

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

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 berasal dari kata *Infographics* dalam Bahasa Inggris yang merupakan singkatan dari *Information* dan *Graphics*, maka *Infographics* adalah bentuk visualisasi data yang menyampaikan informasi kepada pembaca, pendengar dan penglihat agar dapat dipahami dengan lebih mudah dan cepat.

Dalam menyampaikan pesan atau informasi haruslah menarik untuk dilihat, dengan menggunakan animasi 3Dimensi sangatlah menguntungkan dari segi pandangan sangat realistis dan sangat menguntungkan dalam pengerjaannya, yang dimaksud dalam pengerjaannya adalah apabila terjadi perubahan sudut kamera tidak perlu menggambar ulang seperti yang dilakukan jika menggunakan animasi 2Dimensi dan begitupula dengan permasalahan waktu, apabila menggunakan teknik liveness maka akan jadi kendala dalam permasalahan waktu pengerjaan.

PT.Kedai Karir Indonesia Yogyakarta adalah sebuah instansi yang membantu menyediakan sumber daya untuk membantu perusahaan lain dalam menyelesaikan permasalahan. Namun, penulis menemukan fakta bahwa PT.Kedai Karir Indonesia masih kurang dikenal di kalangan masyarakat Yogyakarta, hal ini lah yang membuat penulis ingin membantu mengatasi masalah tersebut dengan membuat

media informasi infografis dan menyampaikan informasi yang ada di video ke khalayak umum melalui media berbagi demi menyelesaikan permasalahan tersebut.

Dengan solusi ini diharapkan dapat membantu PT.Kedai Karir Indonesia dalam menarik dan mendapatkan kepercayaan dari kalangan masyarakat. Oleh karena itu, penulis membuat media informasi infografis PT.Kedai Karir Indonesia menggunakan Motiongraphic 3D.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang masalah di atas, maka penulis membuat rumusan masalah,

1. Bagaimana cara merancang dan membuat media informasi infografis PT.Kedai Karir Indonesia menggunakan motiongraphic 3D.
2. Bagaimana menyebarkan ke khalayak umum melalui media teknologi.

## **1.3 Batasan Masalah**

Dari latar belakang masalah di atas, maka penulis membuat batasan-batasan masalah sebagai berikut:

1. Pada iklan ini akan menampilkan beberapa informasi sebagai daya tarik dari PT.Kedai Karir Indonesia, yaitu:
  - Kapan berdirinya
  - Bergerak dibidang apa
  - Sudah berapa banyak yang sudah di bantu
  - Bekerja sama dengan siapa aja
  - Jasa atau layanan yang diberikan.
2. video ini akan menampilkan grafis berbentuk 3D.

3. Hasil video akan menggunakan format .mp4 dengan kualitas HD menggunakan resolusi 1280x720p.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penulis menetapkan maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1.4.1. Maksud Penelitian**

Maksud dari penelitian dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Media Informasi InfoGrafis PT.Kedai Karir Indonesia Menggunakan MotionGraphic” adalah sebagai syarat kelulusan jenjang pendidikan S1 pada Universitas AMIKOM Yogyakarta dan demi meningkatkan daya saing bagi PT.Kedai Karir Indonesia sebagai instansi dalam bidang konsultasi.

##### **1.4.2. Tujuan Penelitian**

1. Membantu branding PT.Kedai Karir Indonesia dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi.
2. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui cara merancangan dan membuat media informasi infografis PT.Kedai Karir Indonesia yogyakarta menggunakan motiongraphic.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

##### **1.5.1. Bagi Penulis**

Adapun manfaat penelitian ini bagi penulis, antara lain:

1. Meningkatkan pemahaman dalam membangun sebuah media informasi.
2. Meningkatkan pemahaman tentang pembuatan character 3D.

### **1.5.2. Bagi Perusahaan**

Adapun manfaat penelitian ini bagi perusahaan, antara lain:

1. Memperkenalkan perusahaan lebih luas di kalangan masyarakat.
2. Meningkatkan jumlah pelanggan.

## **1.6 Metode Penelitian**

### **1.6.1. Metode Pengumpulan Data**

#### 1. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung kelapangan guna melihat langsung proses kerja pada PT.Kedai Karir Indonesia.

#### 2. Wawancara

Wawancara dalam mendapatkan informasi dan data yang valid dengan pihak PT.Kedai Karir Indonesia.

#### 3. Studi Pustaka

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

### **1.6.2. Metode Analisis**

#### 1. Kebutuh Analisis Swot

Analisis kebutuhan dalam proses identifikasi pada penelitian.

#### 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 menuju proses produksi. Persiapan pra-produksi lebih berfokus kepada pengambilan data, penentuan konsep, perangkat lunak dan perancangan agar mempermudah pada proses produksi.

#### 2. Produksi

Pada tahap produksi, dilakukan perancangan dan pembuatan animasi. Proses ini menggunakan berbagai macam perangkat lunak, diantaranya adalah 3D Studio Max, Adobe After Effect, Adobe Audition, Adobe Premiere, Cinema 4D, dan CorelDraw X7.

#### 3. Pasca Produksi

Pada tahap pasca produksi, terdapat proses pendukung yang mengemas video infografis tersebut agar terlihat lebih menarik.

### 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 Teknik 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.

