

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Motion graphics merupakan salah satu media atau salah satu ilmu desain grafis yang banyak digunakan dalam periklanan, opening atau promo program TV, station id TV, dan ada juga yang digunakan untuk video clip music, atau sebagai company profile. Motion graphics pada umumnya merupakan gabungan dari potongan-potongan desain atau animasi yang berbasis media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis, dengan memasukan sejumlah elemen yang berbeda seperti 2d atau 3d, video, film, typography, ilustrasi, fotografi, dan musik.

Pada tugas akhir ini akan dibuat sebuah video company profile memperlihatkan profil dari Kedai Kolega Dagadu Djokdja dengan menggunakan *motion graphics*. Company profile dengan menggunakan *motion graphics* memiliki beberapa keunggulan dari pada menggunakan live shot, misalnya saja menampilkan bumi berputar secara cepat atau lambat, melihat planet saling bertabrakan, ataupun matahari keluar dari segelas kopi, yang mana hal ini sangat sulit dilakukan jika secara live shot karena hal ini sangat sulit dan kalaupun hal itu dapat dilakukan dapat menelan biayanya yang sangat besar.

Diharapkan dengan menggunakan motion graphics ini dapat menjembatani kedua hal tersebut sehingga dapat lebih mudah menyalurkan kreatifitas penulis sehingga company profile yang dihasilkan jauh lebih maksimal. Hasil dari pembuatan tugas akhir ini adalah sebuah video company profile yang

menggabungkan *motion graphics* dengan live shot berisi tentang salah satu produk unggulan dari Kedai Kolega Dagadu Djokdja dari proses pembuatannya, alamat, dan jam operasionalnya.

Dari uraian diatas guna mendukung penyusunan laporan tugas akhir maka penulis memberi judul “IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHICS PADA PEMBUATAN VIDEO PROFIL KEDAI KOLEGA DAGADU DJOKDJA”

1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka didapatkan rumusan masalahnya adalah “Bagaimana membuat Video Company Profile sebagai media informasi dan promosi dengan menggunakan Motion Graphics pada Kedai Kolega Dagadu Djokdja?”.

1.2 Batasan Masalah

Sesuai dengan tema yang di angkat dan kemampuan penulis dalam melakukan penelitian ini, maka batasan masalah yang akan di pelajari memberikan pengetahuan mengenai dasar – dasar pembuatan video company profile menggunakan teknik motion graphics. Agar menjaga pembahasan dengan penulisan ini tidak meluas dan tidak menyimpang dari pokok permasalahan maka pembahasan akan dibatasi pada hal :

1. Penelitian ini berpusat pada pembuatan video company profile Kedai Kolega Dagadu Djokdja dengan menggabungkan motion graphics dengan livenesshoot.

2. Software yang digunakan adalah Adobe After Effect, Adobe Premiere, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, dan Adobe Audition.
3. Hardware yang digunakan adalah kamera Canon Eos 70D, lensa fix 50mm 1.8, lensa 18-135 STM, tripod, slider DIY.
4. Hasil akhir akan diserahkan kepada Kedai Kolega.
5. Video menjadi kewenangan Kedai Kolega untuk menggunakannya.
6. Video company profile ini berdurasi 5 menit 46 detik.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membantu proses promosi Kedai Kolega Dagadu Djokdja.
2. Menambah alternative media branding Kedai Kolega.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Menambah citra perusahaan tersebut menjadi bertambah lebih baik.
2. Mengetahui cara membuat sebuah video company profile yang baik dan benar.
3. Dapat mengembangkan diri dalam dunia periklanan dan broadcasting.
4. Pengalaman yang di dapat selama pembuatan video company profile ini sewaktu – waktu dapat berguna bila ada proyek yang sama.
5. Memperoleh gelar sarjana computer (S.Kom) di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah :

1. Metode Observasi

Yaitu pengamatan langsung ditempat penelitian terhadap objek yang akan dijadikan sumber data penelitian yang digunakan penulis dengan mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan laporan skripsi.

2. Metode Wawancara

Yaitu melakukan tanya jawab secara langsung dengan mengajukan pertanyaan kepada supervisor dan pihak-pihak yang terkait dengan permasalahan dari objek penelitian sehingga penulis memperoleh informasi yang akurat dan berguna dalam perancangan dan pembuatan video company profile. Pertanyaan yang diajukan mengenai hal – hal apa sajakah yang akan dimuat didalamnya, dan konsep dari proyek ini.

3. Studi Pustaka

Mengumpulkan data beberapa kajian dari literature yang relavan dari berbagai sumber buku, jurnal, maupun internet yang berkaitan dengan tugas akhir.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini meliputi beberapa bab, yang akan diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan tentang tahapan proses penelitian, kru (pelaksana produksi video), teori – teori yang melandasi penelitian ini, penjelasan tentang peralatan yang digunakan, teknik cara pengambilan gambar, software yang digunakan, dan dasar – dasar editing dalam proses editing video.

BAB III ANALISI DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini membahas mengenai perancangan video company profile, kemudian menggambarkan kegiatan yang di lakukan di lapangan, pemilihan lokasi, teknik pengambilan gambar, dan konsep yang digunakan. Penjelasan mengenai idea, tema, perancangan konsep, analisis masalah yang meliputi tahap produksi, pasca produksi, serta perancangan pembuatan video company profile tersebut.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bagian bab ini membahas mengenai proses pembuatan sesuai dengan konsep dan tema yang dipilih. Berisi tentang uraian mengenai perancangan konsep, pembuatan storyboard, proses pembuatan video, pembahasan tahap produksi, dan tahap pasca produksi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan terhadap aplikasi yang dibuat berdasarkan dari

analisa yang telah dilakukan serta saran yang bermanfaat untuk pengembangan lebih lanjut.

