

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap. [1]

Keunggulan dari video sebagai media informasi dan promosi adalah yang pertama menarik perhatian dan bisa dinikmati dengan lebih mudah, yang kedua menyederhanakan kerumitan maksudnya adalah jika memperlihatkan sesuatu dengan hanya gambar dan tulisan saja orang kadang masih belum paham karena terlalu panjang, maka video bisa menjelaskan lebih singkat, yang ketiga yaitu video lebih lengkap karena video memadukan tulisan, gambar, dan audio dengan porsi yang disesuaikan, dan yang terakhir adalah video bisa memanjakan karena orang cenderung bosan dan malas membaca tulisan yang panjang dan orang cenderung menyukai video dibuktikan dengan tingginya angka penonton aktif televisi dan youtube.[20]

Berdasarkan wawancara penulis kepada guru SMPN 2 Sukasari diperoleh keterangan bahwa supervisi yaitu Asep Trimulya, S. Pd, M. Mpd. sering menanyakan keberadaan media informasi sekolah untuk masyarakat umum

terutama keberadaan *video profile*. Masyarakat membutuhkan media informasi yang menarik dan mudah dimengerti. Selama ini SMP Negeri 2 Sukasari memberitahu perkembangan sekolah dengan mengadakan pawai keliling desa yang menampilkan beberapa ekstrakurikuler dan kenggulan sekolah, selain itu sekolah memberitahukan lewat rapat orangtua murid dan ketika kelulusan saja. Dengan dibuatnya *video profile* maka sekolah bisa menggunakannya sebagai media informasi yang nantinya bisa disebarakan lewat internet dan juga bisa digunakan untuk media presentasi.

Motion graphic merupakan jenis video yang populer digunakan dalam mempresentasikan data. Dengan menggunakan *motion graphic* bisa membuat hal yang tidak mungkin menjadi mungkin dan pesan yang disampaikan dalam bentuk *motion graphic* berbeda dengan pesan yang tersampaikan jika membuat video dalam bentuk *live action* saja. *Motion graphic* menggunakan desain yang sederhana sehingga pesan yang disampaikan pun jadi lebih mudah diingat. Kebanyakan *motion graphic* dibuat dengan durasi 30 detik hingga 3 menit. Dengan durasinya yang pendek, *motion graphic* cocok dipasang di media sosial. Facebook menyebutkan bahwa menonton 10 detik saja dari *motiongraphic*, *brand awareness* dapat lebih ditingkatkan. Karena *motion graphic* juga menggabungkan audio dan *copywriting*, maka pesan yang disampaikan juga jauh lebih efektif.[2]

Dalam pembuatan *video profile* perlu adanya tahapan pra produksi, produksi dan pasca produksi. Dengan memanfaatkan teknologi komputer, penulis menerapkan pembuatan video profile dengan menggunakan teknik *motion graphic*. Berdasarkan latar belakang tersebut judul yang akan penulis angkat adalah

“Pembuatan Video Profile pada SMP Negeri 2 Sukasari dengan Menggunakan *Motion Graphic*”.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang dan membuat Video Profile SMP Negeri 2 Sukasari dengan menggunakan *Motion Graphic*?

1.3 Batasab Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Video Profil ini akan dibuat dalam bentuk *Motion Graphic* yang akan digunakan untuk media informasi, promosi dan presentasi sekolah.
2. Durasi video yang ditampilkan adalah 2 menit 17 detik.
3. Perangkat Lunak yang digunakan dalam perancangan Video Profile SMPNegeri 2 Sukasari meliputi Sistem Operasi Windows 10, Adobe Illustrator, Adobe After Effect CS 6, Adobe Premiere CS 6, dan Audacity.
4. Video ini akan menggunakan format *file* video .mp4 dengan kualitas Full HD 1080p dengan resolusi 1920x1080p.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Diploma 3 jurusan Teknik Informatika di UNIVERSITAS “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Membuat Video Profile SMPN 2 Sukasari sebagai media informasi kepada masyarakat umum.

