

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Salah satu perkembangan yang dirasakan di bidang pendidikan adalah media edukasi alias media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang fikiran, perasaan dan kemauan para peserta didik untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar. Salah satu bentuk media pembelajaran yang saat ini sering digunakan adalah dalam bentuk video.

Dewasa ini video sering sekali digunakan untuk penyampaian materi, baik kegiatan belajar secara formal atau disekolah maupun secara informal alias di luar sekolah. Video tidak hanya bisa digunakan sebagai media promosi saja, tetapi bisa juga digunakan untuk menyampaikan ide, konsep dan juga bisa dimanfaatkan sebagai visualisasi dari materi atau pesan yang ingin disampaikan.

Di era globalisasi seperti saat ini, mudah sekali untuk bisa mendapatkan informasi maupun hiburan. You tube adalah salah satu situs berbagi video, dengan situs ini dimungkinkan untuk mendapatkan berbagai informasi maupun sekedar hiburan saja.

Berdasarkan paparan latar belakang diatas, penulis bermaksud untuk menangkap adanya peluang dengan cara melakukan penelitian, dengan judul Analisis dan Perancangan Video Animasi 2D "FLOODS" sebagai media edukasi.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan dijadikan dasar dalam penyusunan penelitian ini, yaitu bagaimana merancang Video Animasi 2D "FLOODS" sebagai media edukasi.

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, terfokus, dan menghindari pembahasan menjadi terlalu luas, maka penulis perlu membatasinya. Adapun batasan masalah dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Dalam penelitian ini hanya membahas tentang pembuatan video animasi 2D "FLOODS" sebagai media pembelajaran.
2. Informasi dan pesan yang disajikan dalam video animasi 2D "FLOODS" hanya mencakup tentang pengertian banjir, penyebab banjir dan cara untuk mencegah banjir.
3. Materi atau informasi yang disampaikan dalam video animasi 2D "FLOODS" hanya mengambil dari beberapa referensi buku.
4. Video dibuat dengan menggunakan software Adobe Flash CS 6, Adobe Premiere CS 6 dan Adobe Audition CS 6.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yakni :

1. Membuat video animasi 2D "FLOODS" sebagai media edukasi untuk semua orang dalam mempelajari dan memahami tentang banjir.
2. Menghasilkan sebuah video yang bisa menjadi media himbuan bagi semua kalangan untuk bisa menjaga lingkungan.
3. Menerapkan ilmu yang telah didapatkan selama menempuh pendidikan di STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah :

1. Manfaat bagi penulis

Manfaat untuk penulis adalah mendapatkan ilmu baru mengenai pembuatan sebuah animasi 2D serta aset grafisnya.

2. Manfaat bagi STMIK Amikom Yogyakarta

Menambah koleksi skripsi untuk resource center tentang perancangan dan pembuatan sebuah video animasi 2D dan memberikan referensi untuk mahasiswa STMIK Amikom yang masih menyelesaikan skripsi maupun tugas akhir.

3. Manfaat untuk umum

Manfaat untuk semua orang atau yang melihat video animasi 2D "FLOODS" adalah dapat memahami isi video dan menyerap pesan yang disampaikan didalamnya.

1.6. Metode Penelitian

Dalam penyusunan penelitian ini tentunya memerlukan data-data yang nantinya sangat mendukung sebuah laporan, untuk itu digunakan beberapa metode-

metode untuk mempermudah dalam menganalisis, metode yang digunakan antara lain:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar dan relevan, sesuai dengan permasalahan yang dihadapi maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Pada penyusunan skripsi ini penulis mengumpulkan data dengan menggunakan beberapa metode, diantaranya:

1. Study Kepustakaan

Metode yang digunakan untuk mendatkan konsep-konsep teori menggunakan buku, jurnal, majalah dan juga media online sebagai bahan referensi dalam mendapatkan data yang dibutuhkan secara terperinci.

2. Metode Observasi

Merupakan metode pengumpulan data yang berkaitan dengan perancangan dan pembuatan video animasi 2D "FLOODS".

