

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan peradaban diiringi dengan perkembangan cara penyampaian informasi. Informasi yang disampaikan pun berkembang dari sekedar menggambarkan keadaan yang berhubungan dengan kebudayaan atau pun kebutuhan masing masing individu. Perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat, memungkinkan diterapkannya cara cara yang lebih efisien untuk produksi, distribusi, serta konsumsi barang dan jasa. Proses inilah yang membawa manusia dalam masyarakat atau ekonomi informasi sering disebut sebagai masyarakat paska industri pada era informasi ini, jarak fisik atau jarak geografis tidak lagi menjadi factor penentu dalam hubungan antar manusia atau antar lembaga usaha. [20]

Balai Arkeologi D.I Yogyakarta (BALAR) dengan fungsi utama adalah pencarian benda-benda arkeologi, pelaksanaan analisis dan interpretasi benda-benda arkeologi, perawatan dan pengawetan benda arkeologi hasil penelitian, dan publikasi serta dokumentasi hasil penelitian benda-benda arkeologi. Mengingat bahwa BALAR sendiri belum melakukan sosialisasi pentingnya pengetahuan dasar periodisasi arkeologi di Indonesia kepada pelajar maupun masyarakat umum. Sampai saat ini, BALAR dalam menyampaikan sosialisasi hanya sebatas hasil dari penelitian arkeologi menggunakan media informasi yang berlatar gambar sketsa, naskah teks dan film dokumenter. Sehingga masyarakat masih banyak yang belum tahu pentingnya pengetahuan Arkeologi dilingkungan sekitar.

Untuk menyelesaikan masalah ini, penulis mengusulkan video edukasi dengan konsep *motion graphic*. Melalui pengemasan visualisasi informasi dalam bentuk video akan mampu mengedukasi masyarakat dengan baik. Video ini mempunyai keunggulan yang mana pada sebuah media edukasi dapat mencakup 5 unsur multimedia sekaligus yaitu : teks, gambar animasi dan suara yang tidak dapat disampaikan lewat media cetak maupun dengan pengambilan *video live shoot*.

Dengan latar belakang tersebut, mencoba untuk mengimplentasikan permasalahan diatas dengan melakukan suatu penelitian dengan judul “Pembuatan Video Edukasi Periodesasi Arkeologi Indonesia Dengan *Motion Graphic* Pada Balai Arkeologi D.I Yogyakarta” yang diharapkan dengan video ini dapat membantu BALAR dalam mengedukasi masyarakat secara umum.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan diselesaikan yaitu “bagaimana membuat video edukasi Periodesasi Arkeologi Indonesia pada Balai Arkeologi D.I Yogyakarta untuk mesosialisasikan Periodesasi Arkeologi Indonesia kepada masyarakat umum khususnya para Pelajar ?”

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Teknik yang digunakan dalam animasi adalah *motion graphic*.

2. Durasi master video animasi *motion graphic* adalah 3 menit 17 detik.
3. Video akan sebar luaskan lewat social media yaitu *youtube*.
4. Tahap ini hanya sebatas membuat sesuai dengan kebutuhan pihak dokumentasi kemudian diserahkan untuk dijadikan sebagai bahan sosialisasi “Balai Arkeologi D.I Yogyakarta”.
5. Informasi yang disampaikan mencakup pengetahuan umum Periodesasi Arkeologi Indonesia diantaranya Arkeologi Prasejarah, Arkeologi Klasik, Arkeologi Islam Kolonial.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini dibuat adalah untuk :

1. Membantu menyampaikan informasi dari BALAR agar mudah dimengerti.
2. Mempraktekan teknik *motion graphic* dengan membuat video edukasi periodesasi arkeologi Indonesia diantaranya Arkeologi Prasejarah, Arkeologi Klasik, Arkeologi Islam Kolonial.
3. Mempermudah pelajar maupun masyarakat umum untuk mendapatkan informasi yang lebih jelas dari penyampaian BALAR lewat video edukasi 2D *Motion Graphic* tersebut.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan bermanfaat untuk :

1.5.1 Manfaat Bagi Penulis

1. Dapat menambah dan memperdalam pengetahuan atas teori yang diajarkan khususnya pengetahuan yang menyangkut video edukasi dengan *motion graphic*.
2. Mampu menerapkan ilmu yang didapat selama kuliah di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta pada bidang IT dan Multimedia.
3. Dapat melakukan penyusunan skripsi pada program S1 Sistem Informasi UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

1.5.2 Manfaat Bagi Objek Penelitian

1. Memberikan masukan dan gambaran kepada BALAR tentang video edukasi dengan *motion graphic*.
2. Animasi *motion graphic* ini diharapkan dapat membantu BALAR untuk mengedukasi tidak hanya bagi pelajar melainkan masyarakat umum.

