

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Terus Berkembangnya Teknologi ada banyak cara untuk menyampaikan sebuah informasi. salah satunya melalui animasi. Animasi adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah di tentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi . Gambar atau objek yang termasuk bisa berupa gambaran manusia , hewan maupun tulisan.

Video profile merupakan salah satu jenis media promosi dan media informasi yang bisa Anda gunakan untuk komunitas Anda. Media video menjadi bentuk baru dalam menyampaikan informasi yang lebih menarik dan mudah di pahami. Tidak bisa dipungkiri juga bahwa kebanyakan orang lebih suka mendengar dan menonton dibandingkan dengan membaca pada saat persentasi. Hal tersebut menjadi kelebihan tersendiri bagi video profile. Maka dari itu komunitas Eqourz idol project sangat membutuhkan profil yang berbentuk video yang berisi teks, suara, gambar, dan animasi sebagai promosi dan media informasi.

Komunitas Eqourz idol project merupakan komunitas Jepang yang berada di kota Yogyakarta. Sebelumnya komunitas Eqourz idol project dalam pembuatan media dokumentasi, promosi dan media informasi kepada mahasiswa tentang keberadaan, tujuan dan program, komunitas Eqourz idol project masih berbentuk manual. Maka dari itu komunitas Eqourz idol project sangat membutuhkan profil yang berbentuk video yang berisi teks, suara, gambar, dan animasi sebagai media dokumentasi, promosi dan media informasi yang lebih menarik dan mudah di mengerti.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat disusun suatu rumusan masalah yaitu *"Bagaimana membuat video profile pada komunitas Jepang Eqourz idol project?"*

1.3 Batasan Masalah

Memfokuskan pembahasan dalam hal ini, dibatasi ruang lingkup yang lebih sempit yaitu :

1. Teknik pembuatan video menggunakan teknik *motion graphic*.
2. Format video adalah mp4 dengan resolusi Full HD 1080p.
3. Durasi video profile berkisar kurang lebih 1 menit.
4. Elemen desain dibuat menggunakan Adobe Illustrator.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini dimaksudkan untuk :

1. Memberikan informasi tentang keberadaan komunitas Eqourz idol project Yogyakarta.
2. Meningkatkan minat mahasiswa baru untuk bergabung dengan komunitas Eqourz idol project Yogyakarta.
3. Menghasilkan sebuah video profile sebagai media informasi dan promosi.
4. Sebagai syarat mendapatkan gelar sarjana komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Sebagai usaha dalam memperoleh pengumpulan data yang akurat, relevan dan terarah sesuai dengan persoalan yang ada, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis menggunakan beberapa metode yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian adalah sebagai berikut :

1.5.1.1 Metode Wawancara

Peneliti melakukan wawancara tanya jawab langsung kepada Bapak Danang Pradityo sebagai penanggung jawab dan para anggota yang berdasarkan tujuan penelitian yaitu mencari data tentang komunitas Eqourz idol project

supaya memperoleh data yang lengkap dan kongkret sebagai bahan analisa penelitian.

1.5.1.2 Metode Kearsipan

Kearsipan dilakukan dengan mengumpulkan data dari komunitas Eqourza idol project yang mendukung penelitian ini.

1.5.1.3 Metode Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data dengan melalui buku-buku, majalah, berita, internet dan lain-lainya dari sumber yang valid untuk mendapatkan dasar-dasar teoritis tentang masalah pembuatan video profil.

1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis yang dipakai menggunakan analisis SWOT, analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non fungsional. Analisis SWOT didalamnya akan membahas tentang *Strengths* (kekuatan), *Weakness* (kelemahan), *Opportunities* (peluang) dan *Treaths* (ancaman) dari video ini. Analisis kebutuhan fungsional membahas tentang informasi-informasi yang dihasilkan oleh sistem. Sedangkan analisis kebutuhan non fungsional membahas tentang kebutuhan *software*, *hardware* dan *brainware* yang digunakan dalam penelitian.

1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan berupa tahap pra produksi video. Pada tahap ini dilakukan persiapan yang dibutuhkan termasuk ide, konsep hingga penulisan *storyboard* yang akan dibuat.

1.5.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang dilakukan merupakan tahap kedua dan ketiga

pembuatan video yaitu tahap produksi dan pasca produksi. Tahap ini bertujuan untuk mengimplementasikan bahan-bahan yang telah terkumpul pada tahap pra produksi. Diawali dengan pembuatan gambar konsep, dilanjutkan proses editing dengan teknik *motion graphic*. Kemudian pada tahap akhir pra produksi dilakukan *recording* suara, pemberian *sound* hingga tahap *finishing* berupa hasil *rendering*.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan Skripsi ini terdiri dari lima sub pokok pembahasan yang terdiri antara lain sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang permasalahan apa yang akan diambil dalam pembuatan laporan penelitian dan memuat tentang : latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menerangkan secara singkat tentang landasan teori yang digunakan oleh peneliti dalam sekema penelitian dan tentang perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan video.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang komunitas E-quorz idol project Yogyakarta, analisis SWOT dan analisis kebutuhan sistem serta penjabaran tahap pra produksi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan diuraikan mengenai produksi dan pasca produksi pembuatan video profil, dengan teknik *motion graphic* serta urutan-urutan pekerjaan serta menampilkan hasil video yang telah dibuat depan dosen pembimbing. Serta menyerahkan video kepada komunitas E-quorz idol project Yogyakarta .

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir yang berisikan kesimpulan dan saran-saran yang membangun. Kesimpulan merupakan rangkuman dari seluruh pembahasan sekaligus manfaat dan kelebihan dari video yang dibuat. Saran berisi tentang kekurangan atau kelemahan video itu sendiri serta kemungkinan pengembangan lebih lanjut dari pembahasan yang telah dilakukan, serta bab ini juga berisi daftar pustaka yang berisi referensi-referensi yang telah digunakan sebagai penunjang dalam menyelesaikan skripsi ini.

