

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan multimedia saat ini sangatlah cepat dan perkembangan multimedia sangat diperlukan dalam berbagai bidang misalnya bidang periklanan, simulasi dan pembelajaran. Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, audio dan video dengan alat bantu (tool) dan koneksi (link) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. *Motion graphic* atau *motion grafis* adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan berbagai solusi desain grafis profesional dalam menciptakan suatu desain komunikasi yang dinamis dan efektif untuk film, televisi dan internet. Pada dunia perdagangan, informasi, dan hiburan adalah suatu tantangan, ketika dimana pemirsa/audience memutuskan apakah tidak atau akan untuk saluran, keluar dari situs web, atau ketika menonton trailer, untuk melihat film. Maka dari itulah diperlukan strategi, kreativitas, dan keterampilan dari seorang desainer broadcasting, desainer judul film dan animator dalam seni motion grafis.

BPBD Sleman adalah Badan Penanggulangan Bencana Daerah Sleman yang mempunyai tugas pokok berdasarkan Peraturan Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 10 Tahun 2010 tentang Organisasi dan Tata Kerja Badan Penanggulangan Bencana Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta dan Peraturan Gubernur Nomor 55 Tahun 2010 tentang Rincian Tugas Badan Penanggulangan Bencana Daerah Daerah Sleman, tugas Badan Penanggulangan Bencana Daerah

Daerah Istimewa Sleman adalah: Merumuskan kebijakan penyelenggaraan penanggulangan bencana di daerah dengan cepat, tepat, efektif dan efisien, Mengkoordinasikan dan melaksanakan penyelenggaraan penanggulangan bencana di daerah secara terencana, terpadu dan menyeluruh dan Melaksanakan pengelolaan kegiatan - kegiatan penanggulangan bencana.

Dari pengalaman yang sudah dialami oleh BPBD Sleman, berbagai macam kegiatan penyuluhan yang sudah dipakai sebelumnya menggunakan media seperti video saat melakukan penanggulangan bencana secara langsung kepada masyarakat dan berupa foto yang disebarluaskan melalui media online untuk dipublikasikan dan menyampaikan informasi. Video dan foto yang disebarluaskan hanya berisi teks dan gambar. Namun, publikasi untuk menyampaikan informasi tersebut belum bisa mengilustrasikan informasi dengan maksimal. Pada saat BPBD Sleman sedang mengadakan simulasi penanggulangan bencana alam kepada masyarakat untuk penyuluhan secara langsung yang dapat memberikan informasi kepada masyarakat umum cara menanggulangi bencana di sekitar.

Dari permasalahan yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa pentingnya sebuah media berupa video animasi guna mendukung kebutuhan penyuluhan dan inovasi memiliki media promosi yang baru pada BPBD Sleman. Video sendiri mempunyai keunggulan yang mana pada sebuah media pemasaran dapat mencakup 5 unsur multimedia sekaligus yaitu : video, teks, gambar, animasi, dan suara yang tidak bisa disampaikan lewat media cetak. dengan media ini yang disajikan dalam bentuk video animasi terhadap masyarakat umum agar lebih memudahkan dalam hal mengingat dan mengetahui tentang bagaimana cara

menanggulangi bencana alam saat terjadi di masyarakat. Berdasarkan latar belakang yang ada pada BPBD Sleman, maka penulis mengambil skripsi dengan judul **“Perancangan Video Anlmasi Motton Graphic Simulasi Penanggulangan Bencana Alam di BPBD”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka pokok pembahasan masalah yang akan diselesaikan pada penelitian ini yaitu :

“Bagaimana merancang Video Animasi Motion Graphic Simulasi Penanggulangan Bencana Alam di BPBD?”.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, pokok permasalahan adalah bagaimana membuat sebuah video animasi motion graphic simulasi penanggulangan bencana alam. Maka penulis hanya membatasi masalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan di BPBD Sleman.
2. Video animasi ini hanya membahas *motion graphic* sebagai media simulasi penanggulangan bencana erupsi merapi.
3. video animasi menggunakan *motion graphic* ini akan berbentuk video simulasi akan digunakan sebagai media penyuluhan di BPBD sleman.
4. video animasi menggunakan *motion graphic* ini mempunyai durasi 4:44 menit.

5. Video animasi menggunakan *motion graphic* diuji oleh kepala bagian dan beberapa staf BPBD Sleman.
6. Video animasi menggunakan *motion graphic* diuji berdasarkan keberhasilan memvisualkan dan menginformasikan materi penanggulangan bencana kepada masyarakat umum.
7. Video animasi ini di serahkan kepada pihak BPBD Sleman untuk di sosialisasikan.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan suatu video animasi simulasi untuk penyuluhan penanggulangan kebencanaan di masyarakat.
2. Menghasilkan sarana penyampaian yang baik buat masyarakat awam, pelajar, mahasiswa agar mampu memahami cara menanggulangi bencana disekitar.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi penulis
Sebagai syarat untuk melakukan penelitian sebagai bahan skripsi.
2. Bagi masyarakat umum
Memberikan informasi kepada para masyarakat bagaimana cara menanggulangi bencana alam.
3. Bagi Badan Penanggulangan Bencana Daerah Sleman

Membangun video animasi simulasi penanggulangan bencana alam yang akan lebih mudah untuk cara penyampaian kepada masyarakat.

1.6 Metode Penelitian

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

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Proses pengamatan terhadap media yang pernah dibuat oleh Badan Penanggulangan Bencana Daerah Sleman.

2. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan cara mengadakan wawancara langsung dengan pihak Badan Penanggulangan Bencana Daerah Sleman untuk mendapatkan info yang akurat.

3. Metode Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil data, mengambil gambar obyek dan dokumen terkait. Dengan tujuan gambar hasil dokumentasi dapat digunakan sebagai acuan untuk mendesain komponen-komponen serta elemen-elemen guna untuk dianimasikan di dalam video animasi simulasi.

4. Metode Studi Pustaka

Metode pengumpulan data yang dilakukan bersumber dari jurnal ilmiah nasional, media cetak atau elektronik, buku dan *white paper* yang didapat dari internet, perpustakaan dan koleksi buku pribadi untuk mendapatkan konsep teori yang mendukung.

1.6.2 Metode Analisis

Melakukan analisis data yang telah dikumpulkan untuk menyusun laporan dan merancang video animasi tersebut. Analisis dalam penelitian ini adalah analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan merupakan analisis yang di dalamnya akan menganalisis kebutuhan fungsional dan nonfungsional, kebutuhan brainware, kebutuhan perangkat lunak, dan perangkat keras yang dibutuhkan untuk perancangan pembuatan video animasi.

1.6.3 Metode Produksi

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

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Pasca Produksi

1.6.4 Metode Evaluasi

Pada tahap evaluasi oleh pihak BPBD Sleman jika masih terdapat kekurangan maka akan di perbaiki. Setelah semua dapat dipenuhi maka video tersebut maka sudah jadi.

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 ini akan menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan pengertian multimedia, konsep dasar iklan, teknik *visual efek* apa saja yang akan digunakan dalam perancangan video animasi simulasi di Badan Penanggulangan Bencana Daerah Sleman.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini memaparkan tentang gambaran umum serta menguraikan tentang analisis terhadap permasalahan yang ada.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini memberikan penjelasan tentang pembuatan video animasi simulasi penanggulangan bencana yang akan dibuat.

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

Berisi daftar sumber *referensi* penulisan yang digunakan sebagai bahan acuan dalam penelitian ini.

