

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Asrama Mahasiswa Kabupaten Balangan merupakan fasilitas yang disediakan oleh Pemerintah Kabupaten Balangan untuk mahasiswa asal Kabupaten Balangan yang ingin menempuh pendidikan di Yogyakarta. Asrama Mahasiswa Kabupaten Balangan berdiri pada tahun 2007 dan berlokasi di Jl. Kemuning Perumahan Sawit Sari. Dengan adanya Asrama Mahasiswa Kabupaten Balangan diharapkan dapat meringankan beban orang tua yang ingin menyekolahkan anaknya di Yogyakarta. Dengan berkembangnya teknologi multimedia sangat mempengaruhi dalam penyampaian informasi. Instansi publik dapat menggunakan multimedia untuk memudahkan dalam menyebarkan informasi dengan infrastruktur dilokasi yang strategis [1].

Namun dalam penyampaian informasi pengelola Asrama Mahasiswa Kabupaten Balangan masih menggunakan cara kunjungan ke sekolah-sekolah yang ada di Kabupaten Balangan, sehingga membuat kurangnya visualisasi dan terbatasnya penyampaian informasi. Menurut pengelola Asrama Mahasiswa Kabupaten Balangan ingin meningkatkan metode dalam menyampaikan informasi dengan menggunakan video company profile supaya informasi yang disajikan lebih lengkap, akan tetapi Asrama Mahasiswa Kabupaten Balangan masih mengalami kesulitan karena keterbatasan kemampuan sumber daya manusia dalam pembuatan video company profile.

Dari masalah tersebut di atas, maka penulis melakukan penelitian dengan judul "Pembuatan Video Profile Asrama Mahasiswa Kabupaten Balangan Sebagai Media Informasi Menggunakan Teknik Live Shoot dan Motion Graphic", dimana video profile tersebut menggunakan teknik live shoot untuk menampilkan visualisasi apa saja fasilitas yang ada di Asrama Mahasiswa Kabupaten Balangan kemudian teknik motion graphic agar penyampaian informasi tentang persyaratan menjadi anggota Asrama Mahasiswa Kabupaten Balangan lebih menarik. Video profile tersebut akan menambah visualisasi tentang Asrama Mahasiswa Kabupaten

Balangan untuk menginformasikan kepada masyarakat umum bahwa adanya Asrama Mahasiswa Kabupaten Balangan di Yogyakarta.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan yaitu ;

- a. Bagaimana membuat video profile Asrama Mahasiswa Kabupaten Balangan?
- b. Bagaimana merancang dan membuat video sebagai media informasi?

1.3. Batasan Masalah

Pembatasan masalah digunakan untuk pembahasan agar batasan masalah tidak meluas dan menyimpang dari pokok masalah, maka dalam penelitian ini dibuat beberapa asumsi agar pembahasan menjadi lebih terarah, dan pembatasan masalah pada penelitian ini yaitu :

- a. Objek penelitian yaitu Asrama Mahasiswa Kabupaten Balangan
- b. Video akan ditayangkan di Youtube Asrama Mahasiswa Kabupaten Balangan
- c. Tahap penelitian berakhir sampai video diserahkan ke pihak Pemerintah Kabupaten Balangan dan Asrama Mahasiswa Kabupaten Balangan dan juga ditayangkan di youtube Asrama Mahasiswa Kabupaten Balangan

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk memberikan media baru dalam penyampaian informasi Asrama Mahasiswa Kabupaten Balangan.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai sarana informasi yang berguna bagi masyarakat mengenai adanya Asrama Mahasiswa Kabupaten Balangan di Yogyakarta.

1.6. Metode Penelitian

Untuk mendapatkan hasil terbaik dalam proses penelitian yang digunakan untuk perancangan dan sebagai penunjang keakuratan dalam melakukan penelitian ini. Adapun metode yang digunakan oleh penulis adalah sebagai berikut :

1.7. Metode Pengumpulan Data

a. Metode studi

Melakukan studi kepustakaan dengan melakukan pengamatan terhadap data atau informasi dengan cara mengumpulkan data melalui buku, jurnal, internet literature ataupun media cetak yang berkaitan dengan teknik motion graphic dan live shoot sebagai sumber referensi untuk pembuatan tugas akhir, seperti penerapan dan teknik-teknik motion graphic.

b. Observasi

Melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan data yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya

c. Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan cara melakukan wawancara terhadap pengelola Asrama Mahasiswa Kabupaten Balangan untuk mendapatkan informasi yang valid.

1.8. Metode Analisis

Penelitian menggunakan metode analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional.

1.9. Metode Perancangan

Metode perancangan video profile Asrama Mahasiswa Kabupaten Balangan ini akan dilakukan dengan menerapkan sistem produksi multimedia, yaitu:

- Pra produksi (Tema, Naskah, dan Storyboard).
- Produksi (Pengambilan Gambar, Pembuatan Aset).
- Pasca Produksi (Compositing, Editing, Rendering).

1.10. Evaluasi

Tahap evaluasi video profile ini dilakukan dengan melakukan tinjauan kembali, apakah video sudah sesuai dengan konsep yang diharapkan. Pada tahap ini menggunakan metode pengujian dan pembahasan teknik yang diterapkan pada video profile Asrama Mahasiswa Kabupaten Balangan sehingga visualisasi informasi dapat dipahami oleh audience.

1.11. Metode testing

Metode testing yang digunakan dalam penelitian ini yaitu : kuesioner dengan menggunakan perhitungan skala likert.

1.12. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat untuk mempermudah dalam penulisan naskah skripsi. Adapun sistematika penulisan skripsi adalah sebagai berikut:

BAB I.PENDAHULUAN

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

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab kedua berisi kumpulan teori yang sudah ada, yang digunakan sebagai dasar penelitian dan dapat mendukung pembuatan naskah skripsi.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ketiga menjelaskan tentang analisis dan perancangan, termasuk analisis kebutuhan dan uraian tentang proses pembuatan video profile.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab keempat berisikan tentang tahap produksi, termasuk pengambilan gambar, proses editing, compositing, rendering, testing, dan implementasi.

BAB V. PENUTUP

Bab terakhir menjelaskan tentang garis besar atau kesimpulan dan saran dari keseluruhan isi skripsi.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi sumber-sumber referensi yang digunakan dalam pembuatan skripsi

LAMPIRAN