3. Untuk menerapkan dan mempraktikkan ilmu-ilmu yang sudah diperoleh dalam perkuliahan serta menambah wawasan ilmu pengetahuan.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian sebagai berikut :

1. Masyarakat dan orang tua murid mengetahui informasi perkembangan sekolah.
2. Meningkatkan citra dari SMP Negeri 2 Sukasari

1.6 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian dan pembuatan *video profile* SMP Negeri 2 Sukasari, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif, untuk memperoleh data kualitatif dilakukan melalui wawancara kepada pihak sekolah yang meliputi kepala sekolah SMP N 2 Sukasari. Sedangkan untuk memperoleh data kuantitatif dilakukan dengan cara membagikan kuisioner kepada masyarakat umum.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

a. Wawancara

Metode wawancara adalah metode pengumpulan data dengan cara tanya jawab dengan narasumber yang dilakukan secara sistematis berdasarkan daftar pertanyaan baik tertulis maupun lisan mengenai masalah yang dibahas. Wawancara ini dilakukan pada Januari 2019 dengan menanyakan langsung kepada Kepala sekolah SMPN 2 Sukasari Bapak Yaya Soliana, S.pd.

b. Observasi

Yaitu merupakan suatu teknik pengumpulan data yang efektif untuk mempelajari sistem, dengan cara mengamati objek penelitian. Dalam hal ini, pengamatan langsung pada Januari 2019 di SMPN 2 Sukasari Jln. Sumur 1 pertamina Desa Anggasari Kecamatan Sukasari Kabupaten Subang.

c. Studi Pustaka

Metode ini dilakukan untuk mengumpulkan data melalui buku – buku dan materi yang berkaitan dengan proses pembuatan yang di peroleh di perpustakaan maupun file – file dari internet, yang dilakukan pada Februari 2019.

1.6.2 Metode Perancangan**a. Pra Produksi**

meliputi Ide Cerita, Pembuatan Naskah dan Pembuatan *Storyboard*.

b. Produksi

Meliputi Pembuatan Karakter, Pemodelan benda-benda pendukung, Pembuatan background dan *mixing sound*.

c. Pasca Produksi

Meliputi *Compositing, Editing, Rendering*.

d. Implementasi

Meliputi Penerapan hasil video profile.

1.6.3 Metode Implementasi

Merupakan tahap dimana *video profile* ini yang telah selesai dibuat akan diimplementasikan atau diserahkan pada pihak sekolah dan dipergunakan untuk keperluan presentasi dan lain-lain.

1.6.4 Metode Evaluasi

Pada tahap evaluasi menggunakan metode pengujian dan pembahasan teknik *motion graphic* yang dapat diterapkan pada *video profile* pada SMP Negeri 2 Sukasari. Sehingga visualisasi data yang disampaikan dapat dengan mudah dimengerti.

Pada metode pengujian, dilakukan *screening motion graphic* yang sudah ada dan diperlihatkan kepada 10-20 orang untuk mengulas apakah *motion graphic* yang dihasilkan masih ada beberapa kekurangan untuk selanjutnya direvisi dan dilakukan penyempurnaan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penelitian yang dibuat agar dapat memberikan penyajian laporan yang mudah dimengerti dan terstruktur. Penelitian ini dibagi menjadi beberapa bab dimana masing-masing bab terdiri dari sub-sub tertentu yang saling berkaitan, sehingga setiap bab saling melengkapi dan berhubungan satu sama lain. Berikut adalah uraian singkat dari sistematika penelitian ini :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan menjelaskan tentang teori dan referensi yang berhubungan dengan pembahasan pada tema yang diambil.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang sejarah singkat, visi dan misi, serta data-data lainnya yang diperoleh dari SMPN 2 Sukasari yang penulis jadikan sebagai objek penelitian untuk Tugas Akhir.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan bab yang membahas tentang implementasi aplikasi yang dibuat dan pengujianya.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan tugas akhir yang berisikan kesimpulan dan saran dari keseluruhan isi laporan.