

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Popularitas penggunaan konten video sebagai salah satu medium strategi marketing sebuah perusahaan atau organisasi semakin tumbuh seiring dengan perkembangan teknologi multimedia [1]. Hal ini dibantu oleh semakin mudahnya akses terhadap perangkat pembuatan konten multimedia baik perangkat keras maupun lunak.

Video profil organisasi merupakan presentasi sekilas mengenai organisasi, memberikan pengetahuan dasar kepada penonton mengenai program, siapa yang terlibat, rekam jejak, kekuatan unik organisasi dan menunjukkan apakah organisasi tersebut merupakan organisasi yang sesuai bagi penonton untuk diikuti. Selain menampilkan fakta mengenai organisasi, profil organisasi harus ditulis dengan baik sehingga menampilkan nilai utama dan budaya organisasi yang menampilkan karakter unik organisasi.

Organisasi StudentsxCEOs Yogyakarta Chapter merupakan bagian dari organisasi StudentsxCEOs yang memiliki basis di Bandung, Jakarta, Semarang, Yogyakarta dan Surabaya. StudentsxCEOs merupakan organisasi yang bergelut di bidang berbagi ilmu mengenai kepemimpinan, bisnis dan wiraswasta melalui program-program yang mempertemukan mahasiswa dengan pemimpin-pemimpin perusahaan, pemilik bisnis, pejabat pemerintahan dan berbagai tokoh motivatif tanah air. Melalui program-programnya, StudentsxCEOs diharapkan mampu memberi pengetahuan dan pelajaran ekonomi bagi masyarakat, meningkatkan

kesadaran pelajar atas perannya sebagai agen perubahan dengan membuat berbagai perubahan dan dampak nyata di masyarakat.

Dari latar belakang tersebut dapat diambil judul penelitian "Perancangan Video Profil Organisasi StudentsxCEOs Yogyakarta Chapter Menggunakan *Motion Graphic*". Hasil penelitian ini berupa video profil organisasi atau *company profile* yang dapat dipergunakan sebagai media promosi StudentsxCEOs di seluruh Indonesia. Video profil organisasi ini diharapkan mampu menarik perhatian pelajar dan berbagai kalangan untuk mengetahui tentang profil, pencapaian dan mengikuti program yang dijalankan oleh organisasi StudentsxCEOs Indonesia, khususnya Yogyakarta Chapter.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat diambil rumusan masalah; "Bagaimana merancang profil video organisasi StudentsxCEOs Yogyakarta Chapter menggunakan teknik *motion graphic*".

1.3 Batasan Masalah

Batasan dalam pembuatan skripsi ini yaitu:

- a. Perangkat lunak yang digunakan adalah Adobe After Effect CS6, Adobe Illustrator CS6, Adobe Audition CS6, CoreDRAW x7 dan Microsoft Word 2016.
- b. Menggunakan format HDTV 1080 (High Definition Television) dengan resolusi layar 1920 x 1080 px, hasil akhir memiliki format H.264 dengan ekstensi mp4.

- c. Produk video profil organisasi ini dibuat bekerja sama dengan StudentsxCEOs Yogyakarta yang dapat digunakan oleh semua chapter StudentsxCEOs Indonesia.
- d. Video animasi yang dirancang merupakan animasi dua dimensi dengan menggunakan teknik *motion graphic*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu:

- a. Sebagai syarat kelulusan mahasiswa tingkat akhir dalam menyelesaikan jenjang pendidikan Strata-1 Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
- b. Untuk merancang video profil organisasi StudentsxCEOs Yogyakarta Chapter menggunakan teknik *motion graphic*.
- c. Membuat video profil organisasi StudentsxCEOs Yogyakarta Chapter sebagai media publikasi organisasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu:

- a. Pembaca dapat mengetahui langkah-langkah dalam pembuatan animasi dengan menggunakan teknik *motion graphic*.
- b. Pembaca dapat memahami tahapan pembuatan video profile organisasi atau *company profile*.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

a. Studi Literatur

Studi literatur merupakan metode untuk menyelesaikan persoalan dengan menelusuri sumber-sumber tulisan yang pernah dibuat sebelumnya.

b. Metode Observasi

Penulis melakukan penelitian terhadap berbagai video yang menggunakan teknik motion graphic yang telah dipublikasikan oleh berbagai studio maupun individu.

c. Metode Kepustakaan

Penulis mengumpulkan data dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku pustaka yang telah ada dan menggunakan internet sebagai referensi atau bahan pembandingan.

1.6.2 Metode Perancangan

Perancangan video profil organisasi menggunakan standar produksi animasi yang menggunakan tiga langkah; Pra produksi, Produksi dan Pasca Produksi.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas berbagai materi yang digunakan dalam penelitian melalui tinjauan pustaka, penggunaan berbagai referensi yang pernah ada dengan tema yang sama serta terminologi yang berhubungan dengan ilmu yang digunakan dan permasalahan dalam penelitian. Selain itu, bab ini menjelaskan *motion graphic* secara umum dan menjelaskan berbagai tahap dalam membuat *motion graphic*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN VIDEO

Bab ketiga ini berisi tentang tinjauan umum dan tahap pra-produksi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tahap produksi, pasca produksi dan implementasi.

BAB V PENUTUP

Bab kelima sebagai bab terakhir menyajikan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan serta memberikan saran dalam pembuatan video menggunakan teknik *motion graphic*.

DAFTAR PUSTAKA