

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dinas Pertanian dan Ketahanan Pangan Daerah Istimewa Yogyakarta (DPKP DIY) merupakan instansi pemerintah yang dibentuk oleh Pemerintah Daerah DIY pada tahun 2019. Saat ini DPKP DIY memiliki *company profile* berupa *website*. Pada *company profile* yang digunakan DPKP DIY saat ini kurang optimal sehingga mengakibatkan kurangnya minat masyarakat untuk melihatnya. Penyampaian informasi ini dapat dikembangkan menggunakan penyajian yang lebih menarik dengan mengembangkan ide kreatif ke dalam multimedia.

Penggunaan multimedia dengan sarana video sangat membantu ketika elemen multimedia lain kurang berhasil. Video merupakan salah satu metode cerdas yang dapat digunakan untuk mengirimkan multimedia kepada audiens yang merupakan penikmat media televisi ataupun internet. Hal-hal tersebut yang membuat video menjadi pilihan yang tepat untuk digunakan sebagai media pembuatan *company profile* [2].

Pembuatan video *company profile* yang menarik untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat terkait DPKP DIY dapat dibuat dengan metode *motion graphic*. Menurut Hendi Hendratman, *motion graphic* pada dasarnya merupakan suatu kumpulan dari banyaknya potongan-potongan desain maupun animasi yang berbasis *media visual* kemudian akan menggabungkan film dengan desain grafis. Hal tersebut akan tercapai ketika editor memasukkan berbagai elemen yang berbeda seperti 2D atau 3D, animasi, video, tipografi, dan juga musik [3].

Melihat dari kenyataan diatas diperlukan suatu sarana informasi untuk memperkenalkan instansi tersebut. Sehingga hadirnya pengenalan *company profile* dengan teknik *motion graphic* dapat menunjang dan memperbaiki kekurangan pada pengenalan Dinas Pertanian dan Ketahanan Pangan DIY. Oleh karena itu penulis ingin mengembangkan suatu media pengenalan instansi yang lebih menarik dengan membuat *company profile* dengan motion grafik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan apa yang telah dijabarkan pada latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka dapat ditemukan permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini yaitu bagaimana membuat *company profile* Dinas Pertanian dan Ketahanan Pangan DIY dengan motion grafis?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini terdapat beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Teknik yang digunakan adalah *motion graphic*.
2. Animasi *motion graphic* berdurasi 1 menit 30 detik.
3. Ekstensi file video nantinya akan berekstensi MP4.
4. Resolusi video berukuran 1920x1080 atau full HD 1080p dengan *frame rate* 30 fps.
5. Animasi ini dibuat dengan menggunakan bantuan software *Adobe Illustrator 2021, Adobe Audition 2021, Adobe After Effects 2021*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Pada penelitian ini terdapat beberapa maksud dan tujuan penelitian, adapun beberapa maksud dan tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat *company profile* dengan motion grafis sebagai media informasi DPKP DIY untuk masyarakat khususnya Daerah Istimewa Yogyakarta.
2. Memudahkan masyarakat mendapatkan informasi tentang Dinas Pertanian dan Ketahanan Pangan DIY.
3. Guna memenuhi syarat mendapatkan gelar sarjana komputer di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik bagi objek penelitian dan peneliti selanjutnya, sehingga peneliti mengharapkan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Objek Penelitian, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu media informasi berbentuk animasi bagi Dinas Pertanian dan Ketahanan Pangan DIY.
2. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dan bisa dikembangkan menjadi lebih sempurna.

1.6 Sistematika Penulisan

Penyajian laporan penelitian ini disusun terstruktur agar mudah dimengerti dengan sistematika penulisannya yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN, dalam bab ini berisikan mengenai penjelasan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, pada bab ini menjelaskan mengenai landasan teori dan konsep dasar yang melandasi permasalahan penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN, pada bab ini menjelaskan tentang informasi objek penelitian, analisis yang digunakan, konsep, naskah, dan *storyboard* animasi *motion graphic*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, Pada bab ini membahas tentang implementasi dan pembahasan mengenai pembuatan animasi *motion graphic*.

BAB V PENUTUP, pada bab terakhir merupakan kesimpulan dari pembahasan seluruh bab sebelumnya dalam perancangan dan pembuatan animasi, serta saran dan masukan untuk penyempurnaan laporan yang dibuat maupun dan animasi *motion graphic*.