

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

PT.Saribuana Jaya Abadi merupakan sebuah perusahaan yang bekerja dibidang pertanian dimana menjual produk penunjang dalam bercocok tanam yaitu pupuk organik. Perusahaan ini berdiri pada tahun 2018 yang beralamatkan di kabupaten Magelang, adapun barang yang di jual merupakan produk asli buatan sendiri perusahaan tersebut. Sementara sampai sekarang penjualan produk masih meliputi daerah Jawa Tengah saja. Sasaran utama produk tersebut adalah para pelaku tani di desa-desa sekitar Jawa Tengah. Pemasaran produk ini masih dilakukan dengan cara tradisional dimana mendatangi langsung kepada para petani dan memperkenalkan produk tersebut. Perusahaan sering mengadakan demo produk ke pada kelompok tani serta memberikan sample produk secara gratis sebagai cara pemasaran produk.

Teknik Motion Graphic adalah salah satu teknik dalam videografi, Motion graphics bisa dikatakan sejenis dengan infographic, tetapi menggunakan cuplikan video atau animasi untuk membuat rangkaian gerak ilusi. Motion graphics pada umumnya merupakan gabungan dari potongan-potongan desain yang berbasis media visual, seperti memasukan elemen-elemen yang berbeda seperti desain 2D atau 3D, animasi, video, ilustrasi, fotografi, dan musik. Termasuk di dalamnya yaitu, tipografi dan grafis yang dapat terlihat pada judul untuk film, pembuka program televisi,

bumper, dan elemen – elemen grafis yang muncul di televisi. Namun, video atau film dari objek yang bergerak belum dikategorikan sebagai bagian dari motion graphics, kecuali jika video atau film tersebut dikombinasikan dengan beberapa elemen desain, seperti bentuk, jenis, atau baris.

Menurut Sukarno, (2008:2) Cakupan motion graphic telah melampaui metode-metode seperti footage frame-by-frame dan animasi. Dewasa ini komputer mampu mengkalkulasikan dan mengacak perubahan dalam sebuah citra untuk menciptakan ilusi akan gerakan dan transformasi. Animasi komputer mampu menggunakan ruang informasi lebih kecil (memori komputer) dengan tweening secara otomatis, proses rendering perubahan-perubahan utama sebuah citra dalam sebuah waktu yang ditentukan. Hal tersebut disebut sebagai keyframe. Program Adobe Flash contohnya, menggunakan animasi komputer tweening juga animasi frame-by-frame dan video. Motion graphic Design adalah sebuah subset dari Multimedia yang menggunakan elemen grafis dan prinsip-prinsip desain grafis dalam konteks pembuatan film atau produksi video melalui animasi atau teknik perfilman lainnya. Contohnya adalah tipografi kinetik dan grafis-grafis yang sering terlihat dalam sebuah pembukaan film, atau opening sequence untuk serial TV, juga animasi web-based, bahkan hingga logo 3D stasiun TV yang kerap dipakai dalam sebuah saluran TV. Meski motion graphic design telah ada selama beberapa dekade, akhir-akhir ini dengan majunya teknologi maka motion graphic design-pun telah mengalami kemajuan yang eksponensial dalam

konteks kemutakhiran teknis. Sukarno, (2008:2).

Motion graphic pada umumnya merupakan gabungan dari potongan-potongan desain atau animasi berbasis media visual yang Seperti 2D, 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik (Krishna, et al., 2010).

Cinematic merupakan teknik dalam pembuatan film dimana terdiri dari color grading, pengambilan gambar(angle), transisi (fade in / fade out), moving gambar, komposisi gambar , dan tata lighting sehingga dapat menggambarkan suasana dalam video tersebut. Di dalam teknik sinematografi (cinematic) kita juga harus bisa membuat skenario dan penataan artistik yang baik untuk mendukung cerita dalam film. Teknik cinematic yang baik akan mendukung film dalam penyampaian pesan kepada penonton.

## **1.2 Rumusan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, maka dapat dirumuskan masalah nya yaitu: Bagaimana membuat video Company profile PT. Saribuana Jaya Abadi menggunakan teknik motion graphic dan cinematic .

### **1.2.1 Batasan Penelitian**

Agar Berfokus pada penelitian yang akan dibahas maka diberikan batasan-batasan yaitu:

1. Teknik yang digunakan dalam pembuatan video company profile ialah motion grafik dan cinematic

2. Dalam teknik cinematic penggunaan variable teknik meliputi color grading ,transisi ,pengambilan gambar ,cropping .
3. Tools yang digunakan adalah PC dengan processor Amd-A10 , Smartphone Iphone x , Adobe Premier CS 6 , Film Mora 9 , Adobe After Effect 2015
4. Video Company Profile PT.Saribuana Jaya Abadi akan di tayangkan di instaram iklan sebagai bahan uji.

