

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi informasi yang saat ini berkembang pesat memberikan pengaruh yang besar terhadap berbagai aspek kehidupan manusia. Salah satu hasil kemajuan teknologi informasi yang berkontribusi besar terhadap perkembangan dunia Pendidikan adalah Multimedia. Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) yang berguna sebagai media berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.

Reptile Rescue Borobudur adalah sebuah lembaga milik perseorangan yang mendedikasikan untuk melestarikan reptile asli Indonesia dengan berbagai cara seperti *edukasi*, penangkaran, mengembalikan *reptile* ke habitatnya. Sebagai sarana *edukasi Reptile Rescue* Borobudur ingin meningkatkan daya tarik pengunjung melalui media yang menarik, *dinamis*, dan *efisiensi* waktu. Hal ini dikarenakan *Reptile Rescue* Borobudur hanya mengandalkan pemandu untuk mengedukasi dan memperkenalkan jenis jenis *reptile* kepada pengunjung. Apabila ditinjau dari segi daya Tarik dan *efektifitas*, Reptile Rescue Borobudur mengadakan edukasi tidak hanya di tempat melainkan juga di sekolah dan event tertentu. Menggunakan

pemandu membutuhkan waktu yang cukup banyak dan membuat pengunjung cepat bosan.

Belum tersedianya media penunjang dalam pengenalan reptile dan himbauan untuk mengajak masyarakat agar tidak takut terhadap reptile seperti brosur atau buku. Pembuatan video edukasi pada Reptile Rescue Borobudur akan mendukung kegiatan *edukasi* dan penyebaran informasi yang lebih menarik, hemat waktu dan biaya. Dimana video *edukasi* tersebut dapat diputar di tempat penangkaran, sekolah, di masukan di media social seperti *Web* , *Facebook* dan *YouTube*.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka penulis mengambil judul “Perancangan Video Edukasi untuk Reptile Rescue Borobudur menggunakan Adobe After Effect”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana melakukan tahapan pra produksi (menuangkan ide atau gagasan, menentukan tujuan, membuat storyboard) tahap produksi (menggunkan

ukuran pengambilan gambar, gerakan kamera, tata cahaya, dan suara yang tepat) dan tahapan pasca produksi (*editing, dubbing, dan titling*).

2. Bagaimana cara membuat video edukasi yang dapat dipahami dan menarik.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, agar penelitian ini lebih focus, terarah, dan menghindari pembahasan yang terlalu melebar, maka penulis perlu membatasinya. Adapun batasan masalah dalam skripsi ini adalah sebagai berikut.

1. Video edukasi ini dikemas dalam bentuk animasi karakter *Motion Graphic* dan pengambilan video langsung di Reptile Rescue Borobudur
2. Video animasi karakter *Motion Graphic* berbentuk seperti film pendek. Dengan pembawaan dialog, narasi dan penjelasan.
3. Video edukasi ini dibuat untuk semua kalangan masyarakat. Segmentasi anak-anak, remaja, dan orang dewasa berusia 4 tahun hingga 45 tahun.
4. Direkam menggunakan kamera canon EOS 60D dengan lensa fix 35mm.
5. Video dibuat dengan menggunakan software dari Adobe Illustrator CC 2018, Adobe After Effects CC 2017, Adobe Premiere Pro CC .

6. Menggunakan format file video .mp4 dengan kualitas HDV/HDTV 720p dengan resolusi 1280x720 pixels.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian yang ingin dicapai oleh penulis yakni dapat membuat video edukasi mengenai :

1. Mengenalkan tujuan didirikannya reptile rescue.
2. Edukasi tentang reptile dan jenis-jenis reptile.
3. Edukasi pentingnya keseimbangan rantai makanan.
4. Mendidik masyarakat dengan menerapkan video tersebut untuk menghimbau agar tidak membunuh reptile jika bertemu di lingkungan sekitar.
5. Sebagai syarat untuk menyelesaikan Pendidikan program Sarjana pada program studi Sistem Informasi STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat penelitian

Beberapa manfaat yang diperoleh dari adanya penelitian ini antara lain:

1. Video edukasi menyampaikan segala informasi edukasi, yang secara tidak langsung juga menjadi media iklan bagi Reptile Rescue Borobudur.

1.6 Metode Penelitian

Adapun metode yang dilakukan dalam mencari dan mengumpulkan data dan informasi yaitu sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

a. Metode Observasi

Metode ini berkaitan dengan pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung suatu lokasi atau keadaan dengan cermat untuk mengetahui apa yang terjadi.

b. Metode Interview (Wawancara)

Metode ini berkaitan dengan pengumpulan data dengan cara tanya jawab secara langsung mengenai gambaran umum Reptile Rescue Borobudur dan informasi yang mendetail.

c. Metode dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil data, mengambil gambar obyek dan dokumen terkait. Dengan tujuan gambar hasil dokumentasi dapat digunakan sebagai acuan untuk menyusun video edukasi.

d. Metode Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan membaca buku maupun pencarian data melalui internet dari sumber terpercaya dan valid untuk mendapatkan pedoman.

1.6.2 Metode analisis

Analisis SWOT merupakan salah satu metode untuk menggambarkan kondisi dan mengevaluasi suatu masalah, proyek atau konsep bisnis yang berdasarkan faktor internal (dalam) dan faktor eksternal (luar) yaitu Strengths, Weakness, Opportunities dan Threats.

1.6.3 Metode Perancangan

Perancangan video edukasi menggunakan standar produksi, yang di dalamnya terdapat beberapa langkah seperti :

- a. Pra Produksi
- b. Produksi
- c. Pasca Produksi

1.6.4 Metode Evaluasi

Pada tahap evaluasi menggunakan metode pengujian dan pembahasan Teknik animasi Motion Graphic dan Teknik dokumentasi video yang dapat diterapkan pada

video edukasi Reptile Rescue Borobudur sehingga pesan yang akan disampaikan dapat dengan mudah dimengerti audient.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis ke dalam 5 bab, masing-masing diurutkan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan diuraikan tentang deskripsi umum isi skripsi yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan dasar teori, yang dimulai dengan kajian pustaka, konsep dasar pembuatan video edukasi menggunakan Teknik yang digunakan untuk dokumentasi dan Teknik animasi Motion Graphic, serta software-software yang akan digunakan dalam perancangan video edukasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan profil Reptile Rescue Borobudur serta mengenai analisis masalah yang akan menguraikan tentang analisis terhadap permasalahan yang terdapat pada kasus dan perancangan video.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil dan pengujian video edukasi Reptile Rescue Borobudur dengan Teknik dokumentasi dan animasi motion graphic serta pembahasannya.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan, saran, dan daftar pustaka.