

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pekembangan Multimedia begitu pesat, seiring dengan banyaknya software yang menawarkan berbagai kemudahan dan keistimewaan. Salah satu teknik dalam multimedia ialah *motion graphic*. *Motion graphic* itu sendiri merupakan gambar atau desain gambar yang di gerakkan yang kemudian dapat menyajikan sebuah informasi. *Motion graphic* mampu memvisualisasikan sesuatu yang tidak bisa dilakukan oleh kegiatan *live shoot*.

Tentu saja semua itu tidak lepas dari peran *liveshoot*. *Liveshoot* dapat diartikan sebagai teknik pengambilan gambar bergerak secara langsung dimana dalam pengerjaannya diperlukan *editing* untuk menyempurnakan hasil shooting yang kemudian menjadikan objek utama dalam sebuah *motion design* yang membutuhkan objek nyata.

Balai Pelestarian Cagar Budaya (BPCB) Jawa Tengah merupakan Unit Pelaksana Teknis (UPT) dari Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata Indonesia yang berada di Daerah. Saat ini Balai Pelestarian Cagar Budaya Jawa Tengah dalam penyebarluasan informasi mengenai Candi Plaosan menggunakan beberapa cara yaitu BPCB menggunakan Buku, Film, Website, Media TV, Bioskop keliling, Pameran, Kampanye, dan Sosialisasi yang dimaksudkan sebagai sarana penyebarluasan informasi secara global mengenai potensi cagar budaya.

Namun untuk informasi mengenai sejarah bagaimana cara membangun candi masih belum tersajikan. Secara teknis pihak BPCB membutuhkan sebuah ilustrasi tentang bagaimana struktur bangunan candi itu dibentuk dan bagaimana bidang pugaran mengungkap struktur konvensional bangunan candi pada jaman dahulu. Instansi tersebut tidak bisa dilakukan dengan *liveshoot* karena tidak dimungkinkan melakukan pugaran candi. Karena itulah dibutuhkan teknik visual yang lain seperti *motion graphic*.

Untuk merealisasikan masalah ini, perlu dibuat nya media visual berupa video edukasi mengenai Sejarah peradaban yang ada pada Candi Plaosan dengan menggunakan teknik *liveshoot* untuk memperlihatkan kondisi real pada dua Candi Induk, Candi Perwara, dan Stupa Perwara. Kemudian diperlukannya juga penggunaan animasi *motion graphic*. Dengan adanya *motion graphic* informasi seperti mengenai ilustrasi pembangunan candi plaosan oleh Putri raja Sri Kahulunnan dan Rakai Pikatan bisa di visualisasikan. Sebelum dibangun mula-mula tanah itu dibuatkan pengerasan dengan menggali lubang kemudian diisi dengan materil batu kecil-kecil dan pasir tujuannya untuk memperkuat kekuatan tanah yang nantinya akan menopang bangunan candi yang berat.

Melihat dari latar belakang diatas, mendorong penulis untuk membuat sebuah Video Pembelajaran mengenai Sejarah pada Candi Plaosan dengan menggunakan Teknik *liveshoot*, dan *motion graphic*. Sehingga dapat membantu memberikan kemudahan pada masyarakat dalam pemahaman mempelajari Sejarah warisan Nenek moyang Bumi Nusantara.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan diatas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah “*Bagaimana merancang dan membuat video pembelajaran yang membahas tentang sejarah pada Candi Plaosan, dengan menggunakan teknik livenesshoot dan motion graphic*”.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini yang tidak semua hal akan dibahas, maka penulis membatasi permasalahan pada :

1. Video di render dengan menggunakan resolusi 1080p
2. Video ini ditayangkan pada Bioskop keliling dari pihak BPCB Jateng sebagai sarana edukasi untuk pengunjung candi plaosan ataupun khalayak umum.
3. Teknik yang akan digunakan dalam pembuatan video yaitu penerapan *livenesshoot* dan *motion graphic* pada video edukasi “Candi Plaosan”.
4. Pembuatan video ini hanya akan sampai uji kelayakan kepada pihak Balai Pelestarian Cagar Budaya Jawa Tengah dan pihak masyarakat umum.
5. Menginformasikan sumber data Pengetahuan Sejarah yang terdapat pada Balai Pelestarian Cagar Budaya Jawa Tengah.
6. Durasi video pembelajaran yang dibuat +- 6 menit.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dari penyusunan penelitian ini adalah :

1. Merancang dan membuat video pembelajaran mengenai sejarah yang ada pada “Candi Plaosan” dengan menggunakan teknik *liveshoot*, dan *motion graphic*.
2. Mengedukasikan kepada masyarakat bahwa candi itu bukan hanya sebagai objek wisata dan sarana rekreasi, tapi juga bisa menambah wawasan dengan mengetahui sejarah peradaban pada jaman dahulu yang terdapat pada candi.
3. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti pendidikan dengan harapan ilmu yang dipelajari dapat bermanfaat dan berguna untuk masyarakat luas.
4. Sebagai syarat untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar sarjana pada Program Studi Informatika di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

1. Menjadi lebih terpacu dalam mempelajari sebuah video yang menggabungkan Teknik *liveshoot*, dan *motion graphic*.
2. Mengasah kemampuan dalam mengolah software editing.

