

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi merupakan bagian dari siklus pertumbuhan masyarakat. Dengan berkembangnya teknologi saat ini, metode penyampaian informasi yang baik adalah menggunakan video. Karena dengan video informasi yang akan disampaikan menjadi lebih kompleks yaitu meliputi text, suara, gambar, dan animasi. Menggunakan video dapat memberikan informasi yang efektif dan efisien dibandingkan dengan media informasi lain, seperti poster, banner, brosur, maupun media cetak yang lain. Dan perkembangan teknologi yang cukup pesat yakni dibidang multimedia, ada dua diantaranya adalah *live shoot* dan *motion graphic*.

Live shoot dapat diartikan sebagai teknik pengambilan gambar bergerak secara langsung. *Live shoot* juga dapat dikatakan sebagai *video shooting* dimana dalam pengerjaannya diperlukan *editing* untuk menyempurnakan hasil shooting. Pengertian *live shoot* itu sendiri adalah serentetan perekaman tentang orang- orang, atau makhluk hidup lainnya, paling tidak ada satu atau lebih karakter yang diperankan oleh seseorang atau beberapa orang yang kemudian menciptakan suatu adegan yang dramatik, yang dipadu dengan kejadian dramatik lainnya dan disusun pada suatu proses *editing*, dan semuanya ini apabila disatukan dapat menciptakan

sebuah alur cerita yang bisa membuat penontonnya terhanyut (Ariesta Jatmiko, 2014).

Motion Graphics adalah salah satu teknik animasi yang memanfaatkan gerakan yang dikombinasikan dengan suara untuk membentuk suatu karya multimedia. Penyampaian pesan kepada audiens dilakukan dengan menggabungkan beberapa elemen sekaligus contohnya elemen grafis gambar dan teks yang bergerak secara dinamis menghasilkan sebuah harmoni. Teknik ini bertujuan untuk memperkuat pesan yang ingin disampaikan.

Slowboard merupakan perusahaan yang memproduksi papan skateboard Penny pertama di Yogyakarta. Didirikan pada tahun 2015 dan sudah memiliki 5 tipe atau 5 jenis papan yang bisa digunakan untuk sesuai kebutuhan sehari-hari. Saat ini media promosi yang mereka gunakan antara lain flyer dan poster. Media promosi tersebut sudah cukup baik, akan tetapi mereka membutuhkan ilustrasi dan informasi dari tipe style papan Penny Slowboard untuk alternatif alat transportasi ramah lingkungan.

Untuk menggambarkan hal tersebut, maka penulis mengusulkan membuat video profile yang melibatkan adanya animasi, suara, dan teknik motion graphic, dengan unsur-unsur yang seperti itu maka diharapkan mampu memberikan pengetahuan style dan fungsi dari setiap tipe papan Penny Slowboard.

Berdasarkan permasalahan diatas dan untuk menggambarkan ilustrasi tentang informasi yang akan disampaikan, maka penulis mengambil judul “

Pembuatan Video Profil Prodak Papan Penny untuk Perusahaan Slowboard dengan Teknik Live Shoot dan Motion Graphic”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah diatas, dapat ditulis susunan perumusan masalah yang akan dibahas, yaitu “*bagaimana mengimplementasikan motion graphic sebagai media promosi dan informasi Papan Penny Slowboard ?*”

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Obyek penelitian adalah Perusahaan Penny Slowboard.
2. Informasi isi video berupa *live shoot camera* dan animasi *motion graphic*.
3. Informasi yang disampaikan berupa profil Penny Slowboard.
4. Hasil akhir dari video promosi *live shoot* dan *motion graphic* Slowboard Papan Penny akan diujikan kelayakanya kepada para pelaku kreatif yang berkompeten dibidang motion grafis.
5. Pengujian yang dilakukan berupa informasi dan tampilan pada video promosi motion grafis Slowboard Papan Penny.
6. Tahapan peneliatian sampai pada penyerahan video promosi live shoot dan motion grafis ini kepada pihak Perusahaan Penny Slowboard.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah :

1. Perusahaan Penny Slowboard diketahui oleh masyarakat luas khususnya di Yogyakarta.
2. Video ini sebagai media informasi dan promosi.
3. Sebagai syarat mendapatkan gelar sarjana komputer UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk implementasi motion grafis informasi dan promosi Perusahaan Penny Slowboard.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat supaya Perusahaan Penny Slowboard dikenal oleh masyarakat luas, meningkatkan minat remaja baru, serta membangun kota yang baik, ramah lingkungan.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Observasi dilakukan dengan cara penulis melakukan pengamatan terhadap video - video iklan yang menggunakan teknik *motion graphic* baik buatan Indonesia maupun luar negeri sebagai referensi.

2. Metode Wawancara

Merupakan metode penelitian dengan cara mengumpulkan data dari obyek secara langsung terhadap seluruh kegiatan obyek yang akan diteliti.

1.6.2 Metode Perancangan

Pra Produksi (Ide cerita, Rancangan Naskah iklan, Rancangan Storyboard).

1.6.3 Metode Pengembangan

Produksi (Pengumpulan Aset, Pengambilan Gambar, Animating), Pasca Produksi (Editing, Finishing).

1.6.4 Metode Evaluasi

Pada tahap evaluasi menggunakan metode pengujian dan pembahasan animasi 2D menggunakan teknik *motion graphic* yang diterapkan pada video *motion graphic* Slowboard Papan Penny sehingga visualisasi data yang disampaikan dapat dengan mudah dimengerti audien.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam penyusunan laporan penelitian ini, maka peneliti menggunakan sistematika penulisan secara sederhana yang terdiri dari :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar terhadap permasalahan yang akan dibahas, yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini merupakan landasan teori meliputi, tinjauan pustaka, konsep dasar multimedia, teknik *live shoot camera* dan animasi *motion graphic* yang digunakan dalam penyusunan skripsi. Pada bab ini juga berisi tentang *tools/software* yang digunakan dalam pembuatan video promosi dan informasi Slowboard Papan Penny.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang profil Perusahaan Penny Slowboard, analisis video yang akan dibuat, analisis kebutuhan dan perancangan video.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENERAPAN

Ini menjelaskan tentang hasil dan pengujian video promosi dan informasi Slowboard Papan Penny dan pembahasannya.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

