

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi *Motion Graphic* adalah tipe animasi yang menampilkan gabungan dari ilustrasi, tipografi, fotografi dan videografi, misalnya penggunaan running teks pada *billboard* iklan atau pada *Company Profile*. Secara umum animasi berarti menghidupkan urutan *still image* (gambar tidak bergerak), atau teknik memfilmkan susunan model atau gambar untuk menciptakan rangkaian gerak ilusi. Jadi animasi dibentuk dari model-model grafis yang kemudian digerakkan. Animasi *Motion Graphic* disebut juga gambar bergerak karena dalam proses pembuatannya digunakan banyak gambar yang berurutan dan dimanipulasi sedemikian rupa sehingga tampak seolah-olah gambar tersebut dapat bergerak. Pada penelitian ini penulis akan membuat video *Company Profile* kima kinema menggunakan *Motion Graphic*.

Kima kinema merupakan penyedia jasa multimedia yang lebih berfokus pada bidang fotografi dan videografi. Kima kinema belum banyak diketahui oleh publik karena selama ini penyebaran informasi hanya sebatas dari mulut ke mulut dan mengunggah portofolio di Instagram tanpa mencantumkan informasi yang cukup. Media di Instagram sudah cukup bagus tetapi karena Instagram memiliki batasan seperti durasi video yang terbatas satu menit dan batasan kata yang bisa dimasukan sementara banyak informasi yang perlu disampaikan dan membutuhkan ilustrasi seperti macam-macam jasa yang ditawarkan oleh kima kinema, fasilitas pelayanan dan proses reservasi.

Dari informasi di atas penulis mencoba mengusulkan adanya pembuatan media promosi yang baru dengan menggunakan animasi *Motion Graphic*. Maka dengan *Motion Graphic* diharapkan mampu memvisualisasikan informasi-informasi yang kurang dan tidak dijelaskan di media sebelumnya. Karena *Motion Graphic* sendiri mampu menyajikan informasi secara padat dan ilustratif.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis membuat penelitian ini dengan judul “Pembuatan Video *Company Profile* Kima Kinema Menggunakan Animasi *Motion Graphic* Sebagai Media Promosi”. Dengan adanya video *Motion Graphic* ini diharapkan informasi dapat tersampaikan dengan baik.

1.2 Rumusan Masalah

Setelah melihat latar belakang masalah tersebut maka penelitian ini mendapatkan rumusan masalah sebagai berikut “*Bagaimana membuat Company Profile sebagai media promosi yang sesuai dengan kebutuhan Kima Kinema menggunakan animasi Motion Graphic?*”

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis melakukan pembatasan ruang lingkup pembahasan yaitu :

1. Video yang dibuat adalah animasi dua dimensi yaitu *Motion Graphic*.
2. Video tersebut akan difokuskan untuk tayang di Media Sosial.
3. Video Maksimal berdurasi 2 menit.
4. Video ini akan diuji apakah sudah layak tayang untuk digunakan sebagai media promosi.

5. Pengujian akan dilakukan oleh komunitas atau pihak yang memahami multimedia dan pihak dari kima kinema.
6. Tapan penelitian ini hanya sampai di tayangkan ke media sosial dan diserahkan ke pihak kima kinema

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Sebagai media promosi dan informasi baru mengenai Kima Kinema.
2. Mengenalkan Kima Kinema kepada publik melalui animasi *Motion Graphic*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari "Pembuatan video *Company Profile* Kima Kinema menggunakan animasi *Motion Graphic* sebagai Media Promosi" yaitu:

1.5.1 Manfaat bagi penulis

1. Menambah dan memperdalam pengetahuan yang sudah diajarkan khususnya hal yang menyangkut Animasi.
2. Memperoleh gambaran nyata dalam pembuatan iklan animasi *Motion Graphic*.

1.5.2 Manfaat bagi Kima Kinema

1. Membantu mempromosikan Kima Kinema.
2. Memberikan gambaran tentang Kima Kinema kepada publik dalam bentuk video animasi *Motion Graphic*.
3. Kima kinema mempunyai media promosi tambahan.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang objek permasalahan dari penelitian yaitu:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara penulis mengamati video-video *Company Profile* yang menggunakan animasi *Motion Graphic* untuk referensi.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pihak dari Kima Kinema untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian.

3. Pustaka

Studi dilakukan dengan cara mempelajari sumber-sumber yang benar dan juga berkaitan dengan penelitian yang dibuat untuk dijadikan pedoman dalam penyusunan laporan

1.6.2 Metode Analisis

Analisis SWOT karena merupakan salah satu metode untuk menggambarkan kondisi dan evaluasi suatu masalah, proyek atau konsep yang berdasarkan faktor internal dan faktor eksternal.

1.6.3 Metode Perancangan

Perancangan video company ini menggunakan standar produksi yang di dalamnya terdapat langkah seperti :

1. Pra Produksi

2. Produksi
3. Pasca Produksi

1.6.4 Metode Evaluasi

Pada tahapan ini penulis melakukan pengujian video *Company Profile* dengan melakukan penayangan kepada video yang dibuat kepada objek.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar laporan penelitian ini tersusun dan mudah dipahami, maka dibuatlah penyusunan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya, yaitu :

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas gambaran umum tentang penulisan skripsi ini. Dimana skripsi ini terdiri dari : latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan menguraikan dasar-dasar teori yang dimulai dari kajian pustaka, konsep, dasar pembuatan animasi menggunakan *Motion Graphic* serta software-software yang digunakan dalam pembuatan video *Motion Graphic*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang profile Kima Kinema, analisis video yang akan dibuat mulai dari pra produksi dalam pembuatan video animasi *Motion Graphic*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang produksi dan pasca produksi dari pembuatan video animasi *Motion Graphic*.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dan sara. Yang didalamnya akan dibahas mengenai eveluasi dari hasil kahir penelitian. Kesimpulan berisikan pembahasan yang telah dibuat pada bab-bab sebelumnya, dan juga berisi beberapa saran yang akan berguna agar bisa lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang sumber-sumber dan referensi yang dijadikan acuan dalam pembuatan dan penyelesaian skripsi ini.

