

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi sangat berkembang pesat dalam menyampaikan informasi salah satunya melalui pemanfaatan teknologi komputer. Teknologi komputer dapat mencari, membuat, maupun menggabungkan data sehingga dapat menciptakan suatu karya yang dapat bermanfaat untuk banyak orang. Karya yang tercipta dapat berupa audio, teks, grafis, video yang dapat juga disebut dengan multimedia. Multimedia juga diartikan sebagai beberapa penggunaan media yang berbeda dalam menyampaikan sebuah informasi, salah satunya yaitu animasi.

Animasi merupakan salah satu sarana dalam menyampaikan informasi melalui gambar yang bergerak. Animasi juga merupakan sebuah media yang menggabungkan antara gambar, cerita, dan audio menjadi sebuah satu-kesatuan. Animasi tidak hanya dimanfaatkan sebagai sarana hiburan tetapi juga dapat dimanfaatkan untuk mempermudah dalam mengerjakan suatu pekerjaan maupun menciptakan sebuah karya agar informasi yang disampaikan lebih mudah dipahami sekaligus menghibur penonton yang melihat. Salah satu jenis dari animasi yaitu *motion graphic*.

Motion graphic tidak dapat dibuat dengan sembarang karena dibutuhkannya pengumpulan data dan analisis sebelum melakukan produksi. Seperti menentukan jenis gaya, aset, pesan apa saja yang ingin disampaikan, aset-aset yang dibutuhkan, sistem produksi dan tindak lanjut sosialisasi hasil pembuatan *motion graphic*, sehingga harus dikonseptkan agar tujuan pembuatan *motion graphic* dapat tersampaikan. *Motion graphic* dapat diterapkan pembelajaran videografi dimana di dalam videografi tersebut ada materi komposisi dan pergerakan kamera.

Komposisi dan pergerakan kamera akan selalu dipakai ketika kita membuat sebuah video atau film. Hal ini dikarenakan pergerakan kamera merupakan penentu dalam pergerakan sebuah kamera dalam mengambil gambar. Pergerakan ini pula yang dapat bercerita kepada penonton tentang apa yang terjadi ataupun emosi apa yang dibangun dalam membuat video atau film tersebut.

Pembuatan animasi dalam bentuk *motion graphic* ini akan menjadi media pembelajaran baru yang tentunya dikemas lebih menarik dan informatif dengan berbagai warna dan alur cerita sehingga tidak akan merasa bosan ketika ditonton.

Dari latar belakang tersebut maka penulis tertarik membuat media pembelajaran animasi menggunakan *motion graphic*. Oleh karena itu, penulis mengambil judul untuk skripsi “**Pembuatan Media Pembelajaran Videografi pada Materi Komposisi dan Pergerakan Kamera Berbasis *Motion Graphic***”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah pada skripsi ini adalah:

1. Bagaimana membuat animasi *motion graphic* terkait media pembelajaran videografi pada materi komposisi dan pergerakan kamera?
2. Bagaimana analisis data terhadap pengujian dari media pembelajaran berbasis animasi *motion graphic* dalam materi komposisi dan pergerakan kamera?

1.3 Batasan Masalah

Agar dalam penulisan skripsi ini terarah dan tidak menyimpang dari tujuan maka dibatasi masalah sebagai berikut:

1. Video animasi *motion graphic* terkait materi komposisi dan pergerakan kamera.
2. Hasil animasi berupa video dengan format MP4.
3. Perangkat lunak yang digunakan dalam membuat animasi *motion graphic* adalah Adobe Illustrator, Adobe After Effects, dan Adobe Premiere Pro.

1.4 Tujuan

Tujuan penulisan skripsi ini adalah:

1. Membuat media pembelajaran dengan menerapkan animasi *motion graphic*.

2. Menghasilkan media pembelajaran berbasis video animasi *motion graphic* yang efektif dan menarik.

1.5 Manfaat

Manfaat dari penulisan skripsi ini adalah:

1. Dapat digunakan sebagai media pembelajaran oleh mahasiswa baik secara *offline* maupun *online*.
2. Dapat membantu pengajar maupun instruktur dalam menyampaikan materi.