

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan sebuah negara kepulauan yang istimewa karena Indonesia sendiri memiliki hutan hujan tropis yang mana musim hujan dengan jangka waktu cukup panjang sehingga tanahnya menjadi subur. Secara geologis Kepulauan Indonesia berada di dalam alur penunjaman lempeng bumi, seperti alur Lempeng Samudra Indo-Australia dengan lempeng Benua Eurasia yang memanjang dari daerah pantai barat Pulau Sumatera lalu ke selatan menuju Pulau Jawa dan ke arah timur sampai Kepulauan Nusa Tenggara. Akibat jalur tersebut Kepulauan Indonesia sendiri mempunyai banyak gunung berapi yang tersebar mulai dari Pulau Sumatra, Jawa, hingga ke Kepulauan Nusa Tenggara (Kunci, 2010). Dengan adanya gunung berapi ini mampu membuat tanah di sekitarnya menjadi subur dan produktif namun hal ini mampu menjadi sebuah pedang bermata dua jikalau sebuah daerah terdapat gunung berapi yang masih aktif. Gunung berapi yang masih aktif akan membawa bahaya berupa letusan gunung berapi yang mampu mengakibatkan banjir lahar dingin jika letusan terjadi saat musim penghujan, rusaknya daerah sekitar akibat keluarnya awan panas dan gempa bumi vulkanik.

Jalur penunjaman lempeng bumi yang berada di bawah Kepulauan Indonesia merupakan jalur yang menyebabkan banyaknya gempa bumi tektonik yang biasanya bersifat regional dan umumnya mampu menyebabkan kerusakan yang amat parah. Gempa tektonik yang sering terjadi di daerah Indonesia diakibatkan oleh jalur tersebut yang secara geologis berdampak dengan jalur gempa bumi. Sebagian jalur tersebut berada di laut sehingga gempa tektonik yang terjadi di seluruh wilayah Kepulauan Indonesia mampu menyebabkan tsunami. Akibat hal tersebut pentingnya edukasi tentang gempa bumi dirasakan sangat penting untuk diberikan kepada masyarakat Indonesia sehingga nantinya masyarakat paham akan bahaya gempa bumi yang ada dan juga mampu melakukan evakuasi mandiri saat bencana gempa bumi berlangsung.

Seiring dengan berkembangnya sektor teknologi, media informasi dan komunikasi, penggunaan video edukasi menggunakan teknik *motion graphic* yang dikemas secara efektif dan komunikatif sebagai media penyampaian informasi dinilai mampu meningkatkan animo serta atensi. Disamping itu, *motion graphic* memiliki keunggulan yang berupa penghematan biaya dan waktu pengerjaan, dengan animasi yang bagus membuat target mampu dengan gampang memahami gambar dan ide yang disampaikan nantinya. Maka dari itu CV Parama membuat video edukasi tentang gempa bumi menggunakan teknik *motion graphic*.

Dalam pembuatan video animasi dengan teknik *motion graphic* salah satu langkah yang sangat fatal jika tidak dilakukan adalah *compositing*. *Compositing* sendiri memiliki arti menggabungkan dua buah gambar yang menghasilkan hasil yang terintegrasi [1]. Hal ini dilakukan agar terjadinya sebuah keselarasan dan juga terbentuknya sebuah video menjadi satu kesatuan tunggal yang mampu menceritakan isi secara utuh dan informatif. Namun jika *compositing* tidak sesuai dengan yang dihapakan, hal ini mampu membuat sebuah ketidakharmisan terjadi antar bagian video yang ada.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis mengusulkan akan membuat judul tentang "Implementasi *Compositing* pada Video Edukasi Gempa Bumi pada CV Panama."

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, mengenai latar belakang yang sudah di kemukakan dapat diidentifikasi masalahnya berupa mengimplementasikan *Compositing* pada Video Edukasi Gempa Bumi.?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Materi yang diangkat seputar teknik *compositing*.
2. Target durasi video Edukasi Gempa Bumi yaitu 2 menit 57 detik.
3. Penilaian berdasarkan kuisioner tentang video edukasi gempa bumi.

