

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

SMK NAWA BHAKTI KEBUMEN adalah salah satu lembaga pendidikan sekolah menengah kejurusan swasta di daerah Kabupaten Kebumen dengan tiga kejurusan yaitu: Teknik Permesinan, Teknik Otomotif, dan Multimedia. Pada tahun 2013/2014 dengan jumlah murid kurang lebih mencapai 1200 murid.

Dalam hal ini penulis ingin mengembangkan video company profile SMK NAWA BHAKTI KEBUMEN yang sebelumnya sudah telah di buat. Namun permasalahan yang di alami dari video sebelumnya adalah terkesan biasa-biasa saja dalam penggarapan video tersebut, sehingga terkesan membosankan dan kurang menarik perhatian penonton dalam setiap melakukan presentasi yang di lakukan oleh pihak SMK NAWA BHAKTI KEBUMEN sehingga informasi yang di sampaikan kurang efektif dalam melakukan media promosi.

Dengan permasalahan tersebut penulis ingin mengembangkan video company profile SMK NAWA BHAKTI KEBUMEN dengan sentuhan perkembangan dunia teknologi multimedia yang sedang *trend* sekarang ini, yaitu dengan menerapkan unsur CGI ( *Computer Generated Imagery* ) di dalamnya, sehingga video company profile terkesan bagus dan dapat membuat fokus/perhatian tersendiri kepada penonton yang sedang mengikuti presentasi dari

pihak SMK NAWA BHAKTI KEBUMEN. Sehingga Informasi yang di sampaikan tepat pada sasaran dan menjadi efektif untuk pihak SMK NAWA BHAKTI KEBUMEN dalam melakukan media promosinya.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dalam dunia informasi dukungan teknologi multimedia merupakan suatu terobosan baru dalam mencari alternatif suksesnya media promosi. Teknologi ini diterapkan khususnya untuk membuat video company profile dalam bentuk video yang diharapkan dan dapat memperoleh informasi yang dibutuhkan.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka merumuskan masalah seperti berikut :

1. Bagaimana cara membuat video company profile SMK NAWA BHAKTI Kebumen dengan menerapkan unsur CGI (*Computer Generated Imagery*) di dalamnya.
2. Apa manfaat video company profile bagi SMK NAWA BHAKTI KEBUMEN

## 1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah tidak berkembang lebih luas, maka penulis memberikan batasan masalah berupa:

1. Penelitian berfokus pada tema penelitian yaitu penerapan CGI (*Computer Generated Imagery*) pada video company profile SMK

NAWA BHAKTI KEBUMEN dengan menggunakan *Animasi 3D*, *Motion Graphic*, *Motion Tracking* dan *Compositing* di dalamnya.

2. Hasil dari penelitian yang akan dihasilkan berupa laporan penelitian dan video hasil akhir olahan selama penelitian.
3. Penulis menggunakan contoh video kejadian nyata ataupun video dari film yang pernah ada untuk referensi visual effect dan penelitian.
4. Software yang digunakan adalah : Adobe after effects CC, Adobe Premiere CS6, Adobe Audition CS6, Adobe Photoshop CS6, CINEMA 4D, Mocha AE, dan CorelDRAW X5.
5. Hardware yang digunakan adalah : Kamera DSLR CANON 600D, dan Komputer.
6. Fokus penelitian adalah pada proses Post-Produksi.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini dimaksudkan untuk menganalisa, mendesain, dan mengintegrasikan antara *Animasi 3D*, *Motion Graphic*, *Visual Effect* dari unsur CGI (*Computer Generated Imagery*) pada video company profile, sehingga terkesan hidup dalam *industry trend teknologi* sekarang.

1. Membuat pembahasan tentang proses penerapan CGI pada Video Company profile SMK NAWA BHAKTI KEBUMEN.
2. Menambah sumber referensi pembelajaran tentang implementasi penerapan CGI pada video company profile terutama untuk pembelajar *visual effect* di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

3. Menerapkan pengetahuan dan keterampilan selama masa kuliah di  
STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

## **1.5 Metode Penelitian**

### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **1.5.1.1 Metode Pustaka**

Metode pustaka adalah metode pengumpulan data dengan mengutip buku-buku yang berkaitan dengan penelitian.

#### **1.5.1.2 Video Referensi**

Penulis menggunakan video profile dan video cuplikan yang menggunakan teknik *compositing* yang nantinya akan menjadi bahan referensi untuk pencapaian *visual effect* yang akan dikerjakan.

## **1.5.2 Metode Analisis**

### **1.5.2.1 Analisis Deskriptif**

Analisis deskriptif adalah metode analisis yang bertujuan mendeskripsikan atau menjelaskan sesuatu hal apa adanya.

## **1.5.3 Metode Perancangan**

Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pre-Produksi, Post-Produksi, dan Paska-Produksi seperti layaknya pembuatan video ataupun film secara sistematis.

#### 1.5.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan akan dilakukan dalam proses Paska-Produksi, dimana nantinya sebuah adegan mentah akan dioalah dan ditambahkan *Visual Effect, Motion Tracking, Animation 3D Text dan Motion Graphic*.

#### 1.6 Sistematika Penulisan

##### **BAB I. Pendahuluan**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penulisan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

##### **BAB II. Landasan Teori**

Bab ini membahas mengenai konsep dasar dan proses yang digunakan untuk membuat video company profile, *efek visual* dan penjelasan mengenai software yang digunakan untuk mengerjakan video company profile.

##### **BAB III. Analisis Dan Perancangan**

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

#### **BAB IV. Implementasi dan Pembahasan**

Bab ini membahas tentang implementasi dan proses pengerjaan *Motion Graphic* yang sesuai dengan teori pada bab 2, implementasi dari proses pengambilan bahan *video, editing, Animation, rendering dan compositing*.

#### **BAB V. Penutup**

Bab ini merupakan bagian penutup yang berisi kesimpulan dan saran dari selama proses analisis dan pembuatan Video Company Profile SMK NAWA BHAKTI KEBUMEN.

