

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Yogyakarta adalah salah satu provinsi yang terletak di pulau Jawa. Dimana kota Yogyakarta ini dikenal sebagai miniaturnya Indonesia. Dikenal sebagai miniaturnya Indonesia karena disanalah pertemuan emosional kolektif putra-puteri Indonesia dari Sabang hingga Merauke di atas “Bhinneka Tunggal Ika” yang diwujudkan dengan niat menuntut ilmu diberbagai perguruan tinggi seperti: Universitas Amikom Yogyakarta, Universitas Gadjah Mada (UGM), Universitas Islam Indonesia (UII), Universitas Negeri Yogyakarta (UNY), Institut Seni Indonesia (ISI), Universitas Muhammadiyah Yogyakarta (UMY), Atmajaya, Sanata Dharma dan lain sebagainya, oleh karena itu juga kota Yogyakarta dikenal sebagai kota pelajar atau kota pendidikan. Di kota Yogyakarta ini kita dapat menemukan banyak sekali orang-orang dari berbagai daerah. Yogyakarta telah banyak menyedot perhatian dan minat anak muda dari berbagai daerah bahkan dari luar negeri.

Banyaknya masyarakat pendatang di Yogyakarta yang sedang menuntut ilmu, ini menimbulkan banyak sekali perkumpulan ataupun himpunan mahasiswa daerah. Mereka membentuk suatu himpunan ini dilatarbelakangi karena adanya kesamaan nasib ataupun rasa. Yakni rasa sama-sama jauh dari orang tua maupun keluarga, dan juga sebagai wadah untuk meluapkan rasa rindu terhadap tanah kelahirannya.

Hal ini juga terjadi pada masyarakat pendatang yang berasal dari Luwuk Banggai. Di Yogyakarta, mahasiswa yang berasal dari Luwuk Banggai juga membentuk suatu perkumpulan atau himpunan yang disebut dengan Himpunan Pelajar mahasiswa Luwuk Banggai Yogyakarta (HPMLB YK). Himpunan ini didirikan pada di D.I Yogyakarta pada tanggal 05 Mei 2014, beranggotan 60 mahasiswa dari Luwuk Banggai yang sedang menempuh pendidikan di perguruan tinggi di Yogyakarta. Sekertariat berlokasi di Asrama BABASAL, Kerapyak Wetan RT. 05 No. 155A, Panggungharjo, Bantul, Yogyakarta. Penulis ingin memperkenalkan HPMLB YK dengan menggunakan video profile, karna permintaan dari hasil musyawarah anggota Himpunan Pelajar Mahasiswa Luwuk Banggai Yogyakarta.

Video profil memiliki peran penting bagi perusahaan atau organisasi khususnya Himpunan Pelajar Mahasiswa Luwuk Banggai, karena dapat mempresentasikan visi dan misi himpunan, kegiatan, promosi, dan informasi lainnya. Video profile dibuat menggunakan teknik motion graphic dan motion tracking ini diharapkan dapat menyajikan sebuah informasi yang menarik dan mudah dipahami oleh masyarakat umum dan calon anggota Himpunan Pelajar Mahasiswa Luwuk Banggai.

Motion graphic memiliki keunggulan dalam menyampaikan informasi, salah satunya dapat membuat efek atau kejadian yang tidak dapat dilakukan melalui *liveshoot*. Salah satu contohnya adalah membuat animasi pensil yang dapat berjalan dan melakukan hal-hal seperti yang dilakukan manusia. Animasi seperti ini tidak dapat dibuat dengan menggunakan *liveshoot*. Sehingga animasi tidak memiliki Batasan dalam berimajinasi dan kreativitas. Animasi juga dianggap menjadi salah satu media yang dapat memberikan informasi secara menarik dan lengkap.

Berdasarkan keterangan diatas untuk meningkatkan penyampaian informasi maka video informasi dikemas menjadi video animasi yang dalamnya menggunakan kombinasi animasi gambar, teks, dan suara yang berisi mengenai

fasilitas, pengajar, target pemasaran, jam mengajar, lokasi dan kontak. Oleh karena itu, solusi yang tepat untuk menyelesaikan masalah tersebut peneliti mengangkat judul “Pembuatan Video Company Profile Pada Himpunan Pelajar Mahasiswa Luwuk Banggai Menggunakan Teknik Motion Graphic dan motion tracking”.

