

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang begitu pesat sangat berpengaruh terhadap media pembelajaran. Proses pembelajaran bisa ditingkatkan dengan berbagai cara. Salah satu cara yang umum dilakukan adalah memasukan berbagai teknologi ke dalam proses pembelajaran[1]. Salah satu teknologi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah dengan menggunakan video pembelajaran animasi 2d *motion graphic*. *Motion graphic* adalah grafis yang menggunakan video dan atau animasi untuk menciptakan ilusi dari gerak ataupun transformasi. Desain grafis telah berubah dari *static publishing* dengan memanfaatkan teknologi komunikasi termasuk film, animasi, media interaktif, dan *environmental design*[2].

CV Parama adalah perusahaan yang berbasis studio kreatif seperti animasi 2d, animasi 3d dan *visual effect*. Permasalahan dalam penelitian adalah CV Parama membutuhkan SDM yaitu bagian dalam pembuatan asset dalam video pembelajaran ini. Penelitian ini merupakan projek animasi 2d *motion graphic* tentang gempa bumi. Video pembelajaran ini menjelaskan peristiwa menjelaskan berbagai macam-macam gempa sampai dampak-dampak langsung dari gempa bumi.

Dalam pengerjaan tersebut maka itu dibutuhkan asset sebagai membantu menjelaskan proses terjadinya gempa bumi. *Asset* terdiri dari *karakter*, *background* dan *environment*. *Asset* akan dibuat dari *storyboard* dan mengikuti narasi agar penonton bisa mendapatkan informasi dari proses peristiwa gempa bumi. Proses pengerjaan dimulai dari *lining* sampai *coloring*. Bagian *coloring* dan *lining* akan mengambil beberapa referensi agar mendapatkan visual dari video pembelajaran tersebut. Software untuk pembuatan asset menggunakan *Adobe Illustrator 2020* dan *After Effect*.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, penelitian ini akan membahas proses pembuatan asset pada gempa bumi pada CV Parama yang bertujuan untuk

Memberikan penjelasan peristiwa gempa bumi. Maka oleh itu diperlukan adanya *asset 2d* sebagai gambar yang tujuannya membantu memberikan gambar visual pada video pembelajaran gempa bumi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang disampaikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

“Apa saja proses tahapan pembuatan asset animasi video pembelajaran ini?”

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan batasan masalah untuk membatasi ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Objek penelitian dari CV Parama
2. Video menjelaskan tentang bencana gempa bumi
3. Asset yang difokuskan adalah asset 2d pada video tersebut
4. Asset dibuat berdasarkan referensi dari bermacam-macam gempa
6. Pengerjaan menggunakan *software* Adobe Illustrator 2020 dan After Effect
7. Bagian pengerjaan asset terdiri dari empat scene
8. Yang diuji peneliti ini adalah bagaimana hasil animasi terhadap berbagai jenis gempa
- . Pengujian Aspek Informasi kepada supervisor Cv Parama dan pengujian aspek teknis dari animator

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana cara proses pembuatan asset gempa bumi dalam bentuk 2d untuk video pembelajaran ini
2. Membantu CV Parama memberikan gambar visual pada video pembelajaran gempa bumi.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat untuk Diri Sendiri
Menerapkan ilmu yang sudah diterapkan di perkuliahan dan Sebagai syarat kelulusan sebagai mahasiswa Amikom.
2. Manfaat untuk CV Parama
Penelitian ini membantu CV Parama dalam membuat Asset 2d
3. Manfaat untuk Umum
Memberikan informasi melalui video pembelajaran agar penonton bisa mengetahui bencana gempa bumi melalui animasi

1.6 Metode Penelitian

Di dalam penelitian wajib adanya metode penelitian untuk memberikan Informasi yang tepat dan akurat. Metode yang digunakan sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi
Metode ini digunakan untuk Pengumpulan dan pengamatan yang dilakukan ini bersumber dari situs website dan youtube.

2. Metode Wawancara

Metode Wawancara dilakukan kepada pegawai CV Parama untuk mengenai asset dari gempa bumi agar dapat sesuai dengan video pembelajaran.

1.6.2 Metode Perancangan

Penelitian ini hanya meliputi praproduksi produksi sampai pasca produksi.

1.6.3 Metode Analisis

Penulis akan menganalisis proses pembuatan asset dalam video pembelajaran gempa bumi.

1.6.4 Metode Pengujian

Metode menggunakan metode alpha dan skala likert. Pengujian akan dilakukan oleh para ahli.

1.7 Sistematika Penelitian

Didalam penelitian ini diurutkan menjadi beberapa bab sebagai berikut:

Bab I : Pendahuluan

Didalam bab ini terdiri latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian.

Bab II : Landasan Teori

Bab ini menjelaskan landasan teori, kajian pustaka untuk penyusunan penelitian. Teori yang dibahas dalam bab ini adalah teori yang berkaitan dengan penelitian ini.

Bab III : Metode Penelitian

Bab ini terdiri pengumpulan data dan pembuatan asset pada penelitian ini.

Bab IV : Pembahasan

Bab ini akan menjelaskan hasil pembahasan dari “pembuatan asset pada gempa bumi” dan beserta evaluasinya.

Bab V : Penutup

Bagian ini akan menjelaskan kesimpulan dari penelitian ini