1.5.3 Manfaat bagi Masyarakat Umum

1. Akademisi dan masyarakat umum jadi mudah untuk memahami tentang informasi yang disampaikan oleh BALAR
2. Menyadarkan akan pentingnya arkeologi di lingkungan masyarakat

1.6 Metode Penelian

Metode penelitian yang digunakan untuk memperoleh data informasi dalam pembuatan karya ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Pustaka

Pengambilan data melalui dokumen tertulis maupun electronic dari lembaga/institusi. Dokumentasi diperlukan untuk mendukung kelengkapan data yang lain.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Penelitian melakukan wawancara Tanya jawab langsung kepada Balai Arkeologi D.I Yogyakarta yang berdasarkan pada tujuan penelitian yaitu mencari data scenario dari hasil penelitian BALAR untuk memperoleh data yang kongkrit dan lengkap sebagai bahan analisis penelitian.

1.6.1.3 Metode Observasi

Merupakan metode pengumpulan dengan cara melakukan pengamatan terhadap objek yang di telititi yaitu beberapa kelebihan yang dianjurkan oleh kepala Sub.Bagian Tata Usaha Balai Arkeologi D.I Yogyakarta untuk mengetahui gambaran-gambaran yang jelas tentang permasalahan yang diteliti.

1.6.1.4 Metode Perpustakaan (*library*)

Metode ini dilakukan dengan cara pengumpulan data dari buku, karya tulis, artikel dan referensi lainya untuk mendapatkan dasar-dasar teoritis tentang pembuatan video 2D animasi ilustrasi.

1.6.1.5 Kuesioner

Kuesioner adalah daftar pernyataan tertulis yang ditunjukan kepada responden. Jawaban responden atas semua pertanyaan dalam kuesioner kemudian dicatat/direkam.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang dipakai yaitu menggunakan analisis SWOT dan analisis kebutuhan non fungsional. Di dalam analisis SWOT akan membahas tentang kekuatan (*streght*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threat*) dari iklan ini. Dalam analisis kebutuhan non fungsional membahas kebutuhan software, hardware, dan brainware yang digunakan dalam penelitian.

1.6.3 Metode Perancangan

Pada metode perancangan terhadap proses pra produksi. Pencarian ide atau gagasan merupakan hal pertama yang dilakukan. Dilanjutkan mencari data yang dibutuhkan. Kemudian menentukan tema dan pembuatan storyboard. Dalam pra produksi juga membahas standar karakter yang akan digunakan.

1.6.4 Metode Pengembangan

Pada metode pengembangan terdapat tahap produksi. Dimana dimulai dengan membuat aset-aset dan karakter yang digunakan dalam animasi motion graphic yang akan dibuat, Selanjutnya mengolahnya agar menjadi sebuah animasi motion graphic seperti yang dirancang dengan panduan storyboard yang telah dibuat dalam tahap pra produksi. Menggabungkan animasi dengan voice dan sound effect. Kemudian melakukan review hasil sementara, jika terjadi kesalahan maka langsung dilakukan perbaikan.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam penyusunan laporan penelitian ini, maka peneliti menggunakan sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab I berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II menjelaskan mengenai landasan teori yang digunakan oleh peneliti dalam skema penelitian dan tentang perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan video ilustrasi secara singkat.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang analisis yang digunakan yaitu analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan dan perancangan video 2d ilustrasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang proses dan hasil video 2d ilustrasi

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran keseluruhan pembahasan dari bab-bab sebelumnya yang bersifat membangun dari pembahasan yang ada pada penyusunan skripsi.

DAFTAR PUSTAKA

