

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, penyampaian informasi disajikan secara menarik dan dapat menghasilkan ide-ide kreatif melalui multimedia. Multimedia merupakan teknik memanfaatkan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, animasi dan salah satunya adalah dengan video (Sofyan,2008). Video merupakan media elektronik yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit dan banyak digunakan untuk mengekspresikan sesuatu. Salah satu jenis video yang menarik perhatian sebagai sumber informasi adalah video infografis.

Infografis merupakan singkatan dari *information graphic* istilah ini telah mendapatkan popularitas didasarkan pada peningkatan penggunaan grafis (Lankow,2012:6). penyajian informasi dalam bentuk *audio-video* yang berisi data dan fakta yang divisualisasikan dengan lebih menarik dan memperjelas informasi sehingga membuat penonton lebih tertarik. Video infografis dapat disajikan melalui animasi dua atau tiga dimensi, serta dapat digunakan pada televisi ataupun media online yang dapat menampilkan video contohnya seperti *youtube* dan media sosial.

LKP Genius Education Centre atau yang kerap disebut GEC merupakan salah satu lembaga kursus dan pelatihan yang didirikan pada tanggal 24 April 2006 dengan tujuan untuk membatu masyarakat agar lebih mudah dalam memperoleh pendidikan dan membantu menggali potensinya. Dalam kontribusinya terhadap masyarakat, Genius Education Centre perlu untuk melakukan perkembangan agar

dapat diakui oleh masyarakat umum. Salah satu usaha yang dapat dilakukan ialah melalui pembuatan video infografis.

Berdasarkan alasan tersebut, penulis ingin memanfaatkan media informasi yang berfungsi sebagai media publikasi sejarah, profil, program layanan dan keunggulan sehingga informasi lembaga yang terpercaya dapat diterima masyarakat umum. Untuk itu, penulis akan melakukan penelitian dengan judul “Perancangan Video Infografis pada LKP Genius Education Centre Pangkalan Bun sebagai Media Informasi dengan Menggunakan Teknik *Motion Graphic*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana merancang sebuah video infografis pada LKP Genius Education Centre dengan memanfaatkan informasi yang telah tersedia.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penulis membatasi masalah dari penelitian ini, diantaranya:

1. Video infografis ini akan dibuat dalam bentuk animasi 2D atau dua dimensi dengan menggunakan *motion graphic*.
2. Informasi yang disajikan dalam video infografis ini berupa sejarah, profil, program layanan dan keunggulan LKP Genius Education Centre.
3. Video infografis ini berisi elemen-elemen desain dan material-material *background, character, icon, pie chart* yang telah dirancang dengan menggunakan *motion graphic*.

4. Material animasi di dalam video infografis yang dimaksud berdurasi fleksibel atau dapat diubah sesuai kebutuhan.
5. Dikemas dalam format *file* .mp4 dengan kualitas *Full HD* 1080p resolusi 1920x1080p.
6. Perangkat lunak yang digunakan dalam membuat video ini adalah *Adobe After Effect CC, Adobe Audition CC, Corel Draw X7*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Membuat video infografis tentang sejarah, profil, program layanan, dan keunggulan LKP Genius Education Centre.
2. Membuat video infografis sehingga memberikan informasi bagi LKP Genius Education Centre sebagai lembaga terpercaya.
3. Membuat konten informasi, yang mampu digunakan sebagai media informasi yang dapat diberikan kepada masyarakat.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi Penulis
Menerapkan ilmu yang didapat selama kuliah di Universitas Amikom Yogyakarta pada bidang IT dan multimedia dengan menggunakan aplikasi multimedia seperti *Corel Draw, Adobe Audition, dan Adobe After Effects*.
2. Bagi LKP Genius Education Centre
Dapat membantu LKP Genius Education Centre dalam memberikan informasi tentang lembaga mereka kepada masyarakat.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap video-video infografis, serta animasi yang menggunakan *motion graphic* dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh referensi.

2. Wawancara

Wawancara dalam mendapatkan informasi dan data yang valid dengan pihak LKP Genius Education Centre.

3. Studi Pustaka

Penelitian ini mengacu pada studi pustaka, internet, maupun referensi lain dari berbagai sumber yang terpercaya.

1.6.2 Metode Analisis

1. Analisis SWOT

Analisis kebutuhan dalam proses identifikasi pada penelitian ini.

2. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional merupakan kebutuhan yang berhubungan langsung dengan penelitian ini.

3. Kebutuhan Non-Fungsional

Analisis kebutuhan non-fungsional bertujuan untuk mengetahui perangkat keras dan perangkat lunak apa saja yang dibutuhkan selama pembuatan video infografis tersebut.

1.6.3 Metode Perancangan

1. Pra Produksi

Pada tahap pra produksi, dipersiapkan segala sesuatu yang mendukung untuk proses menuju proses produksi. Persiapan pra produksi lebih berfokus kepada pengambilan data, penentuan konsep, perangkat lunak dan perancangan agar mempermudah pada proses produksi yang memerlukan penataan alur beserta desain animasinya.

2. Produksi

Pada tahap produksi, dilakukan perancangan dan pembuatan animasi. Proses ini menggunakan berbagai macam perangkat lunak, diantaranya adalah *CorelDraw X7*, dan *Adobe Audition CC*.

3. Pasca Produksi

Pada tahap pasca produksi, terdapat proses pendukung yang mengemas video infografis tersebut. Perangkat lunak yang digunakan *Adobe After Effects CC*.

1.6.4 Metode Implementasi

Implementasi dilakukan setelah merealisasikan video yang telah dibuat sebelumnya. Video yang dimaksud nantinya akan ditampilkan pada media sosial milik lembaga.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini memiliki sistematika penulisan yang terdiri dari 5 bab, yaitu:

BAB I Pendahuluan, berisi gambaran umum masalah yang dideskripsikan melalui latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan teori, berisi penjelasan tentang penelitian-penelitian yang berhubungan dengan perancangan video infografis dengan *motion graphic*.

BAB III Analisis dan perancangan, berisi gambaran mengenai objek penelitian, perancangan pembuatan video infografis berdasarkan rumusan masalah secara umum.

BAB IV Implementasi dan pembahasan, berisi penjelasan cara dan tahapan pembuatan video infografis.

BAB V Penutup, berisi kesimpulan dan saran yang ditunjukkan kepada pihak-pihak terkait.