

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kedai Digital adalah sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang percetakan merchandise atau cinderamata seperti mug, piring, kaos, jam dinding, keramik, poster dll. Di Yogyakarta ada lima cabang kedai digital. Setiap tahunnya kedai digital Yogyakarta merekrut *front office* baru, dengan jumlah 3-4 orang *front office* setiap kedainya. Adapun salah satu kriterianya adalah mahasiswi yang mampu meluangkan waktunya 4 jam setiap harinya. Namun tidak jarang ditengah kontraknya ada beberapa *front office* yang mengundurkan diri karena berbagai alasan. Sehingga perlu dilakukan perekrutan baru untuk penggantinya. Dengan kegiatan perekrutan masal yang rutin diadakan setiap tahunnya, dan ada beberapa perekrutan susulan untuk mengganti *front office* yang telah mengundurkan diri artinya kegiatan training untuk *front office* baru juga dilakukan secara berulang. Namun media training atau panduan tugas *front office* Kedai Digital hanyalah sebuah text dokumen dan penjelasan dari manajer pusat Kedai Digital tanpa ada visualisasi yang dapat menggambarkan bagaimana dan apa saja tugas *front office*. Maka tidak jarang ada beberapa *front office* baru yang masih kebingungan dan kurang paham. Tidak adanya gambaran awal apa saja yang harus mereka lakukan, dan seperti apa ruang lingkup kerjanya.

Pada poin ini penulis melakukan pengamatan langsung pada saat proses training umum *front office* baru yang bertempat di Kedai Digital Corporate, dan membagikan kuesioner untuk menganalisis tingkat kephahaman *front office* baru tentang

tugas mereka setelah melakukan training selama -+ 1 jam dengan system training yang lama, dan hasil analisisnya adalah sebagai berikut :

Tabel 1.1 Hasil kuesioner

No	Pertanyaan	Sangat Tidak Paham (2)	Kurang paham (3)	Paham (4)	Sangat Paham (5)
1	Sudahkah membaca dan paham terhadap panduan tugas Tertulis ?		8	2	
2	Apakah anda tau apa saja tugas front office kedai digital ?		3	7	
3	Apakah anda paham terhadap pembagian kerja front office kedai digital ?			8	2
4	Apakah anda paham prosedur penerimaan order?	3	7		
5	Apakah anda paham terhadap prosedur transaksi order ?	3	7		
6	Apakah anda paham bagaimana menulis job order ?	6	4		
7	Apakah anda paham bagaimana ruang lingkup kerja seorang front office ?	1	8	1	
	Jumlah	13	37	18	2
	Prosentase (%)	18,6	52,85	25,7	2,85

Total Skor = 13 + 37 + 18 + 2 = 70

Skala Likert (Total Skor x Nilai)Sangat Paham : $2 \times 5 = 8$ Paham : $18 \times 4 = 54$ Tidak Paham : $37 \times 3 = 74$ Sangat Tidak Paham : $13 \times 2 = 13$ **Skor Ideal**Skor tertinggi : $5 \times 70 = 350$

(Sangat Paham)

Skor Terendah : $2 \times 70 = 70$

(Sangat tidak Paham)

interpretasi skor hasil : $70 / 350 \times 100\% = 42,6 \%$ **Kesimpulan :**

Tingkat kepahaman front office baru terhadap tugasnya dengan sistem media training text dokumen **42,6%** , artinya kepahamanya Lemah.

Berdasarkan permasalahan di atas, dibutuhkan sebuah video simulasi panduan tugas *front office* yang bertujuan agar *front office* baru dapat dengan cepat memahami apa saja tugasnya dan dapat menghemat tenaga kerja manajer yang mentrainingnya. Video panduan tugas ini akan dibuat berbasis multimedia. Dengan adanya video panduan tugas ini diharapkan *front office* baru akan lebih mudah memahami dengan mudah apa saja tugas yang harus dilaksanakan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana membuat video panduan tugas *front office* pada Kedai Digital Yogyakarta?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, batasan masalah yang digunakan pada penelitian ini diantaranya:

1. Video ini standart penayangan PAL 25 frame/sec
2. Bahasa yang digunakan untuk dubbing adalah Bahasa Indonesia
3. Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan video ini meliputi Corel Draw X7, Adobe Premiere CC 2017, Adobe Audition CC 2017 dan Adobe After Effects CC 2017
4. Video dibuat untuk Kedai Digital sebagai media training panduan kerja *Front Office*
5. Video ini sampai pada tahap video diserahkan pada Kedai Digital
6. Menggunakan format file video .mp4 (H.264)

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penulisan dalam melakukan penelitian serta menyusun skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Dapat mengetahui secara detail bagaimana proses pembuatan video *motion graphic* dan *live shoot*.

