

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Di era sekarang, sudah banyak orang yang sudah memasuki era globalisasi, bahkan hampir semuanya masyarakat sudah berada di era globalisasi ini dengan mengikuti perkembangan zaman. di zaman sekarang teknologi sangat berkembang sangat pesat. mulai dari alat komunikasi atau semua hal yang membantu pekerjaan manusia. kita sudah bisa melihat bagaimana perkembangan teknologi saat ini, orang-orang sudah menggunakan robot untuk menyelesaikan suatu pekerjaan, baik dalam bidang industri, kesehatan, pertanian, game, dan lain-lain.

Perkembangan teknologi dan informasi terbukti secara signifikan mengubah gaya hidup dan membuka kesempatan bagi berbagai industri baru untuk semakin berkembang. Salah satunya adalah industri *gaming*. Kondisi ini juga terjadi di Indonesia dengan jumlah statistik pemain gim (*gamers*) yang terus meningkat dari tahun ke tahun. Dalam *Global Games Market Report* yang dilansir oleh Newzoo, Indonesia berada di peringkat 17 sebagai negara dengan pendapatan tertinggi dari *game online* per Januari 2019.

Penerapan multimedia di industri *esports* yang menonjol tertuju pada aktivitas pemasaran dan aktivitas promosi. Aktivitas promosi meliputi periklanan, promosi penjualan, *public relation*, *self branding* melalui internet. Disini peneliti menggunakan multimedia dikarenakan multimedia lebih menarik indera dan menarik minat karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan.

Video *company profile* adalah bentuk komunikasi visual yang dimaksudkan untuk menjelaskan suatu perusahaan, produk, dan jasa secara detail dan meyakinkan. Video *company profile* yang baik akan menaikkan citra perusahaan dan memberikan dampak untuk mempengaruhi pendapat publik, apabila diletakan di dunia maya video *company profile* bisa menjadi *representative* dari perusahaan tersebut yang bisa diakses kapanpun dan dimanapun.

Cylo Esports didirikan pada tahun 2019, tepatnya pada tanggal 13 Maret 2019. Sebagai esports yang masih bisa dianggap baru, Cylo Esports sudah berhasil meraih beberapa prestasi baik dari skala lokal maupun yang skala nasional. Seiring berjalanya waktu Cylo Esports kini tengah berbenah untuk menjadi salah satu tim esports yang lebih dikenal di wilayah Yogyakarta, Nasional, dan juga Internasional. Dalam hal ini tentu saja memerlukan beberapa langkah konkret untuk mewujudkan tujuan tersebut, salah satu langkah untuk mewujudkan tujuan tersebut adalah menggunakan video sebagai media untuk menyampaikan informasi dan promosi.

Sebelumnya Cylo Esports belum memiliki *company profile* berbasis video, *company profile* sebelumnya yang dimiliki Cylo Esports hanya proposal dalam bentuk dokumen.

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk memaksimalkan sarana publikasi kepada masyarakat luas dengan menggunakan video *company profile* sebagai media publikasi dan pengenalan Cylo Esports. Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti tertarik untuk mengambil pokok bahasan skripsi dengan judul "PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO COMPANY

PROFILE CYLO ESPORTS MENGGUNAKAN TEKNIK 2D MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, peneliti merumuskan Masalah “Bagaimana pembuatan video *company profile* dengan tehnik 2d *motion graphic* pada Cylo Esports”?

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari permasalahan yang ada dan dapat mencapai sasaran yang diharapkan, maka peneliti memberikan batasan masalah :

1. Penelitian dilakukan pada Gaming House Cylo Esports Jl. Karangbendo Kulon Perumahan Kampung Ambarukmo III No.14, Jaranan, Banguntapan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta.
2. Pembuatan video *company profile* ini berisikan tentang pengenalan Cylo Esports, Fasilitas Cylo Esports, Kegiatan yang dilakukan oleh Cylo Esports, Divisi apa saja yang ada di Cylo Esports, dan prestasi Cylo Esports.
3. Video *company profile* ini akan ditanyakan kembali kepada pihak Cylo Esports apakah materi yang disampaikan sudah sesuai dengan yang diinginkan pihak Cylo Esports.
4. Proses pembuatan video *company profile* ini menggunakan *software* Adobe After Effect CC 2019, dan Adobe Illustrator CC 2019 dan Adobe Audition C 2019.
5. Video akan diunggah di sosial media Youtube.

6. Video ini berdurasi kurang lebih 1 menit 50 detik.
7. Resolusi video ini 1920 x 1080 *pixel* dengan frame rate 29 *fps*.

