

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi semakin cepat di masa kini. banyak terobosan baru dalam berbagai bidang, tak terkecuali bidang teknologi informasi. Salah satu contoh perkembangan teknologi informasi dalam bidang 2D yaitu *motion graphic*. *Motion graphic* terdiri dari dua kata *Motion* biasa diartikan sebagai gerakan dan *graphic* diartikan sebagai grafis. Sehingga dapat diartikan sebagai grafis yang bergerak. *Motion graphic* merupakan rangkaian desain berbasis media visual dengan memasukan elemen didalamnya, seperti ilustrasi, tipografi, dan fotografi. *Motion graphic* mencakup gerakan, rotasi, atau penskalaan gambar, video, dan teks pada layar, biasanya disertai dengan *soundtrack* (mis., pengisi suara, musik) *Motion graphic* cenderung menggunakan penyederhanaan dan abstraksi, mereduksi gambar menjadi bentuk diagram. Namun ini tidak berarti bahwa *Motion graphic* tidak dapat menggunakan elemen grafis lainnya. Setiap elemen seperti teks, gambar, tekstur, bentuk, atau garis cocok untuk menjadi bagian dari *motion graphic*. [1] Transisi stinger atau bisa disebut sebagai stream transition merupakan salah satu kebutuhan yang diperlukan untuk melakukan penyiaran atau *streaming* secara daring. Stinger adalah transisi yang sebaiknya digunakan untuk mengganti suatu scene pada scene lain saat penyiaran. [2]

Wisuda Universitas Amikom Yogyakarta Periode 74, 75, 76 diselenggarakan secara daring. Adapun konsep daring yang dilakukan adalah dengan cara membuat video rangkaian keseluruhan wisuda dan akan ditayangkan melalui *platform youtube*. Pada rangkaian tersebut tentu saja akan dibutuhkan ilustrasi visual seperti adanya opening, transisi stinger, dan lower third. Penulis mengusulkan adanya konsep *motion graphic* berupa video transisi stinger untuk digunakan sebagai sarana penyampaian informasi sesuai dengan kebutuhan produksi.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka penulis mencoba untuk membuat sebuah paket sajian animasi untuk acara wisuda. Maka dari itu penulis mengambil judul “PEMBAHASAN *MOTION GRAPHIC* PADA VIDEO TRANSISI WISUDA ONLINE UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA PERIODE 74, 75, 76 DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK *TRACK MATTE*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah yaitu:

Bagaimana pembahasan motion graphic pada video transisi stinger wisuda online universitas amikom Yogyakarta periode 74, 75, 76 dengan menggunakan teknik track matte?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini akan fokus pada beberapa hal yaitu:

1. Video opening wisuda, video prosesi, transisi *motion graphic* Wisuda Online Universitas Amikom Yogyakarta Periode 74, 75, 76
2. Materi yang diangkat seputar Teknik *motion graphic* dan animasi
3. Informasi didapatkan dari pihak panitia Wisuda Online Universitas Amikom Yogyakarta Periode 74, 75, 76
4. Teknik *motion graphic* yang digunakan dalam pembuatan konten tersebut. Yang diuji dari penelitian ini adalah kesesuaian informasi dan teknik *motion graphic*.
5. Penelitian ini berakhir sampai tahap hasil pengujian diterima oleh pihak panitia Wisuda Online Universitas Amikom Yogyakarta

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki maksud dan tujuan antara lain:

1. Menyampaikan informasi yang disampaikan pada Wisuda Online Universitas Amikom Yogyakarta Periode 74, 75, 76
2. Implementasi Teknik *Motion Graphic* pada konten video.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan beberapa manfaat antara lain:

1. Menerapkan ilmu yang didapat selama kuliah di Universitas Amikom Yogyakarta khususnya dengan menggunakan aplikasi multimedia seperti Adobe Premiere, Adobe After Effect.
2. Penelitian ini diharapkan juga mampu menjadi landasan teori untuk penelitian lain yang serupa.

1.6 Metode Penelitian

Sebagai penunjang keakuratan penulis dalam melakukan penelitian ini, maka dapat diambil beberapa metode yaitu :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan penelitian ini. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Metode pengumpulan dengan cara melakukan pengamatan terhadap data video wisuda online Universitas Amikom Yogyakarta periode 74, 75, 76.

2. Metode Analisa

Metode analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional. Analisis kebutuhan fungsional merupakan pernyataan layanan sistem yang harus disediakan, bagaimana sistem bereaksi pada input tertentu dan bagaimana perilaku sistem pada situasi tertentu. Sedangkan kebutuhan non fungsional adalah batasan layanan atau fungsi yang ditawarkan sistem seperti batasan waktu, batasan pengembangan proses, standarisasi dan lain sebagainya.

3. Metode Kepustakaan

Metode dari hasil mengumpulkan data-data buku mengenai teknik *motion graphic* dalam pembuatan animasi transisi yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas.

4. Metode Literatur

Pengambilan data dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai, dengan memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs web yang berhubungan dengan pembuatan transisi *motion graphic* dan teknik cara pembuatannya.

5. Metode Wawancara

Metode wawancara dilakukan dengan cara tanya jawab dengan panitia wisuda online Universitas Amikom Yogyakarta periode 74, 75, 76 untuk mendapatkan data wisudawan sebagai bahan penelitian.

1.6.2 Produksi

Tahapan-tahapan produksi pembuatan transisi *motion graphic* pada video wisuda online Universitas Amikom Yogyakarta periode 74, 75, 76 yaitu:

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Pasca Produksi

1.6.3 Evaluasi

Meliputi pengujian tentang kesesuaian dalam menerapkan teknik *motion graphic* pada acara Wisuda Online Universitas Amikom Yogyakarta periode 74, 75, 76.

1.7 Sistematika Penulisan

Pada bagian ini dituliskan urutan-urutan dan sistematika penulisan yang dilakukan. Berikan ringkasan mengenai isi masing-masing bab.

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan dasar teori, yang dimulai dengan kajian pustaka, konsep dasar video, serta software-software yang akan digunakan dalam perancangan video.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang wisuda online Universitas Amikom Yogyakarta, analisis video yang dibuat, analisis kebutuhan dan perancangan video.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil dan pengujian video transisi motion graphic untuk acara wisuda online Universitas Amikom Yogyakarta periode 74, 75, 76 serta pembahasannya.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini merupakan penutup dari penyusunan penelitian yang didalamnya terdapat kesimpulan dan saran.