2. Membuat video panduan tugas *front office* pada kedai digital, sehingga proses pemahaman *front office* akan tugasnya menjadi lebih efisien.
3. Sebagai salah satu syarat kelulusan untuk menyelesaikan pendidikan Program Studi Strata 1 jurusan Sistem Informasi
4. Karya video panduan tugas ini diharapkan bisa menjadi referensi dan inspirasi bagi para mahasiswa dalam membuat video animasi 2d *motion graphic*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam pembuatan video panduan tugas *front office* menggunakan teknik *motion graphic* ini adalah :

1.5.1 Bagi Penulis

1. Bisa menjadi sarana untuk menuju ke dunia pekerjaan berdasarkan bidang ini, yaitu bidang multimedia.
2. Bisa memanfaatkan ilmu yang pernah didapat dalam menggunakan Adobe After Effect, Adobe Premiere, Adobe Photoshop, Adobe Audition, Corel Draw X7.
3. Mengamalkan ilmu yang penulis pelajari dan peroleh di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5.2 Bagi Orang Lain

Diharapkan dapat menjadi sebuah ide atau inspirasi dalam penyusunan skripsi bagi mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta yang ingin mengetahui bagaimana membuat video menggunakan teknik motion graphic.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam pembuatan Skripsi ini penulis memerlukan data yang lengkap dan benar. penulis mengharapkan dengan adanya data yang lengkap dapat membantu dalam penusunan skripsi ini dan dapat dijadikan sebagai referensi untuk pembuatan skripsi agar tercapai dengan hasil yang diinginkan. Beberapa metode yang digunakan dalam pengumpulan data, antara lain :

1. Metode Wawancara

Metode ini dilakukan dengan bertanya langsung atau wawancara dengan pihak terkait yaitu manajer pusat kedai digital, dan *front office* itu sendiri.

2. Observasi

Penulis melakukan pengamatan secara langsung yang dilakukan di lapangan dengan cara melihat apa saja tugas seorang *front office* pada Kedai Digital Yogyakarta.

3. Studi Pustaka

Metode pustaka dilakukan dengan cara mengumpulkan data melalui teks tertulis yang sudah ada, dan berhubungan dengan objek yang bersangkutan, dilakukan dengan menjabarkan buku panduan kerja dari perusahaan.

1.6.2 Metode Perancangan

Tahap ini merupakan menggambarkan bagaimana video di bentuk, mulai tahap penentuan konsep dan bentuk visual yang ingin diberikan. Tahap ini dihasilkan perancangan video yang sesuai dengan kebutuhan CV.Kedai Digital. Pada tahap ini video belum dibuat, tetapi persiapan apa saja yang dibutuhkan sudah direncanakan yaitu meliputi :

1. Ide Cerita

Suatu bentuk diskusi dalam rangka menghimpun gagasan, pendapat, informasi, pengetahuan, dan pengalaman sehingga menghasilkan ide-ide kreatif.

2. Naskah cerita

Merupakan jalan cerita atau alur cerita video dalam bentuk text.

3. Storyboard

Merupakan jalan cerita dari atau alur cerita video dalam bentuk gambar dengan pengorganisasian grafik. Contohnya adalah sederetan ilustrasi atau gambar yang ditampilkan berurutan untuk keperluan visualisasi awal.

1.6.3 Metode Produksi

Pada tahap inilah pembuatan video *motion graphic* berlangsung, mulai dari modeling, menganimasikan, dan merender. Sedangkan untuk teknik *live shot* nya dilakukanya pengambilan gambar.

1.6.4 Metode Pasca Produksi

Pada tahap ini dilakukan editing dan compositing dalam pembuatan video *motion graphic*. Editing dan compositing adalah hal yang sangat penting dari utama karena pada tahap inilah beberapa adegan dari hasil render dan audio dimasukan dan dirangkai untuk dijadikan sebuah file video.

1.6.5 Metode Pengujian

Pada tahap ini akan dilakukan sebuah pengujian dari hasil render pembuatan video *motion graphic* panduan tugas *front office*, oleh instansi yang bersangkutan. Dengan cara memperlihatkan video, kemudian dikaji dan dievaluasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dibagi menjadi lima bab, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab I menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan pada penelitian ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada Bab II menjelaskan tentang teori dan referensi yang berhubungan dengan pembahasan pada tema yang diambil.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan membahas mulai dari pra produksi dalam hal ini meliputi penentuan ide cerita, tema, alur atau proses pendaftaran perkara, menulis diagram scene, analisis kebutuhan system, dan analisis masalah dan solusinya, kemudian standrat karakter, standart warna, standart property, pembuatan layout dan storyboard.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mengenai proses pembuatan video, kemudian tahap produksi, meliputi pembuatan karakter, animation, dan pembuatan background. Kemudia dalam tahap pasca produksi atau post produksi meliputi proses dubbing editing dan compositing.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diperoleh dari pembahasan pada bab sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

Pada daftar pustaka ini berisi tetang sumber-sumber yang penulis gunakan untuk menulis skripsi, baik berupa literature dari internet, buku, ataupun jurnal.