4. Penelitian ini berakhir hingga tahap hasil pemutaran video diterima oleh tim CV Parama.
5. Format video MP4 dengan resolusi 1920 x1080 pixels atau 1080p.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Menerapkan penggunaan *compositing* sehingga menghasilkan video edukasi.
2. Mengimplementasikan teknik *compositing* pada Video Edukasi Gempa Bumi yang dibuat oleh CV Parama.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberi manfaat antara lain :

1. Menerapkan ilmu yang sudah didapatkan selama berkuliah di Universitas Amikom Yogyakarta pada bidang IT dan Multimedia.
2. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan landasan teori atau referensi untuk penelitian serupa.

1.6 Metode Penelitian

Sebagai penunjang keakuratan penulis dalam menuliskan penelitian ini, maka dapat diambil beberapa metode penunjang sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat berpengaruh terhadap penyusunan penelitian ini. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

1.6.1.1 Metode Observasi

Metode pengumpulan data ini dilakukan dengan cara observasi atau pengamatan terhadap teknik *compositing* yang diimplementasikan terhadap video ini.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Metode ini adalah metode yang dimulai dengan berdialog dengan narasumber. Wawancara yang dilakukan ini merupakan kelanjutan dari metode observasi yang sebelumnya telah dilaksanakan.

1.6.1.3 Metode Literatur

Pengambilan data dengan menggunakan literasi atau karya ilmiah yang bisa dipakai, seperti memanfaatkan internet dengan mengunjungi situs yang memiliki buku dan sumber terpadu yang berkaitan dengan *compositing*.

1.6.2 Metode Analisis

Untuk menguraikan kebutuhan informasi dan pemanfaatan yang diperlukan untuk pengimplementasian *compositing* pada video Edukasi Gempa Bumi pada CV Parama, memerlukan dua metode analisis yaitu analisis fungsional dan analisis non fungsional. Analisis fungsional merupakan pernyataan bagaimana dan dimana sistem yang harus disediakan untuk mengimplementasikan teknik ini. Sedangkan kebutuhan non fungsional meliputi aspek kreatif yang ada dan akan di terapkan untuk menunjang keutuhan video yang akan dibuat.

1.6.3 Metode Produksi

Pembuatan video edukasi gempa bumi melalui 3 tahap yaitu :

1. Tahap Pra Produksi.
2. Tahap Produksi.
3. Tahap Pasca Produksi.

1.6.4 Metode Evaluasi

Penelitian ini meliputi tentang kesesuaian dan keberhasilan dalam pengimplementasian teknik *compositing* dalam video animasi edukasi gempa bumi. Pengkajian melibatkan objek dibidang animasi dan praktisi dalam bidang animasi 2 dimensi. Hasil penelitian akan diujikan melalui kuisioner dan hasil review oleh praktisi animasi 2 dimensi mengenai hasil dalam pengimplementasian *compositing* pada video yang akan dibuat ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Pada penyusunan penelitian ini agar dapat lebih terarah dan teratur terhadap permasalahan inti yang dikemukakan sebelumnya dapat dibuat dalam beberapa uraian perbab sebagai berikut ini :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan tentang Latar Belakang masalah yang ada, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan dan menguraikan lebih lanjut tentang teori-teori pada penelitian yang dilakukan yang diawali dengan tinjauan pustaka kemudian melakukan penguraian tentang teori yang meliputi pengertian animasi dan compositing dan hal-hal yang memiliki sangkutpautnya terhadap materi tersebut.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini merupakan penjelasan mengenai gambaran umum, analisis kebutuhan yang dibutuhkan dan proses pra-produksi dalam pembuatan video Edukasi Gempa Bumi.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini memberikan pemaparan hasil setelah dilakukan penelitian yang sudah melewati tahap riset ke berbagai elemen masyarakat. Kemudian dibahas secara empiris apa saja yang menjadi perkiraan awal dan hasil setelah dilakukannya penelitian tersebut.

BAB V : PENUTUP

Pada bagian ini peneliti memberikan kesimpulan dan evaluasi sebagai hasil akhir dari penelitian yang dilakukan sehingga hasil dari penelitian ini dapat diperbarui dan dikembangkan maupun ditingkatkan lebih lanjut untuk ke depannya.

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN**