalam penyusunan tugas akhir ini.

