

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di era moderen ini percetakan sablon sangatlah dibutuhkan banyak kalangan masyarakat. Percetakan sudah banyak menghasilkan produk yang sangat bermanfaat bagi masyarakat luas. Contoh produk yang dihasilkan oleh percetakan sablon adalah seperti gambar atau tulisan pada kaos,spanduk,umbul-umbul,bendera,undangan dan sejenisnya. Salah satunya yang paling laku saat ini adalah kaos. Barang kebutuhan primer ini sangatlah banyak jenis modelnya yang merupakan hasil dari percetakan sablon.

Percetakan di jaman sekarang sudah berkembang pesat ,dan adapun banyak jenisnya salah satunya manual dan moderen. Percetakan dengan teknik manual masih menggunakan tenaga manusia, sedangkan teknik percetakan moderen sudah tidak menggunakan tenaga manusia yang digantikan dengan mesin printer yang terhubung dengan komputer.

Banyak dari kalangan masyarakat kurang memahami tentang teknik percetakan sablon tersebut, dalam penelitian ini saya mengambil contoh menggunakan sablon kaos dalam metode pembelajaran. Dengan perkembangan jaman yang moderen ini masyarakat tidaklah perlu bingung untuk belajar, dalam metode pengenalan tentang teknik sablon disini saya ingin menggabungkan teknik pembelajaran dengan menggunakan vidio liveshot dan motion grafis

Sebagai contoh dalam video adalah dengan menggunakan teknik motion graphic, dalam video yang menarik, penulis memberikan efek Motion graphic yang membuat video tersebut menjadi unik dan tidak membosankan penontonnya. Motion graphic adalah percabangan dari seni desain graphic yang merupakan penggabungan dari ilustrasi, tipografi, fotografi dan videografi dengan menggunakan teknik Animasi. Motion yang berarti gerak dan Graphic atau istilah yang sering kita kenal dengan istilah grafis. Dalam media pembelajaran metode yang cocok dan mudah dipahami ialah dengan menggunakan video tutorial agar seseorang dengan mudah memahami dan tidak bosan.

### **1.2 Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, permasalahan yang dapat dirumuskan suatu masalah adalah “ *Bagaimana membuat video tutorial teknik sablon manual sebagai media pembelajaran masyarakat dengan menggunakan teknik live shot dan motion grafis?*”

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar permasalahan yang tercakup tidak berkembang terlalu jauh atau menyimpang terlalu jauh dari tujuannya, maka penulis melakukan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Informasi yang di sampaikan mencakup pengertian teknik sablon,perlengkapan, dan proses pembuatan.

2. Hasil implementasi video infographic sebagai media pembelajaran menggunakan teknik *motion graphic* dan teknik *live shoot* ini akan berbentuk video dan berdurasi  $\pm$  4 menit.
3. Target penayangan Video tutorial teknik sablon pada media-media online terutama youtube
4. Video yang dibuat dalam bentuk *motion graphic* dan *live shoot*.

#### **1.4 Maksud**

1. Meningkatkan pengetahuan tentang teknik sablon manual.
2. Memudahkan masyarakat dalam mempelajari teknik sablon.

#### **1.5 Tujuan :**

1. Memenuhi persyaratan untuk menuntaskan pendidikan program sarjana Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta .
2. Mengembangkan dan menambah pengalaman tentang pembuatan video tutorial dengan teknik *motiographic* dan *liveshot*.
3. Menghasilkan suatu metode pembelajaran yang dapat dipelajari oleh semua kalangan masyarakat dengan menggunakan video tutorial.

## 1.6 METODE PENELITIAN

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Dengan cara melakukan pengamatan hasil karya dari beberapa vendor sablon.

2. Wawancara

Metode yang dilakukan dengan cara tanya jawab kepada vendor sablon.

3. Studi pustaka

Metode pengumpulan data dengan membaca dan mempelajari buku, jurnal atau artikel dari internet untuk menunjang skripsi.

### 1.6.2 Metode perancangan

Pada tahapan ini melakukan persiapan tahap pra produksi meliputi perancangan mengenai video yang akan dibuat berdasarkan data dan analisis yang telah diperoleh.

### 1.6.3 Metode Implementasi

Melakukan tahapan produksi dan dilanjutkan dengan tahapan pasca produksi seperti editing, compositing dan rendering.

## 1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

Secara garis besar sistematika penulisan skripsi adalah sebagai berikut:

### 1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjabarkan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan sistematika penulisan.

### 2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini memuat tentang tinjauan pustaka yang berhubungan dan mendukung dalam pembuatan video tutorial. Landasan teori yang membahas tentang konsep dasar multimedia dan software yang digunakan.

### 3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini memberikan penjelasan mengenai hal-hal yang berhubungan dengan analisis sistem dan perancangan yang akan di buat.

### 4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Merupakan bab yang akan membahas mengenai proses produksi baik pra produksi maupun pasca produksi.

### 5. BAB V PENUTUPAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran dari proses pembuatan skripsi.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

Berisi referensi-referensi yang telah dipakai sbagai acuan dan penunjang untuk menyelesaikan skripsi ini bai k secara praktis maupun secar ateoris.

