

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi khususnya bidang informasi dan komunikasi telah berkembang pesat terutama pada bidang multimedia. Bidang komputer saja belum tentu cukup untuk mengikuti perkembangan zaman. Sampai saat ini terdapat terobosan-terobosan baru di mana komputer menjadi hal yang tidak terpisahkan dari kebutuhan sehari-hari, sehingga membuat integrasi antar berbagai disiplin ilmu seperti desain grafis, broadcasting, dan audio-visual. Hal ini menuntut suatu perusahaan baik swasta, instansi pemerintah, maupun lembaga pendidikan untuk mengembangkan informasi dari berbagai media yang sesuai.

Sarana multimedia sebagai alat komunikasi berperan penting dalam menginformasikan sesuatu kepada masyarakat. Hal ini dinilai sangat komunikatif dan efektif disaat mobilitas manusia yang semakin tinggi, sehingga dibutuhkan media komunikasi yang menarik dan interaktif dengan tujuan kepada masyarakat.

LPK Kirana Gakkou merupakan salah satu lembaga pelatihan kerja yang berada di wilayah Gondang, Sragen, Jawa Tengah. LPK Kirana Gakkou mencetak siswa-siswa yang siap kerja. LPK ini memberikan pendidikan bahasa asing yaitu Bahasa Jepang. Selain itu, LPK Kirana Gakkou juga memberikan pendidikan karakter yang meliputi keterampilan sosial, kemandirian, tanggung jawab, komunikasi, pengembangan fisik, dan pemecahan masalah.

Media informasi dan promosi merupakan sarana yang penting dalam penyampaian informasi yang lengkap dan rinci. Media tersebut dalam bentuk video audio-visual mengenai

profil LPK Kirana Gakkou, mulai dari sejarah, visi dan misi, mutu, tujuan pendidikan, dan fasilitas yang ada.

Sampai saat ini media informasi dan promosi yang sering dijumpai pada pemasaran adalah spanduk, banner, dan brosur. Media cetak tersebut kurang memberikan informasi dan promosi mengenai ruang lingkup lembaga secara lengkap dan detail. Hal tersebut berlainan dengan media promosi dalam bentuk video profil. Video profil dikemas lebih praktis, menarik, dan dapat meningkatkan minat masyarakat untuk menyimak secara interaktif karena adanya konsep yang kreatif. Selain itu, video profil lembaga ini mampu memberikan informasi yang lengkap dan detail mengenai ruang lingkungannya. Berdasarkan kondisi tersebut yang sesuai dengan tujuan pengembangan yang ada, video profil sebagai pelengkap media informasi dan promosi dirancang sebagai media interaktif agar siap setiap saat untuk digunakan oleh pihak pemasaran. Media tersebut diharapkan dapat lebih menarik perhatian dan minat masyarakat serta calon siswa terhadap LPK Kirana Gakkou.

1.2 Rumusan Masalah

Setelah mengkaji dan melihat latar belakang yang penulis paparkan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara memberikan informasi yang efektif bagi *audience*?
2. Bagaimana membuat video profil dengan teknik penggabungan *live shoot* dan animasi 3D?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan skripsi ini agar pembahasan tidak terlalu melebar dan untuk memudahkan penulis dalam penyelesaiannya maka harus ada batasan masalah sebagai berikut:

1. Menerapkan penggabungan *live shoot* dan animasi 3D menjadi sebuah video profil.

2. Objek penerapan dan implementasi *live shoot* dan animasi 3D adalah LPK Kirana Gakkou.
3. Untuk *software editing* dan *compositing* menggunakan Adobe Premiere CS6, Adobe After Effect CS6,
4. Perangkat keras yang digunakan DSLR (*Digital Single Lens Reflect*) seri 60D , Lensa fix, Tripod, Microphone.
5. Teknik yang digunakan yaitu *live shoot* dan *compositing* .
6. Durasi video profil ± 4 menit.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah terwujudnya video profil LPK Kirana Gakkou yang inovatif dengan menerapkan penggabungan *live shoot* dan animasi. Adapun tujuan lainnya adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan dan menambah ilmu tentang implementasi *live shoot* dan animasi 3D menjadi sebuah video profil.
2. Menambah ketrampilan dalam merancang video profil dengan menerapkan *live shoot* dan animasi 3D di dalamnya.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Bagi Penulis

Penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat bagi penulis sendiri. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Menambah pengalaman dalam bidang pembuatan video profil.
2. Menambah ilmu dalam bidang editing.
3. Mendapatkan ilmu baru yang tidak diajarkan di kuliah formal.