1.2 Rumusan Masalah

Setelah mengkaji latar belakang masalah diatas, rumusan masalah dari penelitian ini yaitu “Bagaimana Merancang dan Membuat Video Company Profile Pada Himpunan Pelajar Mahasiswa Luwuk Banggai Menggunakan Teknik Motion Graphic dan motion tracking”?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah dalam skripsi ini adalah:

1. Pembuatan video yang dimaksud adalah video profile menggunakan teknik *motion graphic* dan *motion tracking*.
2. Video yang dibuat untuk media informasi Himpunan Pelajar Mahasiswa Luwuk Banggai Yogyakarta.
3. Pembuatan video animasi ini menggunakan *software Adobe Illustrator, Adobe Audition, Adobe After Effect, Adobe Premiere*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat video profile sebagai media informasi yang berupa penjelasan profil, visi misi dan kegiatan himpunan.
2. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata dengan harapan ilmu yang dipelajari bisa bermanfaat bagi nusa dan bangsa.
3. Menginformasikan Himpunan Pelajar Mahasiswa Luwuk Banggai dalam bentuk video motion graphic yang berdurasi 1 menit.
4. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 pada Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis

Setelah melakukan penelitian ini diharapkan penulis memiliki cukup pengetahuan dan pengalaman yang lebih luas terkait perancangan dan pembuatan video company profile.

2. Bagi Himpunan Pelajar Mahasiswa Luwuk Banggai

Menjadikan hasil dari penelitian ini untuk mengenalkan Himpunan Pelajar Mahasiswa Luwuk Banggai lebih dikenal masyarakat luas dan menambah anggota.

1.6 Metode Penelitian

Dalam pengumpulan data dan informasi peneliti menggunakan beberapa metode antara lain:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian dan pengumpulan data agar diperoleh informasi atau daya yang relevan dan akurat, penulis menggunakan metode pengumpulan data diantaranya:

1. Metode Observasi

Penulis melakukan pengamatan secara langsung kegiatan yang sedang dilakukan oleh para anggota himpunan pelajar mahasiswa Luwuk Banggai.

2. Metode Wawancara

Penulis melakukan pengumpulan data dengan cara melakukan wawancara terhadap sumber informasi yang dapat dipercaya yaitu ketua dari Himpunan Pelajar Masiswa Luwuk Banggai yaitu Rachal Alexandre.

3. Metode Kepustakaan

Melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari melalui buku dan melalui fasilitas internet yang memberikan informasi yang akurat.

1.6.2 Metode Analisis

Melakukan analisis data yang telah dikumpulkan untuk menyusun laporan dan merancang iklan tersebut. Analisis dalam penelitian ini adalah analisis

kebutuhan. Analisis kebutuhan merupakan analisis yang didalamnya akan menganalisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional, kebutuhan brainware, kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras yang dibutuhkan untuk perancangan pembuat

1.6.3 Metode Pengembangan

1. Pra Produksi

Tahap pra produksi adalah tahap di mana pembuat video mempelajari pembuatan konsep cerita dan storyboard sebelum video di produksi.

2. Produksi

Tahap produksi adalah tahap menyatukan seluruh komponen hasil produksi. Tahap ini meliputi beberapa kegiatan diantaranya, editing, visualisasi dan dubbing.

3. Pasca produksi

Tahap pasca produksi adalah tahap terakhir yaitu proses rendering. Tahap ini adalah memfinalisasi semua object wireframe dan partikel menjadi video yang dapat di nikmati.

1.6.4 Tahapan Uji Coba

Pada tahap ini penulis akan melakukan uji coba apakah penelitian yang dilakukan sesuai dengan yang direncanakan dan apakah sudah layak untuk digunakan Dalam hal ini penulis akan menggunakan skala likert.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan berisi uraian singkat setiap bab bertujuan untuk mempermudah dalam penulisan penyusunan skripsi. Adapun sistematika dari skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab 1 pendahuluan ini penulis akan membahas mengenai latar belakang masalah yang ditemukan penulis, rumusan masalah, Batasan– Batasan

masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis menjelaskan mengenai tinjauan pustaka, dan dasar-dasar teori yang akan dipergunakan sebagai landasan penelitian yang dilakukan penulis dan pembuatan video company profil sebagai media informasi.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini penulis menjelaskan analisis kebutuhan dan perancangan sistem yang berdasarkan penelitian-penelitian serta teori-teori yang dikemukakan sebelumnya.

BAB IV : PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mengenai uraian-uraian dalam pembuatan video company profil sebagai media informasi.

BAB V : PENUTUP

Pada bab penutup adalah bab akhir dalam skripsi yang ditulis penulis. Berisi mengenai kesimpulan-kesimpulan yang dapat dari penelitian dan perancangan video company profile serta saran-saran agar dapat mengembangkan penelitian sehingga lebih baik kedepannya.