1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud

Maksud dari penyusunan skripsi ini, yaitu :

1. Memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata 1 Informatika, fakultas ilmu komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu serta teori-teori yang selama ini didapat yang kemudian dapat diaplikasikan dalam dunia kerja.
3. Menambah wawasan dan pengetahuan dibidang animasi, multimedia, dan videografi serta dapat menambah pengalaman tentang tata cara pengolahan data dan pengembangan profesi sehingga diharapkan nantinya dapat bersaing di industri multimedia saat ini dan kedepannya.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari skripsi "Pembuatan Video *Company Profile* Cylo Esports Menggunakan Teknik 2D Motion Graphic sebagai Media Promosi" ini untuk dalam penyusunan skripsi ini, yaitu :

1. Memperkenalkan Cylo Esports kepada masyarakat luas khususnya daerah Yogyakarta yang dikemas dalam bentuk video.
2. Mendeskripsikan cara pembuatan video *company profile* dengan tehnik 2d *motion graphic* kepada Cylo Esports.

1.5 Manfaat Penelitian

Dalam sebuah penelitian tentu harus memiliki sebuah manfaat, baik untuk peneliti maupun untuk pihak-pihak yang terkait dalam penelitian. Berikut beberapa manfaat yang diperoleh dari penelitian tersebut :

1. Manfaat Bagi Peneliti

Menerapkan ilmu yang sudah didapat selama masa kuliah dan Menambah wawasan dari hasil penelitian sebagai syarat kelulusan pendidikan Strata I (S1) pada Universitas Amikom Yogyakarta Jurusan Informatika.

2. Manfaat Bagi Cylo Esports.

Dapat digunakan Sebagai sarana dokumentasi dan promosi .

3. Manfaat Bagi Akademik

Memberikan masukan yang dapat melengkapi referensi pustaka akademik sekaligus menjadi bahan acuan yang dapat dikembangkan bagi kemungkinan pengembangan konsep dan materi lebih lanjut.

4. Bagi Masyarakat

Sebagai sarana pengenalan kepada masyarakat, dirangkum dengan sedemikian rupa dan di promosikan di sosial media Youtube.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan dan pembuatan video *company profile* ini adalah sebagai berikut :

a. Metode Wawancara

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara melakukan wawancara kepada owner atau pegawai dari Cylo Esports itu sendiri dengan tujuan memperoleh informasi dan data yang jelas dan benar tentang Cylo Esports.

b. Metode Observasi

Merupakan metode pengumpulan data dengan mengamati secara langsung terhadap objek yang diteliti.

1.6.2 Metode Analisis

Setelah melakukan proses pengumpulan data selanjutnya data yang sudah diperoleh diolah dan dianalisa, dalam melakukan pembuatan video *company profile* ini peneliti menggunakan beberapa metode Analisa yang dilakukan metode Analisa sistem yaitu, analisa SWOT.

Analisa SWOT digunakan singkatan dari *Strength* (kekuatan), *Weakness* (kelemahan), *Opportunities* (peluang), *Threats* (tantangan) yang digunakan untuk mengidentifikasi, mengevaluasi dan memecahkan masalah yang ada pada instansi yang diteliti. Analisis SWOT adalah sebuah bentuk analisa situasi dan kondisi yang bersifat deskriptif (memberi gambaran). Tujuan digunakan metode ini adalah untuk mengetahui kebutuhan.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode Perancangan adalah tahap-tahap bagaimana video ini dibuat, dimulai dengan pembuatan. Tahap perancangan ini dibuat sesuai dengan kebutuhan dari Cylo Esports. Adapun tahapan-tahapan dalam pembuatan sebuah video *company profile* sebagai berikut:

- a. Pra Produksi, menentukan konsep, dan *script* atau naskah video .
- b. Produksi, Pembuatan karakter dan menganimasikan gambar sesuai dengan rancangan, selanjutnya melakukan rekaman audio.
- c. Pasca Produksi, memeriksa hasil sementara setelah editing berupa sinkronisasi antara gerakan visual dan audio, dan render final berupa video berformat MP4.
- d. Implementasi, video *company profile* yang telah dibuat akan di unggah melalui sosial media Youtube.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam pemahaman skripsi tersebut maka penyusunannya harus terstruktur dan mudah dipahami. Oleh karena itu peneliti membagi kedalam beberapa bab sesuai dengan pokok pembahasan masing-masing sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan mengenai Latar belakang, Rumusan masalah, Batasan Masalah, Maksud dan tujuan penelitian, Manfaat penelitian, Metode penelitian dan Sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan tentang tinjauan pustaka, teori tentang pengertian multimedia, konsep dasar video, standar video, iklan, fungsi dan tujuan periklanan, definisi motion graphic, karakteristik motion graphic, konsep dasar motion graphic.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai tinjauan umum, analisa masalah, metode pengumpulan data, analisa kebutuhan sistem, dan proses pra-produksi dalam pembuatan video company profile.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang pembahasan mengenai produksi video company profile Cylo Esports dari tahapan pra produksi, produksi dan pasca produksi.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini berisi mengenai kesimpulan dan saran dari video company profile Cylo Esports yang telah dibuat.

6. DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang daftar sumber informasi data dan teori baik dari buku maupun dari internet dengan mencantumkan nama.