

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebagai komunitas yang bergerak di bidang pendidikan. Rumah Dongeng Mentari (RDM) menawarkan cara menyenangkan bagi anak-anak untuk belajar. Menggunakan dongeng sebagai media penyampaian pembelajaran moral kepada anak-anak, komunitas Rumah Dongeng Mentari bisa dikatakan cukup berhasil. Dengan memanfaatkan *volunteer* sebagai pendongeng, RDM berhasil membuat berbagai *event* mendongeng yang dihadiri dan diminati oleh berbagai kalangan. Mulai dari anak-anak, mahasiswa, hingga orang tua. Kegiatan Rumah Dongeng Mentari selama ini diinformasikan melalui media sosial seperti Instagram, berikut merupakan tampilan akun Instagram *official* Rumah Dongeng Mentari.



Gambar 1.1 Akun Instagram Rumah Dongeng Mentari

Rumah Dongeng Mentari menghadapi sebuah permasalahan dimana belum adanya media video yang menyajikan informasi secara lengkap dan menampilkan informasi meliputi profil dan kegiatan komunitas.

Perkembangan teknologi informasi begitu pesat dan dapat dimanfaatkan untuk mendapatkan keuntungan dalam berbagai bidang salah satunya adalah dibidang periklanan, khususnya periklanan dalam bentuk video [1]. Bagi sebuah perusahaan itu sangat diperlukan untuk memasarkan dan mempromosikan apa yang mereka punya dengan video iklan yang lebih komunikatif dalam mempromosikan sebuah produk dan jasa layanan [2]. Salah satu bentuk video atau teknik yang digunakan adalah *motion graphic* dan *live shoot*. *Motion graphic* dalam sebuah video berupa garis, kotak, bayangan, warna dan sebagainya dalam menggunakan *software* pengolah gambar. Dengan adanya grafis pada video maka penyampaian informasi akan lebih menarik dan efektif [3] sedangkan *Live shoot* dalam pengambilan sebuah video bertujuan untuk menyuguhkan suasana dan kesan sebenarnya yang ingin disampaikan melalui obyek-obyek nyata di dalam video [4].

Berdasarkan uraian di atas, penggunaan *motion graphic* dan *live shoot* dalam pembuatan video Rumah Dongeng Mentari dapat menyampaikan informasi kepada *audience* mengenai Rumah Dongeng Mentari Yogyakarta dan kegiatan-kegiatannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas. Permasalahan dapat dirumuskan sebuah permasalahan yaitu “Bagaimana membuat sebuah video menggunakan teknik *motion graphic* dan *live shoot* pada Rumah Dongeng Mentari Yogyakarta?”

1.3 Batasan Masalah

Agar penulisan penulisan ini lebih terarah, maka penulis akan memberikan batasan masalah yang akan dibahas sehingga hal ini tidak menyimpang dari tujuan yang hendak dicapai yaitu :

- a. Penelitian dilakukan pada Rumah Dongeng Mentari Yogyakarta.
- b. Video menggunakan metode *motion graphic* dan *live shoot* dalam pembuatannya.
- c. Hasil dari pembuatan video akan ditayangkan di *youtube* dan *instagram*.
- d. Durasi video pada media *youtube* 2 menit 53 detik format 720 pixel: 1280 x 720 (16 : 9), *video codec* H.264, ekstensi file .mp4 sedangkan Instagram durasi video 60 detik, *video codec* H.264, ekstensi file .mp4.
- e. *Software* yang digunakan dalam pembuatan video adalah *Adobe After Effect CS6* dan *Adobe Premiere Pro CC 2018*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan ilmu pengetahuan dan wawasan tentang teknologi informasi dalam bidang multimedia.
2. Menginformasikan keberadaan dan kegiatan Rumah Dongeng Mentari kepada masyarakat.
3. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi D3 di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

- a. Menjadi sarana penerapan wawasan mengenai teknik *Motion Graphic* dan *Live Shoot* untuk mendapatkan hasil video yang maksimal.
- b. Menjadikan sarana pembelajaran bagi penulis agar di masa mendatang agar penerapan teknik serupa dapat lebih baik dari sebelumnya.

1.5.2 Bagi Rumah Dongeng Mentari

Untuk media promosi dan menginformasikan kegiatan Rumah Dongeng Mentari kepada masyarakat.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam pembuatan video ini adalah :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

A. Metode Observasi

Pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti. Dalam hal ini, pengamatan dilakukan langsung di Rumah Dongeng Mentari.

B. Metode Wawancara

Esterberg, dalam Sugiyono (2012) mendefinisikan interview sebagai berikut: *"a meeting of two persons to exchange information and idea through question and responses, resulting in communication and joint construction of meaning about a particular topic"*. Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Penulis menggunakan wawancara *semi-struktural*, dimana pelaksanaan wawancara lebih bebas, dan bertujuan untuk menemukan pemmasalahan secara lebih terbuka dimana responden dimintai pendapat dan ide-idenya[5].

C. Metode Studi Pustaka

Studi pustaka adalah mempelajari berbagai buku referensi serta hasil penulisan sebelumnya yang sejenis yang berguna untuk mendapatkan landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti [6].

1.6.2 Metode Perancangan

Dalam proses pembuatan video ada beberapa tahapan yang harus penulis lakukan, mulai pra produksi hingga pasca produksi [7].

a. Tahapan Pra-produksi.

Pra Produksi merupakan tahap persiapan pembuatan video meliputi :

1. Ide Cerita
2. Naskah
3. *Storyboard*

b. Tahapan Produksi.

Kegiatan dalam proses produksi meliputi :

1. Pengambilan gambar
2. Pembuatan motion graphic

c. Tahapan Pasca Produksi

Pasca produksi merupakan tahapan akhir dari keseluruhan proses pembuatan video, pasca produksi meliputi :

1. *Editing*
2. *Rendering*

1.7 Sistematika Penulisan

Tugas akhir ini terdiri dari lima bab, dengan sistematika sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini akan menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat dan tujuan dari pembuatan video, metodologi, dan juga sistematika penulisan.

2. Bab II Landasan Teori

Bab ini akan memuat tinjauan pustaka, teori penunjang, definisi multimedia, tahapan pembuatan video, pengertian teknik *Motion Graphic* dan *Live Shoot*.

3. Bab III Tinjauan Umum

Bab ini akan menjelaskan mengenai obyek penulisan, hasil observasi / pengumpulan data, masalah yang terdapat pada obyek, serta rancangan video promosi.

4. Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini berisi: proses pembuatan video, dan implementasi pembuatan video.

5. Bab V Penutup

Bab ini berisi hasil pembahasan yang dapat menjawab rumusan masalah.

DAFTAR PUSTAKA, Berisi : daftar sumber yang dijadikan sebagai referensi atau acuan dalam pembuatan tugas akhir ini.

