

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi khususnya multimedia berkembang sangat pesat. Bagaimana penyampaian dalam sebuah informasi bisa disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, bisa melalui iklan video, animasi, ataupun media lainnya. Sebagaimana diketahui Motion Graphic salah satu metode penyampaian yang menarik dimana variasi animasi yang dihasilkan bisa berupa 3D, 2D, ilustrasi, animasi, fotografi, video, dan music. Motion graphic dalam dunia broadcast memiliki kehadiran yang sangat kuat di televisi. Contohnya adalah dalam pembuatan iklan komersial, berita, hiburan, promo atau sebuah opening suatu program televisi.[1].

Di era digital ini, kebutuhan konten sosial media semakin beragam, untuk menarik perhatian para followers dibutuhkan variasi konten mulai dari foto, video, bahkan animasi. Dalam hal ini motion graphic bisa kita terapkan pada intro sebagai pengantar channel Youtube, memberikan sedikit cuplikan atau pengenalan karakter dalam bentuk motion graphic akan membuat penonton lebih mengenal konten yang kita buat. hal ini sudah banyak digunakan oleh Youtuber terkenal seperti Baim Wong Dan Rans Entertainment, Oleh sebab itu Channel Youtube Mas Pri dibuatkan intro motion graphic dimana di dalamnya akan menampilkan karakter pemain dan tema konten yang dibuat.

Pada pembuatannya software yang akan digunakan adalah After Effect ditambah dengan aplikasi design grafis Corel Draw dan Photoshop untuk memudahkan membuat desain karakter serta aset yang nantinya akan di animasikan di dalam software After Effect, serta finishing video menggunakan Adobe Premiere.

1.2 Rumusan Masalah

Setelah mengkaji latar belakang masalah tersebut maka dapat dibuat rumusan masalah adalah Bagaimana membuat Intro Youtube Channel Mas Pri dengan menggunakan teknik motion graphic?

1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka batasan masalah yang akan dilampirkan yaitu :

1. Software yang digunakan Adobe After Effect, Adobe Premiere, Adobe Photoshop, Dan Corel Draw
2. Hasil implementasi motion graphic ini akan berbentuk intro video berdurasi 30 detik
3. Penulis hanya membahas pada Teknik dan tidak membahas pada dampak pembuatan intro tersebut.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Memaksimalkan peran motion graphic dalam perkembangan channel mas pri
2. Dapat memahami cara pembuatan motion graphic untuk intro Youtube
3. Sebagai syarat akhir untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di Universitas Amikom Yogyakarta

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Memberikan kesan profesional dalam konten video Youtube
2. Mengetahui dan memahami standar proses pembuatan motion graphic untuk kebutuhan intro Youtube
3. Menambah wawasan bagi penulis dalam membuat motion graphic untuk kebutuhan sosial media

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang objek permasalahan dari penelitian yaitu :

1.6.1 Metode Perancangan

Tahap perancangan merupakan tahapan dimana intro ini dibuat dengan beberapa tahapan yaitu :

1. Brainstorming
2. Storyboard
3. Animasi Motion
4. Editing
5. Produksi

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang akan digunakan dalam pembuatan laporan akhir ini adalah sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang landasan teori atau tinjauan pustaka yang mendasari pembahasan yang berhubungan dengan ilmu dan masalah yang sedang diteliti.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan membahas tentang analisis kebutuhan seperti perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan, metode perancangan serta tinjauan umum.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi proses produksi yang terdiri dari pembuatan asset, pemberian warna, animasi, dan pasca produksi editing dan exporting video.

5. BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum dari proses penelitian skripsi.