### **1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Adapun maksud dan tujuan penelitian sebagai berikut :

#### **1.3.1 Maksud Penelitian**

Berdasarkan permasalahan diatas, maka maksud penelitian ini adalah :

1. Membuat video Company profile yang menggunakan teknik motion graphic dan cinematic .
2. Menerapkan teknik motion graphic dan cinematic dalam pembuatan company profile.

#### **1.3.2 Paragraf Permasalahan**

PT.Saribuana jaya abadi dalam pemasarannya masih menggunakan cara traditional serta belum memiliki video profile yang mewakili karakter perusahaan.

#### **1.3.3 Solusi yang Ditawarkan**

Pembuatan Video Company profile untuk PT. Saribuana Jaya Abadi dan di tayangkan di instaram iklan

#### **1.3.4 Harapan atau Kontribusi**

Kontribusi dari hasil penelitian yang telah dilakukan adalah membuat rancangan Video Company profile untuk PT. Saribuana Jaya Abadi kemudian di tayangkan di instagram iklan untuk media pengenalan *profile* perusahaan.

#### **1.3.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat video company profile perusahaan menggunakan teknik motion graphic dan cinematic sebagai media pengenalan profile perusahaan.

#### **1.4 Metodologi Penelitian**

Untuk mempermudah dalam melaksanakan penelitian ini, digunakan beberapa metode penelitian yang nantinya di harapkan mampu membantu dalam pengumpulan data guna pembuatan program dan pembuatan laporan hasil penelitian.

#### **1.5. Metode Pengumpulan Data**

##### **1. Metode Observasi**

Pada metode observasi penelitian dilaksanakan secara langsung ke PT.Saribuana Jaya Abadi guna mengamati proses penjualan yang berlangsung di tempat tersebut.

##### **2. Metode Wawancara**



Metode wawancara dilaksanakan langsung kepada pemilik PT.Saribuana Jaya Abadi sebagai narasumber, untuk mengetahui permasalahan yang sedang terjadi pada perusahaan tersebut serta mendapat data barang, dan data penjualan.

### **3. Metode Studi Pustaka**

Studi pustaka yang dilakukan adalah dengan membaca buku yang bertema data cinematografi, motion graphic dan cinematic serta membaca jurnal yang membahas tentang perancangan film, penerapan teknik motion graphic dan cinematic di bidang pembuatan video untuk mendukung dengan topik yang berhubungan dengan penelitian.

## **1.6 Tahap-Tahap Penelitian**

### **1. Metode Analisis**

Menganalisis kebutuhan bahan editing video untuk pembuatan video company profile.

### **2. Metode Perancangan**

Setelah melakukan analisis maka dilanjutkan pada tahap perancangan, pada tahap ini akan dirancang fitur apa saja yang akan diberikan kedalam sistem yang akan dibuat.

Perancangan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Membuat storyboard video
- b. Melakukan pengambilan gambar (video)
- c. Membuat bahan ilustrasi untuk motion graphic
- d. Melakukan editing serta rendering (penyatuan editing)

### **3. Implementasi**

Pada tahap implementasi dilakukan dengan mengenalkan kepada masyarakat mengenai profil perusahaan melalui video .

#### **4. Pengujian**

Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah video dapat diputar di semua platform , media sosial, televisi.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Laporan penelitian ini disusun secara sistematis berdasarkan bab-bab yang berurutan sesuai pokok-pokok permasalahannya, secara garis besar sistematika penulisan tersusun sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini membahas tentang tinjauan pustaka dan teori-teori dari hasil studi pustaka yang digunakan oleh penulis sebagai landasan dasar penelitian.

#### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini membahas tentang tinjauan umum objek penelitian, analisis sistem yang meliputi analisis masalah, analisis PIECES, analisis kebutuhan

sistem, analisis kelayakan sistem, dan perancangan sistem yang meliputi perancangan proses, perancangan basis data, dan perancangan antar muka.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas tentang hasil implementasi perancangan sistem, pembahasan sistem, uji coba program, serta hasil testing dan implementasinya.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dari seluruh penelitian, dan juga berisi saran yang perlu diambil dalam rangka penyempurnaan dan pengembangan sistem selanjutnya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Pada daftar pustaka berisi identitas jurnal atau buku yang meliputi: nama penulis, judul tulisan, penerbit, identitas penerbit, beserta tahun terbit yang sudah dijadikan rujukan atau sumber dari penelitian.