

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

*Motion graphic* adalah teknik untuk menggerakkan *still images* sehingga objek terlihat tidak membosankan, namun terlihat dinamis dan menarik. Terdapat dua metode dalam teknik ini, yakni dengan menggerakkan gambar, atau menggabungkan *sequence* gambar-gambar yang memiliki kontinuitas sehingga terlihat bergerak. Dalam pembuatannya, *motion graphic* adalah elemen yang penting untuk membuat penonton tidak merasa bosan.

Kelompok Studi Karst Fakultas Geografi UGM adalah sekumpulan mahasiswa yang meneliti sebuah bentuk lahan karst. Di kelompok studi karst terdapat forum asisten praktikum tentang pembelajaran lahan karst, metode pembelajaran hanya tergantung pada buku dan dokumen, padahal didalam pembentukan karst terdapat definisi dan sejarah karst, distribusi karst, proses pembentukan bentuklahan karst, dan bentuk lahan hasil proses karst.

Informasi seperti itu tidak bisa hanya ditampilkan lewat teks dan gambar saja, penulis memberikan usulan untuk membuatnya dalam bentuk visual animasi, sehingga informasi yang disampaikan dapat diberikan ilustrasi tentang proses terbentuknya lahan karst. Maka dari itu video media pembelajaran dengan konsep *motion graphic* mampu memberikan pemahaman secara visual, karenadidalamnya terdapat unsur teks, gambar, audio, dan animasi.

Berdasarkan hal tersebut di atas, untuk mengatasi permasalahan serta memudahkan media yang belum diterapkan di Fakultas Geografi UGM , maka penulis tertarik untuk membuat skripsi dengan judul ***"Pembuatan Video Media Pembelajaran "Proses Pembentukan Karst" Dengan Konsep Motion Graphic Untuk Kelompok Studi Karst Fakultas Geografi UGM"***

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis mencoba membuat rumusan masalah yaitu : *Bagaimana membuat "video media pembelajaran tentang proses pembentukan karst dengan konsep motion graphic pada Kelompok Studi Karst Fakultas Geografi UGM?"*

### **1.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah pada pembuatan video proses pembentukan karst dengan konsep *motion graphic* sebagai media pembelajaran sebagai berikut :

1. Media ini berupa video tentang proses pembentukan karst yang ditujukan untuk Kelompok Studi Karst UGM sebagai media pembelajaran.
2. Target durasi video 3-5 menit.
3. Penayangan video hanya di media local Kelompok Studi Karst Fakultas Geografi UGM dan tidak menutup kemungkinan dapat di pasang di channel youtube.
4. Informasi yang disampaikan mencakup proses pembentukan karst.

5. Uji kelayakan akan dilakukan langsung oleh pihak Kelompok Studi Karst Fakultas Geografi UGM.
6. Hasil akhir dari video media pembelajaran Kelompok Studi Karst UGM akan diujikan kelayakanya kepada para pelaku kreatif yang berkompeten dibidang motion grafis.
7. Penelitian yang dilakukan akan selesai sampai pada tahap penyerahan hasil video media pembelajaran kepada Kelompok Studi Karst.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Adapun maksud dan tujuan dari pembuatan media pembelajaran ini adalah :

1. Membuat video media pembelajaran tentang proses pembentukan karst dengan konsep *motion graphic*.
2. mengetahui proses pembentukan karst sehingga memberikan pemahaman dalam proses pembelajaran.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

##### **1.5.1. Bagi Penulis**

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata 1 Teknik Informatika pada Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan pengalaman dan ilmu yang didapat selama mengikuti perkuliahan di Universitas AMIKOM Yogyakarta, yaitu telah

menempuh mata kuliah Komputer Grafis, Multimedia, Multimedia Lanjut, Broadcast dan Perancangan Film Kartun.

### **1.5.2 Bagi Perguruan Tinggi**

1. Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menguasai materi yang telah diperoleh masa kuliah.
2. Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmunya dan sebagai bahan evaluasi.

### **1.5.3. Bagi Pengguna**

1. Kelompok Studi karst Fakultas Geografi UGM dapat melakukan sharing materi dengan menggunakan video media pembelajaran.
2. Mahasiswa mendapatkan pengetahuan dan informasi secara efisien dan menarik dari video pembelajaran proses pembentukan karst dengan konsep *motion graphic*.

## **1.6. Metode Penelitian**

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

### **1.6.1. Metode Pengumpulan Data**

Melakukan pengumpulan data terhadap objek yang bersangkutan.

## 1. Metode Observasi

Melakukan studi literatur yang bersumber dari hasil penelitian di bidang karst pada Fakultas Geografi UGM.

## 2. Metode Wawancara

Melakukan tanya jawab atau wawancara secara langsung dengan pihak yang terkait dengan masalah yang diteliti.

### 1.6.2. Tahapan Analisis

Cara mengetahui video yang sudah dibuat apakah sesuai yang di harapkan maka harus dilakukan Analisis terhadap rancangan dan video. Dengan melakukan analisis dapat diketahui apa yang belum sesuai terhadap video ini dan apa yang sebaiknya harus dilakukan. Pada penelitian ini menggunakan analisis SWOT.

### 1.6.3. Tahapan Produksi

Metode perancangan menggunakan model Pra-Produksi yang di dalamnya terdapat beberapa langkah persiapan sebelum produksi. Tahapan proses Pra-Produksi adalah identifikasi masalah, *screen writing* atau pencarian ide/gagasan, penentuan tema, pembuatan *logline/plot* cerita dan synopsis, membuat diagram adegan (*Scene*), dan membuat *Storyboard*.



#### 1.6.4. Tahapan Evaluasi

Pengujian dilakukan untuk guna untuk pengujian media apakah dapat di pahami oleh mahasiswa, sehingga disimpulkan proses pembentukan karst dapat di pahami atau tidak, sesuai dengan prinsip animasi.

#### 1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika Penyusunan laporan harus terstruktur dan mudah dimengerti, oleh karena itu penulis akan menyajikan lima bab dan masing- masing bab diuraikan sebagai berikut :

##### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas yang berisikan tentang latar belakang, batasan masalah, tujuan, metode pengumpulan datadan sistematika penulisan.

##### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan tentang pengertian tahapan pembuatan animasi dengan teknik *motton graphic* dan Perangkat lunak yang digunakan.

##### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini menguraikan tentang perancangan video pembelajaran dengan konsep *motton graphic* dimana berisi materi dan teori proses pembentukan karst yang dimasukkan dalam media pembelajaran ini. Serta berisis hal-hal yang mengenai tahapan perancangan yang meliputi konsep, desain, dan pengumpulan bahan.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi tentang perancangan dan pembahasan produksi materi pengetahuan proses pembentukan karst dengan konsep *motion graphic* dari tahapan pra produksi, produksi dan pasca produksi.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada pembuatan skripsi

