

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Di kota Bandung terdapat 6 museum yaitu Museum Sri Baduga, Museum Konferensi Asia Afrika, Museum Barli, Museum Pos Indonesia dan Museum Mandala Wangsit Siliwangi, Museum Geologi, di mana Museum Geologi adalah museum yang cukup banyak dikunjungi rombongan anak sekolah pada saat liburan.

Dengan Perkembangan zaman dan teknologi banyak pelajar yang beranggapan bahwa mengunjungi museum adalah sesuatu yang menyebarkan, membosankan, tidak menarik dan anggapan lainnya, itu semua karena pelajar tidak dibiasakan mengunjungi museum dan minimnya rasa bangga akan sejarah dan budaya bangsanya, museum tak hanya sebagai sarana rekreasi dan media pendidikan saja, manfaat lainnya yakni berupa kesadaran akan pentingnya sejarah dan peradaban suatu bangsa sebagai media representasi bagi generasi di masa yang akan datang.

Pelajar lebih suka jalan-jalan di *mall*, bermain dengan teman-temannya, dan pergi ke warnet untuk bermain *game*, Hal ini menunjukkan bahwa minimnya kesadaran dan kebanggaan anak remaja atas negaranya sendiri. Dampak lainnya, anak sekolah jaman sekarang juga tidak mengenal sejarah kotanya sendiri yang padahal merupakan tempat kelahiran mereka.

Pada tahun 2009 telah dilakukan penelitian mengenai perihal kunjungan masyarakat ke museum yang tersebar di berbagai kota belum menggembirakan, hanya 2 persen dari jumlah penduduk per tahun. Dari fakta tersebut dilakukan berbagai terobosan pada tahun 2010, salah satunya yaitu dicanangkannya Tahun Kunjungan Museum 2010. Dalam tahun kunjungan museum ini, museum harus tampil beda, muncul dengan *new brand*. Usaha yang dilakukan oleh pemerintah dan komunitas pecinta museum sudah baik tetapi dirasa belum efektif. (Yurnaldi,2009).

Untuk meningkatkan minat pelajar datang ke museum perlu adanya *revitalisasi* dari dalam museum itu sendiri agar dapat lebih menjual dan membuat masyarakat khususnya pelajar menjadi tertarik untuk berwisata ke museum. Melalui perancangan bumper animasi *video edukasi* sumberdaya geologi ini, penulis berharap museum geologi dapat menjadi *trend* tujuan geowisata atau tempat pendidikan luar sekolah yang berkaitan dengan bumi dan usaha pelestariannya. Menjadikan museum ini sebagai tempat yang menarik serta menyenangkan untuk dikunjungi sekaligus sebagai sarana edukasi dan tempat *representasi* sejarah yang mampu bersaing dengan tempat-tempat kegemaran pelajar lainnya.

Dalam rangka merangkul sasaran khalayak pelajar serta memaksimalkannya, strategi untuk museum geologi dapat dicapai dengan berbagai usaha yang kompleks, mulai dari perancangan *arsitektur*, perawatan *komoditi* museum, hingga usaha untuk terus melengkapi koleksi yang dipajang.

Perancangan Tugas Akhir ini, perancangan yang dilakukan hanya sebatas pembuatan **Bumper Animasi Sebagai Opening Video Edukasi**

“**Sumber Daya Geologi**” museum geologi melalui media-media komunikasi *visual* kepada masyarakat khususnya dikalangan pelajar.

*Bumper* adalah *animasi* pendek yang berada pada akhir sebuah program, atau bagian awal pada sebuah program. Pada umumnya *bumper* ini hanya muncul dalam hitungan detik antara 5-30 detik.

## 1.2 Perumusan dan Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dalam pembuatan tugas akhir ini mengambil perumusan dan pembatasan masalah yang akan dipaparkan di bawah ini.

### 1.2.1 Perumusan Masalah

Berikut adalah suatu rumusan masalah yang melatar belakangi dalam mengerjakan tugas akhir yang bertema Pembuatan **Bumper Animasi Sebagai Opening Video Edukasi “Sumber Daya Geologi”**.

1. Bagaimana membuat **Bumper Animasi Sebagai Opening Video Edukasi “Sumber Daya Geologi”**, menjadi suatu *video edukasi* yang bisa diterima oleh masyarakat khususnya pelajar.
2. Bagaimana proses produksi pembuatan **Bumper Animasi Sebagai Opening Video Edukasi “Sumber Daya Geologi”**.

