

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia saat ini telah memasuki era revolusi industri keempat sejak tahun 2011 (Airlangga Hartarto 2018), masuknya industri 4.0 ke Indonesia menjadi lompatan besar dalam sektor industri ditandai dengan meningkatnya konektivitas, interaksi, antara mesin, manusia, dan sumber daya lainnya yang semakin berpusat pada teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini juga ditandai dengan peluncuran Making Indonesia 4.0 hasil dari rancangan Kementerian Perindustrian sebagai sebuah roadmap dan strategi Indonesia memasuki era digital. [1]

Perkembangan industri di Tanah Air menjadikan semua harus berubah termasuk Iklan. Iklan merupakan salah satu alat promosi yang digunakan dalam pemasaran selain tenaga penjual, *public relation*, potongan penjualan, dan pemasaran langsung. Keberhasilan dan kegagalan periklanan bergantung pada seberapa baik iklan itu mampu berkomunikasi dengan informasi keinginan dan sikap orang yang tepat, pada waktu yang tepat, dan di biaya yang tepat (Colley in Weilbacher : 2001). Oleh sebab itu para pemasar harus berpikir ulang untuk menggunakan strategi pemasaran konvensional atau secara digital.[2]

Iklan dalam bentuk video merupakan *marketing tool* audio visual yang efektif untuk mempresentasikan tentang segala sesuatu pada instansi atau perusahaan karena mengandung kelima unsur multimedia seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi[3]. Video iklan akan menarik untuk di tonton hingga akhir jika video

tersebut memiliki beberapa ciri yaitu memiliki alur cerita, unik dalam arti berbeda, berbobot dalam menyampaikan informasi, singkat padat dan jelas agar informasi dapat dengan mudah tersampaikan.[4]

Geschool adalah sebuah platform pendukung didalam dunia pendidikan, cangkupannya cukup luas mulai dari sekolah dasar hingga sekolah tinggi. Geschool sudah termasuk dalam bentuk penerapan industri 4.0 di di dunia pendidikan. Dengan fungsi sebagai pendukung membantu guru-guru dan juga wali murid dalam pengajaran sehari - hari sehingga dapat berjalan dengan lebih mudah dengan memanfaatkan teknologi, semudah menggunakan Media Sosial pada umumnya. Perangkat yang digunakan lumayan fleksibel bisa menggunakan Gawai dan Laptop/PC yang tentunya harus terkoneksi dengan Internet. Berbicara mengenai *system requirement* sudah tidak perlu terlalu memikirkannya karena aplikasi ini dalam bentuk website yang tentunya *support* pada semua jenis Gawai.

Owner dari Geschool menyimpulkan bahwa ingin membuat sebuah media untuk iklan sekaligus media presentasi kepada klien saat promosi ke instansi-instansi, yang dikemas dengan singkat, padat, jelas dan tentunya berbeda agar menjadi daya tarik tersendiri menjadikan calon klien tertarik melihat atau menonton video iklan sampai selesai, oleh sebab itu pesan akan tersampaikan.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka penulis mengusulkan adanya pembuatan video iklan dalam mendukung penyajian promosi dan informasi. Dalam penelitian ini penulis mengambil judul "Penerapan Teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphics* Untuk Video Profil Geschool Di Yogyakarta". Melalui pengemasan visualisasi informasi dalam bentuk video, diharapkan mampu menyampaikan

informasi Geschool secara jelas dengan beberapa ilustrasi-ilustrasi yang dikemas apik menjadi seperti hologram.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan/diselesaikan pada penelitian ini. Adapun permasalahan yang penulis ambil adalah "Bagaimana membuat Video Profile Geschool dengan menerapkan Teknik *live shot* dan *motion graphics* berbasis hologram?"

1.3 Batasan Masalah

Agar ruang lingkup yang dibahas tidak menyimpang dari permasalahan yang telah dikemukakan, maka ruang lingkup yang dibahas dibatasi sebagai berikut :

1. Teknik yang digunakan dalam perancangan pembuatan video, yaitu dengan menggunakan teknik *live shoot* dan *motion graphic*.
2. Resolusi dari video ini adalah HD 1080p 24fps dengan *codex* H.264 dan berekstensi *.mp4.
3. Software pendukung menggunakan Adobe Premiere Pro 2020, Adobe After Effect 2020, Adobe Photoshop 2020, Corel Draw 2018 dan Blender.
4. Tahap penelitian berakhir sampai video diserahkan ke pihak Geschool dengan durasi video iklan 03.05 menit.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah :

1. Memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan program Strata 1 Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Mengefektifkan proses presentasi Geschool terhadap calon klien dengan sederhana.

