

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 LATAR BELAKANG

Diera yang modern ini pemanfaatan teknologi informasi dapat memberikan dampak yang sangat besar bagi kehidupan manusia salah satunya adalah digunakan sebagai media edukasi. Media edukasi merupakan sarana yang digunakan pada saat kegiatan memberikan edukasi atau pemberitahuan baik berupa media visual ataupun audio. Animasi selain sebagai hiburan, juga telah menjadi penuntun, penginspirasi, dan juga sebagai penyampai pesan. Animasi juga menyampaikan pesannya lebih efektif karena mengandung unsur video dan audio. Seperti video animasi 2D selain banyak disukai anak juga dapat dimanfaatkan untuk media edukasi. Animasi berasal dari kata anime yang artinya "menghidupkan"

Animasi merupakan gambar bergerak bentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara berurutan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Gambar tersebut dapat berupa gambar makhluk hidup, benda mati, atau tulisan.

5M merupakan salahsatu progam dari pemerintah untuk menekan penyebaran covid 19 yang sedang melanda disemua negara termasuk di Indonesia. Makna dari 5M protocol kesehatan adalah sebagai melengkapi 3M yaitu Memakai masker, Mencuci tangan pakai sabun dan air mengalir, Menjaga jarak, Menjauhi kerumunan, dan Membatasi mobilitas dan interaksi.

SD Negeri Depok 1 merupakan salah satu sekolah dasar yang berada di kabupaten Sleman. SD Negeri Depok 1 beralamat di Mustokorejo, Denokan, Maguwoharjo, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. SD Negeri Depok 1 juga menjadi salahsatu SD favorit.

Berdasarkan peninjauan yang dilakukan penulis pada objek penelitian ini, penulis menemukan bahwa saat ini edukasi penerapan 5M di lingkungan SD Depok 1 hanya melalui media cetak saja seperti poster dan banner. Akan tetapi edukasi 5M melalui media sosial seperti Instagram dan Youtube belum ada.

Dari permasalahan diatas maka penulis mengusulkan pembuatan video animasi dalam mendukung edukasi 5M dengan menggunakan teknik *motion graphic*. Maka dari itu penulis mengambil judul **"Perancangan Animasi 2D Dengan Teknik Motion**

Graphic Sebagai Media Edukasi 5M di Sekolah Dasar Negeri Depok 1". Dalam penelitian ini diharapkan pembuatan animasi dengan teknik *motion graphic* mampu menyampaikan informasi dan tampilan secara visual mengenai penerapan 5M secara jelas dan menarik

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latarbelakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan yakni *"Bagaimana merancang dan membuat video animasi 2D sebagai media edukasi 5M pada Sekolah Dasar Negeri Depok 1 Dengan Teknik Motion Graphic?"*.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari penyusunan penelitian ini:

1. Materi video animasi 2D ini berisi tentang informasi yang mendukung penerapan 5M. Objek penelitian langsung ke SD N Depok 1.
2. Video ini menggunakan teknik *Motion graphic*.
3. Video animasi ini dipublikasikan di Youtube dan Instagram SD N Depok 1.
4. Penguji dari hasil penelitian ini adalah warga sekolah SD N Depok 1.
5. Materi yang diujikan dari penelitian ini adalah informasi dan kelayakan video.
6. Tahap penelitian video animasi ini hanya sampai pada tahap produksi video dan hasil video akan diserahkan kepada pihak SD N Depok 1.

1.4 Tujuan penelitian

Adapun tujuan dari penyusunan penelitian ini:

1. Membuat video animasi 2D yang menjelaskan penerapan 5M di lingkungan SD N Depok 1.
2. Diharapkan dapat membantu menyampaikan informasi penerapan 5M bagi siswa siswi dan warga sekolah SD N Depok 1.
3. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan S1 pada program studi Sistem Informasi pada Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat penelitian yang diperoleh dari adanya penelitian ini antara lain:

1.5.1 Bagi Penulis

Menerap ilmu yang didapat setelah kuliah di Universitas Amikom Yogyakarta pada bidang IT dan Multimedia dengan menggunakan aplikasi multimedia *Adobe After Effect*, dan *Adobe Audio*.

1.5.2 Bagi Masyarakat

1. Diharapkan supaya memberikan pengetahuan dan dapat dijadikan sebagai referensi bagi mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta dalam membuat video animasi 2D.
2. Diharapkan masyarakat yang melihat video ini juga ter edukasi dan mengetahui informasi tentang penerapan 5M.

1.5.3 Bagi SD N Depok 1

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salahsatu media informasi mengenai edukasi 5M dalam bentuk animasi bagi SD N Depok 1.

1.6 Metode Penelitian

Penelitian menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi
Metode Observasi dilakukan dengan cara penulis melakukan pengamatan terhadap video-video animasi 2D menggunakan teknik *motion graphic* baik buatan Indonesia maupun luar negeri untuk referensi.
2. Metode Wawancara
Metode wawancara dilakukan dengan pihak sekolah, untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian.
3. Metode Studi Pustaka
Metode studi pustaka dilakukan dengan membaca buku maupun pencarian data melalui internet dari sumber terpercaya dan valid untuk mendapatkan pedoman atau paham tambahan.

1.6.2 Metode Analisis

Metode kebutuhan fungsional adalah jenis kebutuhan yang berisi proses-proses pada apa saja yang nantinya dilakukan oleh sistem. Dalam analisis kebutuhan non fungsional membahas tentang kebutuhan *software hardware*, dan *brainware* yang digunakan dalam penelitian ini.

1.6.3 Metode Perancangan

Perancangan video animasi dapat menggunakan produksi yang didalamnya terdapat beberapa langkah seperti:

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Pasca Produksi

1.6.4 Metode Evaluasi

Pada tahap evaluasi menggunakan metode pengujian dan pembahasan teknik *motion graphic* yang dapat diterapkan pada video animasi 2D SD N Depok 1 sehingga visualisasi informasi dapat dengan mudah dimengerti.

1.7 Sistem Penulisan

Pada bagian ini dituliskan urutan dan sistematika penulisan yang dilakukan. Berikut ringkasan mengenai masing-masing bab.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar terhadap permasalahan yang akan dibahas, yang terdiri latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, fungsi, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan dasar teori, yang dimulai dengan kajian pustaka, konsep dasar video animasi menggunakan teknik *motion graphic*, serta software-software yang akan digunakan dalam perancangan video.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang informasi objek penelitian, analisis video animasi yang dibuat, analisis kebutuhan dan perancangan video.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil dan pengujian video animasi 2D penerapan 5M dengan teknik *motion graphic* serta pembahasan.

BAB V PENUTUP

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