### 1.2.2 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dari pembuatan **Bumper Animasi Sebagai Opening Video Edukasi “Sumber Daya Geologi”** ini untuk mempermudah dalam pengerjaan tugas akhir ini. Batasan yang diambil:

1. Hanya sebatas pembuatan **Bumper Animasi Sebagai Opening Video Edukasi “Sumber Daya Geologi”**.
2. Durasi **Bumper Animasi Sebagai Opening Video Edukasi “Sumber Daya Geologi”** kurang lebih 30 - 40 detik.

## 1.3 Maksud dan Tujuan

Pembuatan tugas akhir yang bertema **Bumper Animasi Sebagai Opening Video Edukasi “Sumber Daya Geologi”** mempunyai maksud dan tujuan yang akan dijabarkan dibawah ini:

### 1.3.1 Maksud

Tugas akhir yang bertema **Bumper Animasi Sebagai Opening Video Edukasi “Sumber Daya Geologi”** mempunyai maksud:

1. Memberikan pendukung *visual Video Edukasi “Sumber Daya Geologi”*.
2. Mengaplikasikan dan memberi nilai tambah dalam proses pembuatan **Bumper Animasi Sebagai Opening Video Edukasi “Sumber Daya Geologi”** baik dari sudut pandang akademis maupun industri *multimedia*.

### 1.3.2 Tujuan

Tugas akhir yang bertema **Bumper Animasi Sebagai Opening Video Edukasi “Sumber Daya Geologi”** mempunyai tujuan:

1. Dengan adanya pembuatan **Bumper Animasi Sebagai Opening Video Edukasi “Sumber Daya Geologi”** biasa menjadi tontonan yang menarik bagi pelajar.
2. Museum geologi bisa dijadikan salah satu geowisata bagi para pelajar.
3. Museum geologi menjadi salah satu alternatif tempat pendidikan luar sekolah yang berkaitan dengan bumi dan usaha pelestariannya.

## 1.4 Manfaat Tugas Akhir

Tugas Akhir Multimedia yang mengangkat tema tentang pembuatan **Bumper Animasi Sebagai Opening Video Edukasi “Sumber Daya Geologi”** memiliki sisi manfaat, seperti manfaat *internal* (akademik) dan manfaat *eksternal* (profesi).

### 1.4.1 Manfaat Internal (Akademik)

Pembuatan **Bumper Animasi Sebagai Opening Video Edukasi “Sumber Daya Geologi”** ini dibuat untuk dapat memberi manfaat secara akademik, di antaranya:

1. Secara akademis tugas akhir ini diharapkan bisa menjadi referensi bagi mahasiswa selanjutnya yang mengambil tugas akhir.
2. Diharapkan dapat memberikan ilmu pengetahuan, khususnya Desain Komunikasi Visual, melalui penerapan ilmu dan teori-teori yang diperoleh selama masa perkuliahan.
3. Memberikan wacana tentang pembuatan *Bumper Animasi* kepada sesama mahasiswa DKV, khususnya desain *multimedia*.

#### 1.4.2 Manfaat Eksternal

Pembuatan **Bumper Animasi Sebagai Opening Video Edukasi “Sumber Daya Geologi”** ini dibuat untuk dapat memberi manfaat secara *eksternal* (profesi), di antaranya:

1. Meningkatkan pengunjung khususnya pelajar untuk berkunjung ke museum dan menginformasikan ke *eksistensian* sebuah museum.
2. Menjadikan bahan pertimbangan dan masukan bagi para pengelola museum.
3. Sebagai media *edukasi* bagi pengunjung dan sebagai dokumentasi bagi pihak pengelola museum.

## 1.5 Pemberi Tugas

Pemberi tugas dan penanggung jawab atas pembuatan **Bumper Animasi Sebagai Opening Video Edukasi “Sumber Daya Geologi”** ini adalah **PT. Digital Global Media** sebagai perusahaan yang diberikan penugasan.

