

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini keterbukaan akses informasi memungkinkan informasi dapat dengan mudah diperoleh kapanpun dan dimanapun. Informasi menjadi hal penting, karena dengan informasi orang akan mendapat semua yang diinginkan. Penyebaran informasi tersebar melalui media cetak ataupun media elektronik, dari media itulah masyarakat dapat memperoleh informasi. Informasi menjadi kebutuhan bagi *customer* tanpa terkecuali. Kebutuhan adanya informasi dirasakan akan terus bertambah bagi setiap orang yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap sesuatu. Rasa ingin tahu timbul ketika seseorang ingin menambah pengetahuannya.

Kuesioner adalah alat atau riset untuk memperoleh data yang relevan dengan tujuan mengetahui pendapat dari responden apakah video motion graphic ini menarik, efektif dan juga informasi yang ditampilkan sudah sangat baik atau sangat kurang. Dengan cara mengisi form pertanyaan kuesioner terkait video motion graphic. Dari setiap pertanyaan diberi skor positif 5,4,3,2,1 dan negatif 1,2,3,4,5 yang dapat berupa kata-kata antara lain : Sangat Baik, Baik, Cukup, Kurang, Sangat Kurang. Penulis menggunakan metode skala likert untuk mengetahui hasil kuesionernya, yang dimana skor hasil akhir di presentasikan berdasarkan interval yang telah ditentukan.

Media informasi elektronik berupa video *company profile* dinilai lebih efektif dibandingkan dengan media cetak. Video *company profile* dinilai lebih efektif karena pengemasannya lebih menarik dan dapat menggambarkan secara lebih jelas dan detail. Dari segi pendistribusian, media informasi berupa video *company profile* juga lebih efisien karena dapat dicantumkan dalam sebuah presentasi ke *customer*. Video *company profile* dapat digunakan di berbagai

tempat, seperti melingkupi saat presentasi ke customer kemudian di tampilkan di gedung ketika ada pertemuan atau meeting kantor, serta diunggah di internet.

Berdasarkan permasalahan di atas, solusi yang tepat adalah dengan membuat animasi *motion graphic company profile* sebagai alternatif dalam pilihan produk *furniture* untuk *customer*. video animasi *motion graphic company profile* dipilih untuk memperkenalkan produk perumahan, kantor-kantor, sekolah-sekolah dan juga proyek-proyek yang dibuat Meubel Siabun Indah sendiri. Dengan adanya *motion graphic company profile* Meubel Siabun Indah sebagai penyempurna media informasi yang sudah ada, yang akan di implementasikan dengan media bersponsor seperti Facebook ads Instagram ads dan juga Youtube dan digunakan dalam media presentasi atau pertemuan, maka penulis berharap mempermudah Meubel Siabun Indah untuk memberi pelayanan yang memuaskan dan produk yang berkualitas. [1]

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diambil rumusan masalah, yaitu bagaimana cara membuat animasi *motion graphic company profil* pada Meubel Siabun Indah agar bisa menjadi penunjang media informasi?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan ini tidak terlalu meluas maka diperlukan batasan permasalahan yang ada sebagai berikut:

1. Video animasi *motion graphic company profile* yang berisi tentang perusahaan, visi misi, produksi dan proyek yang sudah dikerjakan, produk yang dijual.

2. Membuat animasi *motion graphic company profile* berupa video, *motion graphic* yang menunjukkan profil Meubel Siabun Indah dengan durasi 03:42 menit.
3. Dalam metode perancangan menerapkan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*.
4. Perangkat lunak yang digunakan adalah Adobe After Effect CC 2019, Adobe Premiere Pro 2019, Adobe Encoder CC 2019, Adobe Illustrator CC 2019, Adobe Photoshop CC 2017.

1.4 Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Terciptanya video animasi *motion graphic company profile* pada Meubel Siabun Indah.
2. Menghasilkan karya yang dapat dijadikan *portofolio* Meubel Siabun Indah.
3. Mempraktekkan ilmu *motion graphic* di perkuliahan untuk di dunia kerja.
4. Sebagai syarat kelulusan mahasiswa tingkat akhir dalam menyelesaikan jenjang pendidikan Strata-1 Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Informasi melalui video animasi *motion graphic company profile, customer* dapat mengetahui informasi Meubel Siabun Indah sebagai penunjang informasi dan promosi.
2. Memberikan inovasi baru berupa video animasi *motion graphic company profile* Meubel Siabun Indah.
3. Bagi penulis, diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman tentang pembuat animasi *motion graphic*.
4. Dengan adanya video profile dari toko meubel ini akan lebih meyakinkan para *customer* tentang apa yang ditawarkan oleh toko meubel itu sendiri.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Demi mendapatkan data yang benar dan relevan sesuai topik yang dihadapi, maka diperlukan metode yang tepat untuk mencapai maksud dan tujuan penelitian menggunakan metode-metode sebagai berikut

1.6.2 Metode Observasi

Observasi pada penelitian ini penulis lakukan dengan mengunjungi perusahaan Meubel Siabun Indah sehingga dapat melihat kondisi perusahaan secara langsung dan juga dapat melihat aktifitas di perusahaan Meubel Siabun Indah.

