

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi atau IPTEK terus berkembang dengan pesat seiring berjalannya waktu. Hal ini mempengaruhi kegiatan bisnis yang harus selalu mengikuti dan memanfaatkan perkembangan tersebut dengan baik agar dapat bertahan dan lebih unggul dari kompetitor. Salah satu bagian dari IPTEK yang saat ini berkembang dengan pesat yaitu teknologi informasi. Dengan kemudahan dan keuntungan yang diberikan oleh teknologi informasi saat ini, perusahaan harus bertindak kreatif dan inovatif untuk memanfaatkan perkembangan tersebut secara maksimal. Salah satu pemanfaatan teknologi informasi yaitu dengan cara menerapkannya dalam pembuatan media informasi. Menurut Sobur (2006) media informasi adalah alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual.

P.T. Bumi Artha Nugraha adalah perusahaan pengembang properti. Kebutuhan untuk mempublikasikan prestasi dan fakta pencapaian mengenai perusahaan merupakan hal penting bagi reputasi perusahaan, dalam buku karangan

Donald J. Trump dan Robert Kiyosaki yang berjudul *Midas Touch*, menurut Jeff Bezos (2011), founder dan CEO Amazon.com, “a brand for a company is like a reputation for a person. You can earn reputation by trying to do hard things well.” Menurut Tom Duncan dalam Alifahmi (2012), “branding, the process of creating a brand image that engages the hearts and minds of customers, is what separates similar products from each other.” Sehingga adanya publikasi produk dan prestasi bisnis perusahaan yang telah dicapai dan memberikan alasan-alasan yang kuat tentang potensi yang ada, dapat membantu meyakinkan calon investor dan calon pelanggan akan lebih yakin untuk berinvestasi di P.T. Bumi Artha Nugraha.

Salah satu media informasi yang dapat dimanfaatkan yaitu video infografis. Video infografis merupakan video dengan konsep infografis. Video infografis dapat dirancang dengan menggunakan teknik *motion graphic* yang saat ini sedang menjadi tren. Menurut Jon Krasner dalam buku yang berjudul *Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics* (2008), meskipun teknik *motion graphic* sudah ada lebih dari satu abad, namun baru benar-benar populer dan menjadi tren dalam 15 tahun terakhir berkat perkembangan teknologi digital yang pesat.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini dilakukan dengan judul
“Perancangan Video Infografis P.T. Bumi Artha Nugraha sebagai Media
Informasi dengan Teknik Motion Graphic.”

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengolah data perusahaan dan data mengenai potensi yang ada menjadi sebuah video infografis?
2. Bagaimana menerapkan teknik *motion graphic* pada pembuatan video infografis P.T. Bumi Artha Nugraha?

1.3 Batasan Masalah

1. Video infografis dalam bentuk animasi dua dimensi dengan teknik *motion graphic*.
2. Informasi mengenai potensi Daerah Istimewa Yogyakarta bagian Barat sebagai lokasi perumahan.
3. Informasi mengenai data profil dan prestasi perusahaan P.T. Bumi Artha Nugraha.

4. Software yang digunakan dalam membuat video ini adalah Windows 8.1 Single Language, Adobe After Effect CS6, Adobe Illustrator CS6, dan Adobe Audition CS6.
5. Menggunakan format file video .mp4 dengan kualitas Full HD 1080p dengan resolusi 1920x1080p

1.4 Tujuan Penelitian

1. Membuat video infografis P.T. Bumi Artha Nugraha sebagai media informasi mengenai prestasi proyek yang sudah diselesaikan maupun yang sedang berjalan dan potensi yang ada di lokasi pembangunan perumahan tersebut.
2. Membantu *branding* P.T. Bumi Artha Nugraha dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi.
3. Sebagai syarat mendapatkan gelar sarjana komputer STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Memperkenalkan P.T. Bumi Artha Nugraha melalui informasi portofolio proyek yang sudah diselesaikan maupun yang sedang berjalan
2. Menggambarkan potensi-potensi yang ada di lokasi proyek

3. Menciptakan *branding* P.T. Bumi Artha Nugraha yang terpercaya.

1.6 Metode Penelitian

1. Wawancara

Dalam mendapatkan informasi yang valid mengenai P.T. Bumi Artha Nugraha maka dilakukan wawancara dengan beberapa *stakeholder* perusahaan, yaitu manajer utama dan direktur utama. Kegiatan ini dilakukan untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan dalam penelitian.

2. Observasi

Kegiatan observasi video-video infografis dengan teknik *motion graphic* dilakukan dengan tujuan memperoleh referensi yang akan bermanfaat dalam penelitian.

3. Studi Literatur

Penelitian ini mengacu pada studi pustaka, internet, maupun referensi lain dari berbagai sumber yang valid dan terpercaya.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan penelitian ini mudah dimengerti dan terstruktur, maka dibuat sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya, yaitu sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan dasar teori, konsep dasar multimedia, konsep dasar pembuatan video animasi menggunakan teknik *motion graphic*, serta software-software yang akan digunakan dalam perancangan video infografis.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN VIDEO

Bab ini menguraikan tentang profil P.T. Bumi Artha Nugraha, analisis video yang akan dibuat, identifikasi masalah, serta analisis kebutuhan dan kelayakan perancangan video.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang perancangan dan pembuatan video infografis P.T. Bumi Artha Nugraha dengan teknik *motion graphic* serta pembahasannya.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari laporan penelitian yang di dalamnya terdapat kesimpulan penelitian dan saran.