Alamat : JL. Jingganiaga Kaler No 17-18  
Kotabaru Parahyangan Padalarang  
Bandung - Jawa Barat  
Phone : +62 22 8773 3718  
Fax : +62 22 8773 3718



Gambar 1.1 **Gedung PT. Media Global Media**  
Sumber: **Dokumentasi Penulis**

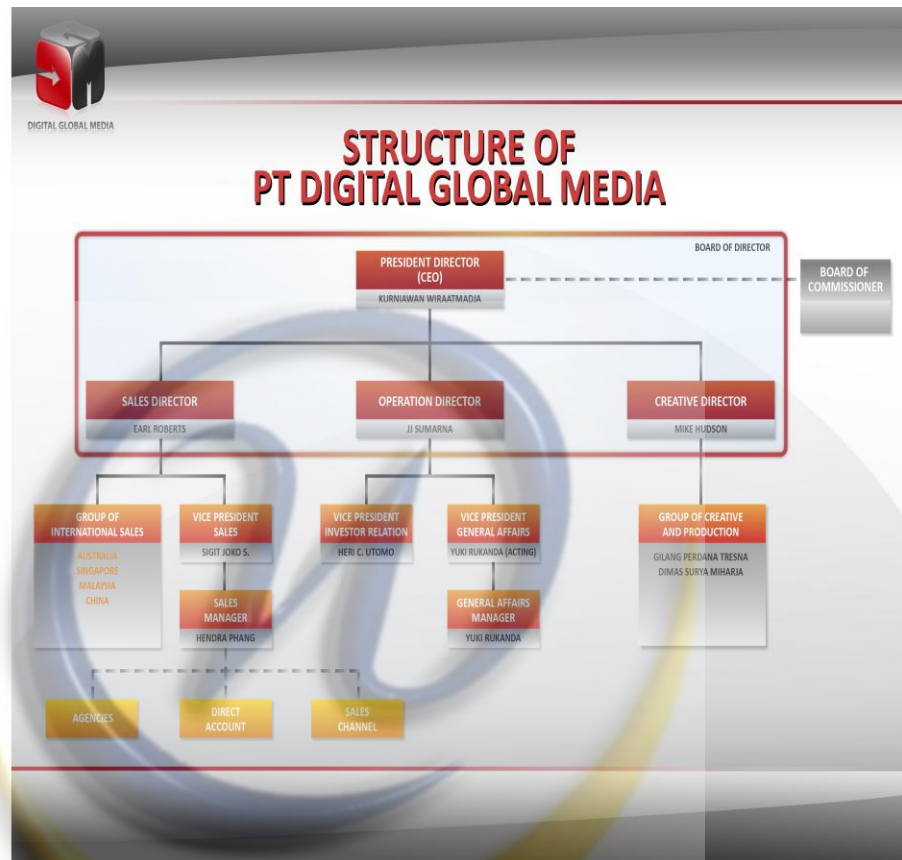


Diagram 1.1 **Struktur Organisasi**  
Sumber: (PT. Media Global Media)

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir mengenai pembahasan pembuatan **Bumper Animasi Sebagai Opening Video Edukasi “Sumber Daya Geologi”** ini antara lain:

**Bab I           Pendahuluan**

Menjelaskan mengenai latar belakang masalah dan pokok permasalahan, yang dilanjutkan dengan menerangkan maksud dan tujuan yang berisi alasan membuat bumper. Dalam bab ini dibahas tentang batasan-batasan masalah yang diangkat untuk dijadikan tugas. Selain itu bab ini mencantumkan bagian pemberi tugas yang menerangkan bahwa tugas yang dikerjakan ini memiliki izin dari instansi yang berkaitan dengan tugas. Dilanjutkan dengan sistematika penulisan yang memaparkan apa saja yang tercantum dalam laporan ini.

**Bab II           Kajian Teori dan Masalah**

Bab ini secara *deskriptif*, berisi penjelasan-penjelasan tentang teori yang mendukung dalam penelitian dan penjelasan masalah yaitu: menerangkan permasalahan yang diangkat, *relevansi* antara Tugas Akhir yang digarap, serta segmentasi yaitu berupa target sasaran yang dituju.

**Bab III          Pemecahan Masalah**

Pembahasan yang diuraikan pada bab ini adalah mengenai bagaimana proses pendalaman gagasan dalam pembuatan *Bumper Video*, yang didalamnya berisikan konsep desain, pengadaptasian konsep *visual* serta tahapan yang meliputi penyusunan materi hingga tahap penggarapan yang didalamnya meliputi pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Konsep *visual*, penulis ingin menampilkan sebuah tampilan

*visual* dengan bermain pada warna, bentuk, dan musik yang digunakan.

#### **Bab IV Rincian tugas**

Cakupan pengerjaan **Bumper Animasi Sebagai Opening Video Edukasi “Sumber Daya Geologi”** dengan teknik pengerjaan menggunakan aplikasi seperti *Adobe Photoshop CS3*, serta Animasi dengan menggunakan *software Adobe After Effect CS3* dengan format AVI.

