

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Sebagai salah satu perusahaan pengembang di bidang Teknologi Informasi yang berpusat di kota Yogyakarta yang mempunyai klien hampir menyeluruh di Indonesia, PT Ruang Kerja Software Engineering ingin memberikan pelayanan secara profesional dan optimal untuk memberi kepuasan yang terbaik kepada konsumen. Alat media informasi sebagai media untuk memfuskasikan kualitas perusahaan juga sangat di butuhkan sebagai media promosi dan mengangkat nama brand perusahaan sendiri.

Jika di lihat dari segi kualitas tentunya bisa dilihat dari sebuah produk yang dihasilkan dan berinovasi dalam membuat produk yang di tawarkan. Namun untuk saat ini kendala yang dihadapi adalah kurangnya marketing untuk menginformasikan produk yang dihasilkan dan untuk saat ini menggunakan media cetak yaitu buku katalog dan brosur. Untuk visualisasi produk nantinya akan mengembangkan visualisasi produk dengan gambar menjadi sebuah visualisasi produk berupa video yang nantinya diharapkan dapat memberikan pemahaman tentang produk yang dihasilkan oleh perusahaan.

Video Produk merupakan media audio visual yang mempresentasikan detail produk atau layanan perusahaan. Keunggulan video produk adalah dari efisiensi dan efektifitas penyampaian pesan terhadap konsumen. Video Produk juga dapat

membantu memudahkan, memperagakan, bahkan menstimulus konsumen untuk lebih mengenal dan tertarik menggunakan produk tersebut. Perancangan video produk yang menggunakan metode *motion graphic*, yaitu metode yang memadukan beberapa unsur multimedia yaitu gambar, video dan audio serta dipadukan dengan 3D yang kemudian diolah menggunakan software tertentu, sehingga sebuah produk akan lebih menarik.

Dari masalah tersebut maka penulis bermaksud membuat sebuah video produk PT Ruang Kerja Software Engineering. Teknik *motion graphic* dan efek visual adalah inti dari skripsi yang penulis ambil, yaitu "Analisis Dan Pembuatan Animasi Motion Graphic Serta Visual Effect Pada Video Produk PT Ruang Kerja Software Engineering"

### 1.2 Rumusan Masalah

Setelah mengkaji latar belakang masalah tersebut maka penulis mendapatkan rumusan masalah sebagai berikut, bagaimana membuat video produk untuk PT Ruang Kerja Software Engineering?

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan laporan ini, agar pembahasan tidak melebar dan untuk memudahkan dalam penyelesaian nantinya maka akan dibatasi pada beberapa hal berikut ini :

1. Penjabaran mengenai animasi, *motion graphic*, efek visual.

2. Untuk software editing dan compositing menggunakan Adobe After Effects CC, Adobe Premiere Pro CC, Adobe Photoshop, Corel Draw, Cinema 4D, dan Adobe Audition CC.
3. Hasil pembuatan video produk tersebut akan menjadi kewenangan PT Ruang Kerja Software Engineering dalam penayangannya.
4. Pembuatan video produk ini hanya sampai tahap visualisasi produk utama.
5. Menggunakan format file video .mp4 (H264) dengan resolusi HDTV (*High Definition Television*)

#### 1.4 Tujuan Penelitian

- 1 Sebagai syarat kelulusan dan menyanggah gelar Sarjana Komputer dalam bidang Informatika dan Komputer pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- 2 Mengimplementasikan *motion graphic* dan efek visual dalam merancang video produk PT Ruang Kerja Software Engineering yang diharapkan dapat membantu kegiatan promosi dan publikasi sehingga menarik konsumen.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis

Dengan penyusunan skripsi ini berarti penulis menerapkan ilmu yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta, khususnya dalam bidang multimedia. Dan juga memanfaatkan ilmu yang pernah didapat dalam menggunakan Adobe After Effect CC, Adobe Photoshop, Corel Draw, Adobe Audition CC, Adobe Premiere CC dan Maxon Cinema 4D.

2. Bagi Perusahaan
  - a. Dapat membantu kegiatan promosi dan publikasi sehingga menarik konsumen.
  - b. Sebagai acuan gambaran dasar dalam pembuatan video produk PT Software Engineering selanjutnya, dan diharapkan dapat berdampak positif terhadap perusahaan kedepannya.
3. Bagi pengembang penelitian

Berdasarkan penyusunan skripsi ini, diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan dapat dijadikan referensi bagi pengembang penelitian ini yang dapat mengetahui bagaimana video produk ini dibuat dengan mengimplementasikan animasi *motion graphic* dan efek visual.

## **1.6 Metode Penelitian**

Untuk mempermudah dalam proses penelitian penulis membagi Metode Penelitian menjadi beberapa bagian dalam pengolahan data dan informasi yang digunakan untuk penyusunan skripsi ini antara lain :

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **1.6.1.1 Metode Observasi**

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan serta pencatatan langsung terhadap obyek dengan cara melihat proses dalam menjalankan produk PT Ruang Kerja Software Engineering.

#### **1.6.1.2 Metode Wawancara**

Dilakukan dengan cara mengadakan wawancara langsung dengan responden, dalam hal ini pihak PT Ruang Kerja Software Engineering.

#### **1.6.1.3 Metode Pustaka**

Mengumpulkan data dari buku-buku tentang dunia digital video, *Motion graphic*, efek visual dan literatur-literatur yang diperoleh dari internet yang semuanya berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas.

## **1.6.2 Metode Penelitian**

### **1.6.2.1 Metode Analisis**

Penelitian ini menggunakan analisis SWOT yaitu analisis yang digunakan untuk mengetahui kekuatan (*strength*), kelemahan (*weaknes*), peluang

(*opportunity*) dan ancaman (*treats*). Dengan menerapkan analisis ini maka pada penerapannya akan dapat memaksimalkan kekuatan dan mendapatkan peluang serta meminimalisasi kelemahan serta mencegah ancaman.

### **1.6.3 Metode Perancangan**

#### **1.6.3.1 Perancangan/Planning**

Merupakan tahapan perencanaan. Dalam pembuatan video produk, hal ini meliputi perencanaan pengambilan gambar, setting tempat untuk keperluan video *live shoot*, mencari atau meng-casting calon tokoh/pemeran, mengurus perizinan, menentukan staf dan sdm yang dibutuhkan, merencanakan property apa saja yang akan digunakan, dan hal-hal lain yang patut untuk direncanakan.

#### **1.6.3.2 Perancangan Model**

Yaitu tahap pembuatan model serta perancangan. Dalam pembuatan video produk, tahap ini adalah penentuan ide cerita, pembuatan sinopsis, naskah skenario, dan storyboard.

#### **1.6.3.3 Implementasi Rancangan**

Yaitu tahap produksi dan pengeditan (pasca produksi) dalam pembuatan video produk.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Memberi gambaran menyeluruh mengenai masalah yang akan dibahas, maka digunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menerangkan teori konsep dasar multimedia, pengertian animasi, pengertian *motion graphic*, pengertian visual/spesial efek, pengertian video produk dan *software* yang digunakan.

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang perancangan video produk mulai dari pembuatan alur cerita serta tahapan pra produksi, seperti pembuatan ide cerita, tema, dan storyboard yang digunakan untuk video produk tersebut.

### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, dipaparkan hasil-hasil dari tahap penelitian, tahap analisis, serta hasil perancangan dan implementasinya.

## BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada pembuatan skripsi ini.

