

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam perjalanan teknologi animasi, popularitas animasi 2D dalam kancah multimedia tidak diragukan lagi. Sejak kemunculannya di era 1900-an mampu mengawali banyak karya yang dapat dinikmati khalayak ramai. Berbagai kemudahan dan keunggulan yang diberikan mampu membuatnya tetap ada hingga saat ini [1].

Penggunaan teknologi multimedia dalam proses penyampaian sebuah informasi kini banyak menggunakan teks, video, animasi untuk memudahkan diterimanya pesan yang ingin disampaikan pada sebuah produk. Selain itu, bidang multimedia juga digunakan dalam seminar, iklan teve dan presentasi produk. Perkembangan teknologi multimedia secara pesat terus masuk dalam setiap ruang lingkup kehidupan manusia. Berbagai macam fasilitas, perangkat berbasis teknologi yang ditemui sebagian besar terdapat unsur multimedia di dalamnya [2].

Peranan penting informasi dalam kehidupan manusia dewasa ini akan membawa dampak untuk terciptanya proses sosialisasi, promosi yang berkesinambungan. Oleh karena itu, informasi tidak dapat dipisahkan dengan perkembangan teknologi. Perkembangan dunia komputerisasi khususnya bidang multimedia akan membuat lebih dinamis dan efisien sebuah produk [2].

Salah satu media informasi yang digunakan dalam penyampaian informasi adalah video *explainer* dengan teknik animasi 2D berbasis *motion graphic* Teknologi ini dikembangkan sebagai solusi permasalahan desain grafis

profesional dalam menciptakan suatu desain komunikasi yang dinamis dan efektif pada media elektronik. Teknik animasi 2D *video explainer* dipilih karena proses perancangannya yang lebih sederhana dan minimalis [1].

Animasi 2D memiliki syarat menjadi alat komunikasi efektif dan kreatif dalam tugasnya menyampaikan sebuah pesan [2]. Pada penelitian ini dilakukan implementasi *video explainer* 2D berbasis *motion graphic* untuk menyampaikan informasi terkait Program Pemuda Membangun Desa (PMMD) KEMENPORA RI yang belum banyak dikenal masyarakat ketika diluncurkan, sehingga partisipasi dalam kegiatannya masih sedikit. Maka dipilih sebuah sarana promosi dan sosialisasi yang efektif dan menarik dalam bentuk animasi.

Program Pemuda Mandiri Membangun Desa (PMMD) KEMENPORA RI merupakan program pengembangan kepemimpinan dan kepeloporan pemuda yang bertujuan membangun kemandirian pemuda dalam meningkatkan peran sertanya di tengah masyarakat. Sehingga kebutuhan penyampaian informasi mengenai program ini kepada masyarakat umum untuk berpartisipasi dan dipahami secara luas sangat penting mengingat program ini sejalan dengan visi pemerintahan yaitu pembangunan bangsa yang bermartabat [3].

Berdasarkan permasalahan di atas dilakukan penelitian dengan judul PERANCANGAN VIDEO *EXPLAINER* PADA PROGRAM PEMUDA MANDIRI MEMBANGUN DESA KEMENTERIAN PEMUDA DAN OLAHRAGA RI MENGGUNAKAN TEKNIK ANIMASI 2D.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka dibutuhkan visualisasi dalam mempromosikan program kegiatan dari KEMENPORA RI agar dapat dipahami dengan mudah oleh masyarakat menggunakan media masa elektronik sebagai alat penyampaian informasi, maka masalah yang diselesaikan pada penelitian ini adalah “Bagaimana membuat informasi mengenai PMMD KEMENPORA RI menjadi sebuah animasi 2D dalam bentuk video *explainer* sebagai media penyampai informasi ? ”

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan pada penelitian ini adalah :

1. Video *explainer motion graphic* dalam bentuk animasi dua dimensi
2. Konten video yang diolah mengenai informasi kegiatan PMMD KEMENPORA RI
3. Software yang digunakan dalam pembuatan video *explainer motion graphic* ini adalah Microsoft windows 10, Microsoft Office, Adobe Illustrator CC, Adobe After Effect CC, Adobe Audition CC dan Adobe Premiere CC.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud yang akan dicapai dari penelitian ini adalah : memanfaatkan kemajuan teknologi untuk menyampaikan informasi kegiatan PMMD dari KEMENPORA RI dengan animasi 2D video *explainer*.

Adapun tujuan yang akan dicapai dari penelitian video *explainer* ini adalah :

- 1) Membuat animasi 2D video *explainer* sebagai media alternative guna menyampaikan informasi terkait kegiatan PMMD KEMENPORA RI
- 2) Memenuhi sebagian persyaratan kelulusan bagi program S1 di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Penelitian mengacu pada studi literatur, publikasi ilmiah, penelitian terdahulu dan berbagai sumber yang valid serta terpercaya.

1.5.2 Metode Observasi

Kegiatan ini dilakukan observasi dari berbagai animasi 2D video *explainer motion graphic* yang beredar dilakukan untuk memperoleh referensi guna menambah kekayaan intelektual penelitian.

1.5.3 Metode Wawancara

Kegiatan ini dilakukan pada Asisten Deputi Bidang Kepemimpinan dan Kepeloporan Pemuda KEMENPORA RI sebagai bidang yang berwenang guna mendapat informasi dan bahan yang digunakan dalam perancangan video *explainer*.

1.5.4 Metode Analisis

Metode analisis SWOT digunakan sebagai acuan dalam melakukan keputusan berdasarkan data dan informasi yang tersedia untuk ditindak lanjuti atas permasalahan dan solusi perancangan 2D video *explainer*.

1.5.5 Metode Perancangan

Metode perancangan penelitian meliputi metode pra produksi, produksi dan pascaproduksi. Digunakan pula metode pengembangan dan testing pada penelitian ini guna memvalidasi hasil yang diperoleh.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tinjauan pustaka, dasar teori, konsep dasar pembuatan video *explainer* animasi 2D menggunakan teknik *motion graphic*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis permasalahan, analisis SWOT, dan metode analisis yang mencakup analisis dasar pembuatan 2D video *explainer* serta menjelaskan alur penelitian dan perancangan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang perancangan dan pembuatan video *explainer* PMDD Kemenpora RI serta pembahasannya.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini merupakan penutup dari laporan penelitian yang di dalamnya terdapat kesimpulan penelitian dan saran perbaikan.