3. Angket (Kuisisioner)

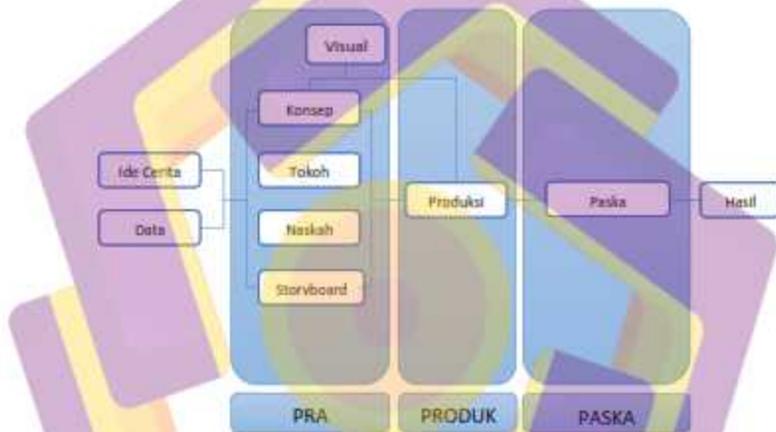
Angket adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada responden untuk menggali data sesuai dengan permasalahan penelitian.

1.6.2 Metode Analisis dan Perancangan

Pada tahap ini, dilakukan analisis dan perancangan untuk menentukan alur cerita dan aset grafis yang akan digunakan untuk perancangan video animasi 2D "FLOODS". Uraian analisa dan perancangan yang akan dilakukan dalam

pembuatan video ini berawal dari data mengenai banjir serta penyebab dan cara pencegahannya.

Dalam pembuatan video ini, awalnya akan mencari data-data yang terkait dari sumber-sumber yang dibutuhkan, serta data yang dibutuhkan untuk proses produksi video tersebut. Setelah semua data dan ide cerita selesai dibuat maka selanjutnya masuk ke tahap visualisasi. Lihat pada gambar 1.1



Gambar 1.1 Bagan Alur Perancangan

1.6.3 Metode Pengembangan

Pada proses pengembangan dibagi menjadi dua tahapan yaitu, tahap produksi dan tahap paska produksi. Dalam melakukan langkah-langkah produksi terdapat beberapa kegiatan meliputi pembuatan animasi dengan menggunakan software Adobe After Effect CS 6, kemudian melakukan review hasil sementara, jika hasil yang didapat dirasa masih kurang maka, langsung dilakukan perbaikan. Setelah tahap produksi selesai baru masuk tahap paska produksi, tahap paska

produksi dilakukan untuk menggabungkan video dengan backsound beserta efek musiknya.

1.6.4 Metode Testing

Uji coba ini dimaksudkan untuk menentukan kualitas serta memperoleh data secara lengkap yang dapat digunakan sebagai bahan revisi produk yang dihasilkan. Semakin baik struktur dari proses pengujian, semakin baik hasil pengujiannya.

Tahap uji coba (*testing*) dilakukan dengan cara melakukan validasi kepada para ahli (*expert judgement*). Ahli yang dilibatkan dalam validasi video animasi meliputi:

Ahli dalam penanggulangan bencana, uji ahli ini dilaksanakan untuk mengetahui kelayakan dari sebuah video edukasi. Setelah pengujian model dilakukan oleh para ahli, kemudian dilanjutkan revisi serta uji coba terhadap responden, kemudian video didistribusikan dalam bentuk CD (Compact Disk)

1.7. Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran skripsi secara keseluruhan dan kemudahan dalam menelaah dan memahaminya, penulis memberikan sistematika sebagai berikut:

- 1. Bagian Awal Skripsi**

Bagian awal skripsi berisi tentang : halaman judul, halaman pengesahan, halaman motto, persembahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi dan daftar lampiran.

- 2. Bagian Isi Skripsi**

Bagian isi skripsi terdiri dari 5 bab yaitu sebagai berikut :

- BAB I PENDAHULUAN**
Pendahuluan, menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan
- BAB II LANDASAN TEORI**
Landasan Teori, pada bab ini berisi tentang definisi multimedia, unsur-unsur multimedia, pemanfaatan multimedia, definisi media edukasi, maca-macam media edukasi, definisi video edukasi, definisi animasi, 12 prinsip animasi, macam-macam animasi, tahap produksi film animasi dan software yang digunakan.
- BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**
Analisis dan perancangan, pada bab ini menguraikan analisis mengenai proyek video yang dibuat, perancangan pembuatan video berdasarkan rumusan masalah yang ada.
- BAB IV IMPLEMENTASI DAN PERANCANGAN**
Hasil Penelitian dan Pembahasan, menguraikan tentang analisis dan penelitian dan pembahasannya.
- BAB V Penutup, berisi tentang kesimpulan dan saran**

3. Bagian Akhir Skripsi

Pada bagian akhir skripsi ini memuat daftar pustaka yang digunakan sebagai acuan dari penulisan skripsi dan lampiran-lampiran.