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membuat video profil yang menjelaskan Platfrom Geschool.
2. Membantu Geschool dalam mempermudah presentasi kepada calon klien dan juga mempersingkat waktu sekaligus biaya yang dikeluarkan.
3. Membantu calon klien mengerti visi dan misi geschool dengan mudah.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1.5.1 Bagi Pihak Object

1. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu sarana media promosi oleh Geschool.
2. Sebagai media informasi pada saat presentasi kepada calon klien yang berguna untuk menghindari *wasting time* dan biaya besar dalam pada prosesnya.
3. Memperluas cangkupan target calon klien dengan menggunakan video profil ini.

1.5.2 Bagi Peneliti

1. Memenuhi persyaratan kurikulum jenjang Strata I Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Melalui penelitian ini peneliti lebih mengetahui bagaimana membuat media promosi dalam bentuk video profil dengan menerapkan Teknik Live Shot dan Motion Graphics.
3. Mengimplementasikan ilmu yang pernah didapat dalam menggunakan Adobe Premiere, Adobe After Effect, Adobe Audition, Adobe Photoshop, CorelDraw.
4. Mengamalkan ilmu yang diperoleh dan dipelajari di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

1.5.3 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga obyek-obyek alam yang lain, ini merupakan pendapat dari Sugiyono[5].

Observasi / pengamatan, melakukan pengamatan langsung terhadap objek penelitian, berkenaan dengan permasalahan pada

penelitian ini maka observasi dilakukan di Kota Yogyakarta terutama pada perusahaan Geschool dan beberapa sekolah-sekolah yang sudah ataupun akan menjadi rekan untuk memperoleh data-data yang diperlukan penulis dalam melakukan penelitian..

2. Metode **Wawancara**

Wawancara (Interview) adalah kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung dengan mengungkapkan pertanyaan-pertanyaan pada para responden. Wawancara bermakna berhadapan langsung antara interview dengan responden, dan kegiatannya dilakukan secara lisan[6].

Wawancara mendalam (*in- depth interview*) dengan owner dari Geschool namun dilakukan dengan menggunakan metode wawancara tidak berstruktur agar dapat lebih mudah menyampaikan pertanyaan-pertanyaan tentang berbagai informasi yang dibutuhkan.

Wawancara disini untuk memperoleh berbagai informasi tentang sejarah, fitur, fungsi, bahkan event-event besar yang melibatkan geschool seperti contohnya Olimpiade Online Nasional Piala Hasri Ainun Habibie yang di gelar pada tahun 2013 - 2016.

3. Metode **Literatur**

Peneliti melakukan pengambilan atau pengumpulan data dengan cara membaca buku, jurnal, internet, dan literatur lainnya yang mendukung dan menunjang dalam pembuatan video profil ini dan penyusunan laporan.

1.5.4 Metode Analisis SWOT

Penulis menggunakan metode analisis SWOT yang terdiri dari *Strengths* (Kekuatan), *Weakness* (Kelemahan), *Opportunity* (Peluang), dan *Threats* (Ancaman) yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman yang ada pada perusahaan. Pada dasarnya analisis ini berdasarkan faktor internal perusahaan yaitu kekuatan dan kelemahan yang dimiliki serta faktor eksternal perusahaan yaitu peluang dan ancaman dari lingkungan luar. Kesesuaian yang baik akan memaksimalkan kekuatan dan peluang serta meminimalkan kelemahan dan ancaman [7].

1.5.5 Metode Perancangan

Metode perancangan video profil ini akan dilakukan dengan menerapkan sistem produksi multimedia yang terdiri dari tiga bagian utama, yaitu sebagai berikut :

1. Pra Produksi adalah kegiatan pembuatan (Tema, ide, naskah, dan *storyboard*).
2. Produksi adalah kegiatan (Pengambilan gambar, suara, pembuatan *asset*, *Compositing*, *editing* dan *rendering*).
3. Pasca Produksi meliputi (*beta testing*, evaluasi, peluncuran video pada Instagram).

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat untuk mempermudah dalam penulisan naskah skripsi. Adapun sistematika penulisan skripsi yang terdiri dari 5 bab ialah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pertama berisi tentang gambaran umum masalah yang dideskripsikan melalui latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab kedua berisi penjelasan tentang teori dan penelitian-penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan pembuatan media informasi alternatif yang menguraikan secara umum tentang pengetahuan dasar teknologi yang mendukung pembuatan video profil tersebut.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ketiga menguraikan tentang analisis dan perancangan untuk tinjauan umum, perancangan video profil dan media penyampaian video profil.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab keempat berisikan tentang tahap produksi, termasuk pengambilan gambar, proses *editing*, *compositing*, *rendering*, *testing*, dan implementasi.

BAB V PENUTUP

Dalam bab terakhir ini menjelaskan tentang garis besar atau kesimpulan dan saran dari hasil pembuatan video profil pada platform Geschool tersebut.