1.6.3 Metode Wawancara

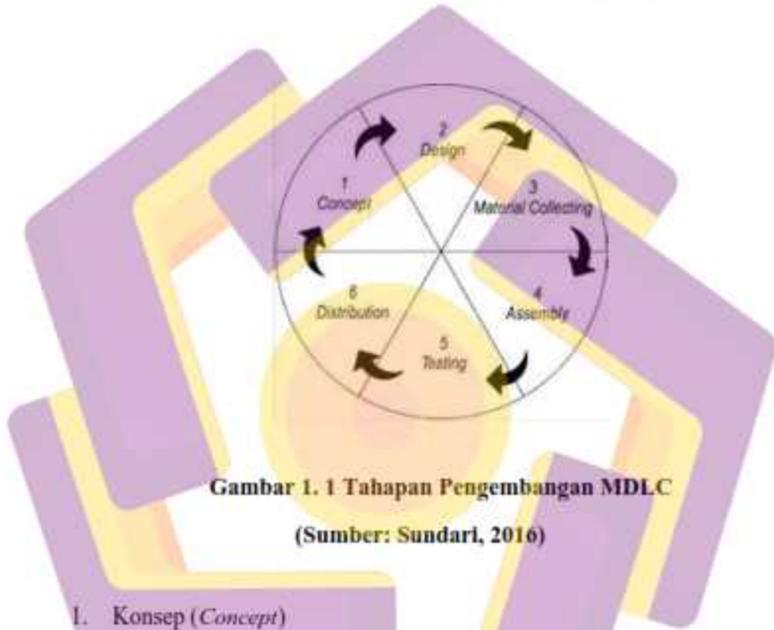
Metode ini dilakukan dengan cara bertemu langsung dengan kepala perusahaan selaku narasumber objek penelitian. Wawancara ini mendapatkan data berupa informasi meubel yang bisa disimpulkan bahwa Meubel Siabun Indah dulunya pindah-pindah tempat atau mengontrak. lalu mempunyai tempat pribadi 22 Januari 1997. Lalu produk yang dihasilkan meubel siabun indah adalah kusen, pintu, jendela, meja, lemari dan perlengkapan perumahan, kantor-kantor, sekolah-sekolah dan juga proyek-proyek. Untuk informasi promosi Meubel Siabun Indah saat ini hanya mempromosikan sendiri kepada teman-teman narasumber, dan juga tambahan sosial media seperti Facebook dan WhatsApp.

1.6.4 Metode Studi Pustaka

Merupakan metode pengumpulan data dengan melakukan pengkajian beberapa sumber referensi tertulis seperti pengkajian dengan buku-buku yang relevan dan sumber-sumber dari jurnal ilmiah.

1.6.5 Metode Perancangan

Metode perancangan yang di gunakan dalam pembuatan video *company profile* ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Menurut Sundari (2016) Ada enam tahap dalam MDLC, yaitu *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, testing, dan distribution*.



Gambar 1. 1 Tahapan Pengembangan MDLC

(Sumber: Sundari, 2016)

1. Konsep (*Concept*)

Konsep yang digunakan dalam pembuatan video ini adalah dengan menentukan tema dari video animasi *motion graphic company profile* tersebut, lalu membuat konsep harus bagaimana video animasi *motion graphic company profile* akan di buat dan juga menulis cerita/alur dan skenario.

2. Perancangan (*Design*)

Tahap yang digunakan untuk bagian design adalah mendesain karakter yang cocok dengan tema video animasi *motion graphic company profile* ini

seperti apa, lalu mendesain *background* yang menarik agar cocok dengan tema, dan juga membuat *storyboard* untuk penelitian ini.

3. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Material collection sendiri adalah tahap di mana pengumpulan bahan yang di butuhkan dalam pembuatan video animasi *motion graphic company profile* ini. Bahan-bahan yang dibutuhkan antara lain *clip art*, foto, animasi, video, audio yang berkaitan dengan tema. Tahap ini bisa di kerjakan secara bersamaan dengan tahap *assembly*.

4. Perakitan (*Assembly*)

Dalam tahap *assembly* ini mencakup pembuatan *Rigging*, merancang *in between*, memberi warna, *dubbing*, *editing*, *compositing*, *rendering*. Pembuatan video *company profile* ini di dasarkan pada tahap design.

5. Pengujian (*Testing*)

Pada tahap pengujian dilakukan setelah pembuatan video animasi *motion graphic company profile* selesai, agar dapat di lihat ada kesalahan atau tidak.

6. Distribusi (*Distribusi*)

Distribusi tahap dimana aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan, dan apabila media penyimpanan tidak cukup lagi untuk menampung aplikasinya akan dilakukan kompresi.

1.7 Sistematika Penelitian

Sistematika yang digunakan penulis akan memuat urain secara garis besar dari skripsi dalam tiap bab, yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang pengetahuan meubel, multimedia, komponen multimedia, animasi, prinsip animasi, *motion graphic* serta *software* yang digunakan dalam pembuatan animasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang pengumpulan analisis kebutuhan fungsional dan kebutuhan non-fungsional, struktur organisasi, tugas dan wewenang, proses-proses pra produksi yaitu, ide, naskah dan *storyboard*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan diuraikan tentang tahapan pembuatan animasi dari produksi hingga tahap pasca produksi.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran dari keseluruhan isi laporan.