

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Program studi Teknologi Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya adalah program studi yang mempelajari ilmu-ilmu multimedia dengan memanfaatkan teknologi saat ini. Maka mata kuliah yang diajarkan juga berhubungan dengan namanya yaitu unsur yang terdapat di multimedia, seperti Desain Grafis, Film Video, Audio dan Animasi.

Untuk mengembangkan kemampuan mahasiswanya Jurusan teknik komputer juga memberikan mata kuliah praktikal lain diluar mata kuliah praktikal biasa yaitu mata kuliah *Workshop* yang digunakan untuk mengimplementasikan ilmu-ilmu dasar yang didapatkan menjadi sebuah proyek setiap tahun ajaran barunya. Mata kuliah *workshop* ini memiliki proyek akhir berbentuk sebuah video atau film animasi singkat.

Mata kuliah *Woskhshop* ini berbeda dengan mata kuliah animasi dimana mahasiswa harus mempelajari animasi dari teori dasar hingga tidak semua tingkatan pada mata kuliah animasi akan membuat sebuah proyek animasi. Dalam pembelajaran *workshop*, diberikan ilmu serta praktik tentang pembuatan animasi, yaitu bagaimana proses pembuatan animasi yang dimulai dengan *storyboard* setelah naskahnya telah dibuat, *storyboard* ini yang nantinya akan dibuat menjadi animasi yang utuh. Maka dari itu hasil akhir mata kuliah *workshop* akan berupa video animasi yang dibuat berdasarkan *Storyboard* tersebut.

*Storyboard* sendiri merupakan bagian penting dalam pembuatan animasi, dimana harus memuat informasi yang akan dijadikan panduan dalam proses pembuatan. Mark Simon (2007) states *The storyboard is an illustrated view, like a comic book, of how the producer or director envisions the final edited version of a production will look. Storyboard* adalah penghubung utama yang akan mengkomunikasikan bagaimana animasi akan di buat kepada seluruh tim yang

akan membuat animasi tersebut. *Storyboard* yang baik akan memudahkan proses komunikasi tersebut.

Untuk itu mata kuliah Workshop dengan tema Storyboard diberikan pada mahasiswa untuk dapat memiliki pemahaman yang lebih dalam tentang proses pembuatan *storyboard* tersebut. Namun dengan waktu pertemuan yang singkat tentu pemahaman yang diterima oleh mahasiswa akan berbeda-beda hal ini selaras seperti yang dinyatakan oleh Garner (1987) bahwa setiap orang berbeda karena memiliki kombinasi kecedasan yang berlainan.

Untuk memahami *storyboard* pun diperlukan latihan sehingga mahasiswa mampu dan paham dalam membuat sebuah *storyboard* untuk animasi untuk itu diperlukan sarana belajar yang dapat memberikan contoh dan membimbing dalam tahapan pembuatan *storyboard* diluar jam perkuliahan.

Teknologi yang saat ini semakin berkembang memberikan wadah atau media informasi yang lebih banyak bagi penggunanya. Saat ini bentuk media informasi yang populer dikalangan masyarakat untuk memahami sesuatu adalah media audio visual, dimana informasi diberikan dengan visual grafis dan audio yang menarik sehingga menarik untuk dilihat dan dipahami. Dale (1969) menyatakan bahwa perkiraan perolehan hasil belajar melalui media pandang sebesar 75%, melalui indera dengar sekitar 13% dan melalui indera lainnya 12%.

Media sudah ada sejak dulu dan digunakan baik sebagai perantara komunikasi atau sebagai penyampai pesan-pesan yang bersifat instruksional atau pembelajaran yang digunakan untuk membantu proses belajar. Media yang digunakan untuk menyebarkan pesan pembelajaran ini dikenal dengan istilah media pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk membuat media pembelajaran tentang materi perkuliahan *Workshop Storyboard* yang berbentuk video animasi 2 dimensi. Animasi dipilih agar materi dapat disampaikan secara visual dan dapat di ikuti dengan baik.

Maka, berdasarkan pemaparan diatas , penulis membuat skripsi yang berjudul “**Media Pembelajaran Mata kuliah *Workshop Storyboard* Berbasis Video Animasi 2 Dimensi.**”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah yaitu :

1. Belum ada media pembelajaran yang memuat tentang materi perkuliahan *Workshop Storyboard*.
2. Bagaimana proses pembuatan media pembelajaran *Workshop storyboard* dalam bentuk video animasi 2 dimensi ?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari pembuatan media pembelajaran *Workshop Storyboard* ini adalah Membuat media pembelajaran berbasis animasi 2 dimensi tentang pembelajaran di mata kuliah *workshop storyboard*, sebagai media yang efektif dalam penyaluran informasi mengenai materi perkuliahan *workshop storyboard*.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari pembuatan media pembelajaran *Workshop storyboard* adalah sebagai berikut :

1. Membantu proses pemahaman dari mata kuliah *Workshop storyboard*, dan memahami bagaimana *storyboard* itu dibuat dengan benar.
2. Memberikan pemahaman dari proses pembuatan project video animasi 2 (dua) dimensi, yaitu tahap pra-produksi, membuat cerita dan aset yang akan digunakan, tahap produksi tahapan dimana aset yang ada di gerakkan hingga tahapan pasca-produksi tahapan video animasi di finalisasi dengan memberikan efek suara maupun efek digital.

## **1.5 Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penulisan**

Agar penulisan skripsi ini lebih terarah dan tidak menyimpang, maka penulis membatasi ruang lingkup penulisan yaitu :

1. Pembuatan Media pembelajaran video animasi ini adalah menggunakan teknik animasi 2 dimensi *Stop motion*.
2. Materi yang di bahas adalah mengenai pembuatan *Storyboard* yang disesuaikan dengan kurikulum Mata kuliah *Workshop Storyboard* di program studi Teknologi Informatika Multimedia Digital.
3. Proses pembuatan animasi menggunakan *software design Adobe Illustrator* , *software animating Adobe Flash* dan *Adobe After Effect* serta *software editing* yaitu *Adobe Premiere Pro*.

## 1.6 Metode Penulisan

Metode penulisan dibuat untuk mempermudah dalam penyusunan skripsi ini maka perlu ditentukan metode penulisan yang baik. Metode penulisan adalah sebagai berikut :

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi deskripsi mengenai Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan, Manfaat, Ruang lingkup dan Keterbatasan Penulisan dan Metode Penulisan.

### BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi mengenai teori-teori yang digunakan dalam penelitian, perancangan dan pembuatan media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi.

### BAB III METODE PENELITIAN

Pada bagian ini penulis mengemukakan metode penelitian yang dilakukan dalam pembuatan media pembelajaran.

### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi pemaparan dari hasil-hasil tahapan penelitian, mulai dari konsep hingga distribusi.

### .BAB V PENUTUP

merupakan kesimpulan dan saran dari seluruh penelitian yang telah dilakukan penulis.