

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

AMIKOM Innovation Center adalah sebuah unit produksi dan layanan produk software STMIK AMIKOM YOGYAKARTA. Pada mulanya Innovation Center masih menjadi satu bagian dengan LITBANG Amikom, mempunyai tujuan utama mengembangkan serta melakukan penelitian-penelitian di kampus bidang IT. Tujuan utamanya adalah untuk mengelola TIK kampus dan mengembangkan produk-produk IT untuk kampus. Namun seiring berjalannya waktu, terdapat permintaan dari luar Amikom untuk dibuatkan software, sehingga saat itu Innovation Center mulai mengembangkan bisnis ke luar Amikom. Pada akhir tahun 2003, berdasarkan SK ketua terbentuklah satu tim sukses beranggotakan 5 orang yang diarahkan untuk memulai serta mengembangkan Sistem Informasi Manajemen (SIM) kampus berbasis IT. Direktur Innovation Center (IC) pada saat itu masih menjabat sebagai kepala LITBANG STMIK Amikom, setelah sukses membangun SIM mendapat SK dari ketua merubah nama serta berdiri sendiri menjadi Departemen IT, dan pada bulan Agustus 2008 berubah nama menjadi Innovation Center. Perubahan departemen IT menjadi Innovation Center (IC) dengan tujuan untuk lebih banyak menekankan aspek Inovasinya. Dengan perubahan nama ini diharapkan akan lebih banyak inovasi

yang dihasilkan oleh departemen tersebut. Innovation Center dipimpin oleh direktur.

Direktur membawahi empat bidang yaitu bidang Hardware & network, Software development, content & Design, serta research group. Dalam perancangan karya desain saat ini, perancang ingin menjadikan *video company profile* bagi Innovation Center ini sebagai objek analisa visual efek sekaligus memenuhi keinginan Innovation Center sendiri memiliki video profile. Hal ini dikarenakan *company profile* yang dimiliki Innovation center merupakan jati diri STMIK AMIKOM yogyakarta. Innovation Center sendiri belum memiliki profile berupa video.

Video Company profile sangat dibutuhkan bagi perusahaan untuk mengenalkan jati diri perusahaan kepada target audiens. Company profile ada beberapa jenis, yaitu dapat berupa buku perusahaan, brosur, website, flash, maupun video. Dalam penelitian desain kali ini, peneliti lebih memfokuskan untuk menganalisa *visual effect* dan kesinambungan sinematografi terhadap konsep produksi *company profile* berupa video, dimana dalam video tersebut terdapat visual efek yang akan menceritakan jati diri Innovation center, yaitu berupa kelebihan-kelebihan yang dimiliki perusahaan, sistem manajemen dan banyak hal lain yang bisa diunggulkan dari Innovation Center dibanding perusahaan software development lain, agar dapat menarik calon pelanggan.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana menganalisa visual efek pada video company profile tersebut, sehingga informasi dapat diringkas dan dapat mewakili dari produk Innovation Center Amikom dibanding pesaing lain.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan laporan ini, agar pembahasan tidak melebar dan untuk memudahkan dalam penyelesaian nantinya maka akan dibatasi pada beberapa hal berikut ini :

- a. Analisa pembuatan visual efek dan animasi video profile Innovation Center Amikom, berupa video.
- b. Isi video compani profile lebih terfokus pada gambaran visual efek yang menceritakan alur user yang menggunakan produk Innovation center, yang nantinya digambarkan dalam animasi 3D visual effects, dan bagian-bagian yang lain hanya sebagai pelengkap.
- c. Analisa ini membahas stuktur kebutuhan brainware hingga *hardware* dan *software* yang mendukung.
- d. Pembahasan analisa ini diawali dengan mengumpulkan informasi dari Innovation Center AMIKOM dan digunakan sebagai penentuan konsep sinematografi visual efek.
- e. Hasil analisa video profile ini terbatas pada durasi 45 detik saja, selebihnya kelengkapan video profile ini diluar pembahasan dari penelitian ini.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dari penelitian yang dilakukan bagi peneliti itu sendiri adalah :

- a. Mengimplementasikan ilmu yang didapat selama mengikuti perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta khususnya dalam bagian dari Desain Komunikasi Visual yaitu multimedia.
- b. Memenuhi kurikulum bagi jenjang Strata 1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- c. Mempelajari visual efek serta penggunaan software tracking 3D, pengolah audio (composer), dan compositing.
- d. Mempelajari konsep dan manajemen dalam penelitian tentang video profile yang berkaitan dengan pembuatan visual efek iklan hingga film.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini sebagai berikut :

- a. Simulasi pembuatan visual efek ini dapat menjadi contoh kecil yang nantinya dapat diimplementasikan pada skala besar.
- b. Memberikan gambaran mengenai produksi visual efek dari matchmoving hingga compositing.
- c. Sebagai bekal keterampilan dibidang visual efek dan dikembangkan lebih luas lagi.

1.6 Metodologi Penelitian

Dalam Pembuatan skripsi ini penyusun menerapkan metode sebagai berikut :

1.6.1 Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Mengadakan pengamatan langsung terhadap video profile animasi visual efek untuk memperoleh informasi tambahan yang dapat dijadikan bahan penulisan skripsi ini.

1.6.1.2 Metode Interview

Interview merupakan salah satu teknik pengumpulan informasi dengan cara mengadakan wawancara langsung dengan responden, dalam hal ini direktur dan wakil direktur Innovation Center STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.6.1.3 Metode Studi Kepustakaan

Penulis ini berpedoman pada buku yang sudah ada, baik dari perpustakaan yang disesuaikan dengan objek penelitian maupun dari buku lain yang mendukung.

1.6.1.4 Metode Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan informasi dengan cara mempelajari arsip-arsip yang berhubungan dengan informasi

mengenai perusahaan yang dijadikan bahan konsep pembuatan video profile ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan mudah dimengerti dan terstruktur, maka dibuatlah sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode yang digunakan, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan tentang pengertian Desain Komunikasi Visual yang berhubungan dengan video profile, sejarah, komponen-komponen video profile dan animasi visual efek, camera yang memiliki pengaruh besar pada visual efek, macam - macam penerapan visual efek pada berbagai konsep, teknik produksi animasi visual efek, bagan alur produksi video profile, dan perangkat lunak maupun perangkat keras yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi tentang analisis visual efek video profil Innovation Center, tinjauan umum mengenai Innovation Center sebagai bahan informasi dan dijadikan acuan pada pembuatan cerita yang berujung pada konsep sinematografi visual efek, analisis mengenai pra produksi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan pembuatan dari hasil analisis yang telah dibahas pada BAB III, produksi video profile yang mengacu pada teknik visual efek.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran – saran yang diperoleh dari pelaksanaan pembuatan laporan skripsi.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi referensi-referensi yang digunakan dalam pembuatan film animasi.

