

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, penyampaian informasi disajikan secara menarik dan dapat menghasilkan ide-ide kreatif melalui multimedia. Multimedia merupakan teknik memanfaatkan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, animasi dan salah satunya adalah dengan video [1]. Video merupakan media elektronik yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit dan banyak digunakan untuk mengekspresikan sesuatu. Salah satu jenis video yang menarik perhatian sebagai sumber informasi adalah video infografis.

Infografis merupakan singkatan dari *information graphic* istilah ini telah mendapatkan popularitas didasarkan pada peningkatan penggunaan grafis [2]. Penyajian informasi dalam bentuk *audio-video* yang berisi data dan fakta yang divisualisasikan dengan lebih menarik dan memperjelas informasi sehingga membuat penonton lebih tertarik. Video infografis dapat disajikan melalui animasi dua atau tiga dimensi, serta dapat digunakan pada televisi ataupun media online yang dapat menampilkan video contohnya seperti *youtube* dan media sosial.

Puspadanta merupakan salah satu lembaga kursus dan pelatihan didirikan pada tanggal 11 september 2000 oleh Eny Esyta Kolopaking, Ali Masrum & Dedi Triyono ( tiga bersaudara ) dengan tujuan untuk mengeksplorasikan talenta/bakat seseorang dengan sistem pembekalan dasar "*Natural Ability Broadcasting*

*Systemize*”, yaitu suatu program pembelajaran, pembinaan/penempatan, pengolahan dan penanaman talenta/bakat khususnya dibidang *Broadcast* dengan metode *Therapy Broadcast*. Dalam kontribusinya terhadap masyarakat, Puspadanta perlu untuk melakukan perkembangan agar dapat diakui oleh masyarakat umum. Salah satu usaha yang dapat dilakukan ialah melalui pembuatan video infografis.

Berdasarkan alasan tersebut, penulis ingin memanfaatkan media informasi yang berfungsi sebagai media publikasi profil, program layanan dan keunggulan sehingga informasi lembaga yang terpercaya dapat diterima masyarakat umum. Untuk itu penulis akan melakukan penelitian dengan judul “Perancangan dan pembuatan Infografis sebagai Media Informasi pada Puspadanta”.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana merancang dan membuat video infografis pada Puspadanta melalui video infografis dengan *motion graphic*.

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar pembahasan dalam penelitian ini tidak terlalu meluas maka diperlukan batasan permasalahan yang ada sebagai berikut :

1. Video infografis ini akan dibuat dalam bentuk animasi 2D atau dua dimensi dengan menggunakan *motion graphic*.
2. Informasi yang disajikan dalam video infografis ini berupa profil, program layanan, keunggulan dan karya.

3. Video infografis ini berisi elemen desain dan material *background, character, icon* yang telah dirancang dengan menggunakan *motion graphic*.
4. Material animasi dalam video infografis yang dimaksud berdurasi fleksibel atau dapat dirubah sesuai kebutuhan.
5. Dikemas dalam format *file .mp4* dengan kualitas *Full HD 1080p* resolusi 1920 x 1080p.
6. Perangkat lunak yang digunakan dalam membuat video ini adalah *Adobe After Effect, Adobe Illustrator, Adobe Audition dan Corel Draw*.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Maksud dan tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat video infografis tentang profil, program layanan dan keunggulan Puspadanta.
2. Membuat video infografis sehingga memberikan informasi bagi Puspadanta sebagai lembaga yang terpercaya.
3. Membuat konten informasi yang mampu digunakan sebagai media informasi yang dapat diberikan kepada masyarakat.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis

Menerapkan ilmu yang didapat selama kuliah di Universitas Amikom Yogyakarta pada bidang IT dan Multimedia dengan

menggunakan aplikasi *Adobe After Effect*, *Adobe Illustrator*, *Adobe Audition* dan *Corel Draw*.

## 2. Bagi Lembaga Puspadanta

Dapat membantu Puspadanta dalam memberikan informasi tentang mereka kepada masyarakat.

### 1.6 Metode Penelitian

#### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

##### 1.6.1.1 Observasi

Teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap *video-video* infografis, serta animasi yang menggunakan *motion graphic* dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh referensi.

##### 1.6.1.2 Wawancara

Proses memperoleh informasi dengan melakukan tanya jawab secara langsung dengan pihak terkait. Dalam hal ini adalah pemilik Lembaga Puspadanta.

##### 1.6.1.3 Studi Pustaka

Proses pengumpulan bahan-bahan referensi baik dari buku, artiket, paper, jurnal, makalah, maupun situs internet mengenai perancangan infografis dengan *motion graphic*.

### 1.6.2 Metode Analisis

#### 1.6.2.1 Analisis SWOT

Analisis kebutuhan dalam proses identifikasi pada penelitian ini.

### 1.6.2.2 Analisis Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional merupakan kebutuhan yang berhubungan langsung dengan penelitian ini.

### 1.6.2.3 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional

Analisis kebutuhan non-fungsional bertujuan untuk mengetahui perangkat keras dan perangkat lunak apa saja yang dibutuhkan selama pembuatan video infografis tersebut.

## 1.6.3 Metode Perancangan

### 1.6.3.1 Pra Produksi

Pada tahap pra produksi, dipersiapkan segala sesuatu yang mendukung untuk proses menuju proses produksi. Persiapan pra produksi lebih berfokus kepada pengambilan data, penentuan konsep, perangkat lunak dan perancangan agar mempermudah pada proses produksi yang memerlukan penataan alur beserta desain animasinya.

### 1.6.3.2 Produksi

Pada tahap produksi, dilakukan perancangan dan pembuatan animasi. Proses ini menggunakan berbagai macam perangkat lunak, diantaranya adalah *CorelDraw*, *Adobe Illustrator* dan *Adobe Audition*.

### 1.6.3.3 Pasca Produksi

Pada tahap pasca produksi, terdapat proses pendukung yang mengemas video infografis tersebut. Perangkat lunak yang digunakan *Adobe After Effects*.

#### 1.6.4 Metode Implementasi

Implementasi dilakukan setelah merealisasikan video yang telah dibuat sebelumnya. Video yang dimaksud nantinya akan ditampilkan pada media sosial.

#### 1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini memiliki sistematika penulisan yang terdiri dari 5 bab, yaitu:

- |         |  |
|---------|--|
| BAB I   | Pendahuluan, berisi gambaran umum masalah yang dideskripsikan melalui latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan. |
| BAB II  | Landasan teori, berisi penjelasan tentang penelitian-penelitian yang berhubungan dengan perancangan video infografis dengan <i>motion graphic</i> .  |
| BAB III | Analisis dan perancangan, berisi gambaran mengenai objek penelitian, perancangan pembuatan video infografis berdasarkan rumusan masalah secara umum.   |
| BAB IV  | Implementasi dan pembahasan, berisi penjelasan cara dan tahapan pembuatan video infografis.  |
| BAB V   | Penutup, berisi kesimpulan dan saran yang ditunjukkan kepada pihak-pihak terkait.  |