1.5.2 Manfaat Bagi Lembaga

Penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat bagi objek yaitu LPK Kirana Gakkou. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendapatkan video profil yang baru.
2. Membantu kegiatan promosi LPK Kirana Gakkou.

1.5.3 Manfaat Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta

Penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat bagi kampus tercinta STMIK AMIKOM Yogyakarta. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Sebagai referensi video profil untuk mahasiswa yang melakukan penelitian dalam bidang multimedia.
2. Sebagai koleksi karya mahasiswa dalam bidang industri multimedia.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian digunakan untuk membantu dalam proses penyelesaian masalah yang terjadi, maka dibutuhkan beberapa metode yang dapat menyelesaikan masalah tersebut diantaranya:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data-data adalah sebagai berikut:

1.6.1.1 Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan meminta penjelasan langsung dari pihak yang memiliki kaitan langsung dengan masalah yang akan diteliti, yakni Ketua LKP Kirana Gakkou, karyawan yang bekerja di LPK Kirana Gakkou, dan siswa yang sedang belajar di LPK Kirana Gakkou.

1.6.1.2 Observasi

Dengan adanya surat pengantar dari pihak kampus, maka langsung dilakukan pengamatan langsung ke objek yang dituju yaitu LPK Kirana Gakkou mengenai proses aktivitas belajar mengajar yang sesuai untuk ditampilkan di video profil LPK Kirana Gakkou.

1.6.1.3 Survei

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengadakan peninjauan langsung terhadap objek penelitian yaitu LPK Kirana Gakkou.

1.6.1.4 Uji Coba

Tahap uji coba penting dalam proses pelaksanaan sebuah penelitian. Penelitian ini menggunakan kuesioner sebagai instrumen. Dengan uji coba instrumen akan diperoleh hasil berupa tingkat validitas dan reabilitas kuesioner.

1.6.1.5 Studi Pustaka

Metode studi pustaka (*Literatur*) diperlukan untuk mendapatkan dasar-dasar referensi yang kuat bagi peneliti, yaitu dengan mengumpulkan dan membaca buku maupun *browsing* di internet yang berhubungan dengan pemberian judul berdasarkan permasalahan yang ada.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan adalah metode analisis SWOT (*Strangth, Weakness, Opportunity, Threat*) yaitu dengan menganalisis apakah video profil layak atau tidak yang digunakan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan video profil LPK Kirana Gakkou.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan untuk membuat video profil ini adalah metode perancangan pra-produksi, produksi, dan pasca produksi.

1.6.4 Metode Pengembangan Aplikasi

Metode pengembangan aplikasi yang dimaksud yaitu dengan pengembangan metode atau tata cara yang menentukan proses apa yang akan digunakan yaitu secara pra-produksi, produksi, dan pasca produksi.

1.6.5 Metode Testing

Metode testing yang digunakan yaitu dengan melakukan uji coba standarisasi video profil LPK Kirana Gakkou sesuai yang diinginkan.

1.6.6 Metode Implementasi dan Pemeliharaan (Operasional)

Metode Implementasi yang digunakan dalam video profil ini adalah metode implementasi pengunggahan data pada situs streaming video yaitu youtube.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini penulis menerapkan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang pengantar dari tema judul skripsi penulis. Dalam bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang video profil. Menampilkan teori tentang *live shoot* dan animasi, serta tahap-tahap dalam pembuatan video profil dan software yang nantinya akan digunakan dalam perancangan dan implementasi *live shoot* dan animasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN VIDEO PROFIL

Dalam bab ini penulis akan memaparkan tentang perancangan iklan dari proses pra produksi sampai post produksi. Pembuatan *storyboard* dan pembuatan ide cerita juga akan dipaparkan dalam bab ini.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang bagaimana mengimplementasikan *live shoot* dan animasi pada video profil LPK Kirana Gakkou dan akan menjelaskan perancangan secara teknis serta memaparkan hasil dari penerapan tersebut.

BAB V PENUTUP

Bab ini penulis akan memaparkan tentang kesimpulan dan saran sebagai bahan evaluasi penulis.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang pustaka yang menjadi sumber referensi penulis dalam penulisan skripsi.