3. Mampu menyelesaikan penyusunan skripsi untuk mencapai gelar sarjana pada Program Studi Informatika di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5.2 Bagi Objek Penelitian

1. Memperkenalkan Candi Plaosan.
2. Memvisualisasikan Sejarah yang terdapat pada Candi Plaosan.
3. Menambah pengunjung yang datang bukan hanya dari pulau jawa saja.

1.5.3 Bagi Masyarakat Khalayak Umum

1. Mengedukasikan masyarakat mengenai sejarah yang ada pada Candi Plaosan.
2. Memberikan visualisasi mengenai pendiri candi, dan Kompleks candi yang ada pada candi plaosan.

1.5.4 Bagi Universitas Amikom Yogyakarta

1. Dokumentasi karya ilmiah dalam bentuk Skripsi pada bidang Multimedia.
2. Dapat menjadi salah satu referensi bagi mahasiswa/i yang sedang, atau akan mengerjakan Skripsi.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendukung keakuratan dan kebenaran data yang akan disampaikan. Penulis menggunakan metode wawancara, metode observasi, dan metode perpustakaan sebagai penunjang data-data yang valid.

1. Metode Wawancara

Peneliti melakukan Tanya jawab langsung kebagian kelompok kerja Dokumentasi dan Publikasi cagar budaya jawa tengah untuk mendapatkan data yang akurat.

2. Metode Observasi

Peneliti menggunakan metode observasi dengan pengamatan langsung di Candi Plaosan guna mengamati seluruh bangunan candi dari yang besar, hingga yang kecil, dan juga mengamati spot-spot yang tepat yang nantinya akan dapat memudahkan peneliti dalam pengambilan *footage* yang dibutuhkan.

3. Metode Studi Pustaka

Peneliti juga menggunakan metode studi pustaka dengan membaca buku-buku yang ada di perpustakaan Kantor Cagar Budaya Jawa Tengah mengenai perkembangan sejarah pada Candi Plaosan maupun pencarian data melalui internet dari sumber terpercaya dan valid untuk mendapatkan pedoman atau bahan tambahan.

1.6.2 Metode Analisis

Metode yang peneliti gunakan untuk menganalisa data-data yang telah diperoleh dari objek maupun dari perpustakaan dan kemudian ditindak lanjuti sebagai rekomendasi untuk pembuatan video.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang dilakukan merupakan langkah awal dalam pembuatan video edukasi ini yaitu tahapan pra produksi. Pada tahapan ini

dilakukan persiapan yang dibutuhkan untuk membuat video meliputi merancang ide cerita, merancang konsep, rancangan narasi, dan storyboard.

1.6.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang dilakukan merupakan tahap kedua dan ketiga dalam pembuatan video edukasi ini yaitu tahap produksi dan tahap pasca produksi. Pada tahap ini peneliti melakukan pemilihan gambar, video, dan perekaman suara yang telah diambil dari tahap pra produksi tadi yang kemudian tahapan terakhir tahap pasca produksi yaitu, melakukan editing yang digabungkan dengan *motion graphic*, perekaman efek suara, mixing audio dan video, hingga tahap finishing yang berupa rendering.

1.6.5 Metode Implementasi

Tahap ini merupakan tahap dimana peneliti membangun dan merancang video pembelajaran sejarah yang akan dibuat dengan teknik *Liveshoot* dan *Motion Graphic*.

1.6.6 Metode Evaluasi

Metode evaluasi ini merupakan kegiatan yang membandingkan antara hasil implementasi dengan kriteria dan standar yang telah ditetapkan untuk melihat sejauh mana suatu kegiatan tertentu telah dicapai sehingga bisa diketahui bila terdapat selisih antara standar yang telah ditetapkan dengan hasil yang bisa dicapai.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan dapat mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode-metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan tentang pengertian dasar teori multimedia, teknik yang digunakan dalam perancangan, dan pembuatan “Video Pembelajaran Sejarah pada Candi Plaosan menggunakan Teknik Liveshoot, dan Motion Graphic”.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis dan perancangan Video Pembelajaran Sejarah pada Candi Plaosan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan proses pembuatan Video Pembelajaran mengenai Sejarah dari hasil analisis yang telah dibahas pada bab III, yaitu tahap produksi dan tahap pasca produksi.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran pada hasil pengujian serta saran yang disampaikan dalam menyempurnakan penulisan laporan yang telah dibuat

