

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi telah berkembang dengan sangat pesat hingga saat ini. Hampir setiap orang saat ini dapat merasakan teknologi informasi yang beredar saat ini, daerah terpencil yang dulunya tidak terjamah teknologi, saat ini dapat merasakan perkembangan teknologi, perkembangan teknologi dalam menyampaikan informasi kini terdapat berbagai jenisnya, salah satunya adalah melalui video. Video dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi, sehingga video dapat berperan juga sebagai media pembelajaran. Melalui video seseorang dapat mendapatkan sebuah informasi dengan mudah dan cepat dipahami.

Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran adalah Museum Arkeologi yang terletak di Kalijambe, Kabupaten Sragen, Jawa Tengah, Indonesia. Museum ini berdekatan dengan area situs fosil purbakala Sangiran yang merupakan salah satu Situs Warisan Dunia UNESCO. Museum ini merupakan situs prasejarah penghasil fosil-fosil Hominid dan Fauna Pleistosen yang sangat terkenal di Asia bahkan di dunia internasional. Saat ini situs Sangiran menjadi sumber daya lengkap tentang kehidupan manusia purba di Jawa yang menyumbang ilmu pengetahuan seperti: Arkeologi, Geologi, Paleontologi dan Paleoantropologi, untuk mengungkapkan kehidupan purba. Selain menjadi tempat penelitian tentang kehidupan prasejarah terpenting dan terlengkap di Asia, museum ini juga merupakan tempat wisata yang sangat menarik.

Museum Sangiran saat ini masih mengandalkan media cetak dalam menyampaikan informasi, dan sangat besar kemungkinan media tersebut akan mengalami kerusakan dan perlu perawatan yang rutin, yang pada akhirnya berpengaruh pada proses penyampaian informasi yang kurang maksimal. Museum pun dituntut untuk lebih kreatif dalam menyampaikan informasi sehingga dapat dengan mudah diterima dan dipahami oleh para pengunjung maupun para peneliti yang berkunjung di Museum Sangiran. Penyampaian informasi melalui video sangat menarik perhatian masyarakat, salah satu jenis video yang digunakan dalam menyampaikan informasi yaitu Video Infografis.

Berdasarkan paparan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk memberikan alternatif media informasi berupa video infografis, dengan melakukan penelitian yang berjudul *Perancangan Video Infografis Evolusi Manusia Di Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran*. Sehingga dengan adanya video infografis ini Museum Sangiran dapat dengan maksimal memberikan informasi mengenai evolusi manusia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah "Bagaimana Merancang Video Infografis Evolusi Manusia di Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran, sehingga mampu memaksimalkan penyampaian informasi untuk kegiatan pembelajaran maupun penelitian?"

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah, terfokus, dan menghindari pembahasan menjadi terlalu luas, maka penulis perlu adanya batasan masalah. Batasan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Video Infografis animasi dua dimensi dalam bentuk *motion graphic*.
2. Informasi yang disajikan dalam video infografis ini mengenai Evolusi Manusia Purba di Situs Sangiran.
3. *Software* yang digunakan dalam membuat video ini adalah *windows 7 Home Premium, Adobe Photoshop CS6, Adobe After Effect CC* , dan *Adobe Illustrator CS6*.
4. Menggunakan format file video '.mp4' dengan kualitas Full HD 1080P dengan resolusi video 1920x1080.
5. Video diserahkan dan menjadi kewenangan Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Adapun maksud penelitian ini adalah

1. Merancang Video Infografis Evolusi Manusia Di Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata I di Universitas Amikom Yogyakarta.

2. Membantu penyampaian informasi Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran sebagai salah satu situs sumber data lengkap kehidupan manusia purba di Jawa.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pihak Museum untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian.

2. Metode Observasi

Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap video-video infografis sebagai media referensi.

3. Metode Analisis

Metode ini dilakukan berdasarkan observasi penulis terhadap objek penelitiannya. Setelah itu penulis menyajikan data dari analisisnya.

1.5.2 Metode Analisis

Analisis SWOT adalah metode perancangan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman.

1.5.3 Metode Perancangan

Dalam pembuatan Video Infografis ini metode perancangan yang digunakan adalah Metode Pra-Produksi, Produksi dan Pasca Produksi.

1.5.4 Metode Pengembangan

Metode Pengembangan yang dimaksud yaitu dengan pengembangan metode atau tata cara yang menentukan proses apa yang akan digunakan secara pra-produksi, produksi dan pasca produksi.

1.5.5 Metode Testing

Metode Testing yang digunakan yaitu dengan melakukan uji coba standarisasi Video Infografis Evolusi Manusia sesuai yang diinginkan.

1.5.6 Metode Implementasi

Metode Implementasi yang digunakan dalam video infografis ini adalah penyerahan video infografis evolusi manusia kepada Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran, serta pengunggahan video pada website Museum Sangiran.

1.6 Sistematika Penulisan

Guna mempermudah dalam penulisan skripsi maka penulis menggunakan acuan dari sistem penulisan skripsi itu sendiri. Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul dan mendasari pembahasan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi gambaran tinjauan yang menguraikan gambaran umum yang berkaitan dengan penelitian kemudian menekankan pada analisis terhadap permasalahan yang diangkat dalam penelitian dan merancang sesuai teknik yang sudah ditentukan.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini membahas hasil dari penelitian, pembahasan video yang dibuat dan penjelasan tahapan yang diberikan.

BAB V PENUTUP

Bab ini menguraikan dan menjelaskan tentang kesimpulan apa yang didapat dan saran dari permasalahan yang telah dibahas untuk pengembangan lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

Memuat keterangan yang didapatkan dari beberapa buku dan internet sebagai referensi dan panduan untuk membantu dalam pembuatan dan sebagai penulisan skripsi.