

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi khususnya teknologi multimedia dewasa ini telah berkembang semakin pesat sehingga membuat kehidupan manusia sekarang ini menjadi sedemikian mudah dan menyenangkan. Multimedia dapat membantu mempertajam pesan, karena kelebihan multimedia adalah menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan[1].

Dalam hal ini dapat diambil contoh adalah animasi 2D dengan teknik *motion graphic* yang mampu digunakan sebagai sarana untuk mengiklankan produk maupun jasa. Teknik *motion graphic* animasi adalah subset dari desain grafis karena menggunakan prinsip-prinsip desain grafis dalam pembuatan film, video maupun iklan melalui penggunaan animasi atau teknik filmis[2].

Rajawali Indonesia Communication (Ricomm) merupakan perusahaan yang bergerak di bidang jasa periklanan dan EO. Dengan pengalamannya beberapa tahun menyelenggarakan berbagai event, Ricomm mulai merambah dunia promotor tanah air, salah satunya event yang akan digarap selanjut nya yaitu Prambanan Jazz.

Iklan televisi dipilih dengan tujuan untuk memberikan nuansa baru bagi promosi, dana memperluas informasi kepada masyarakat di seluruh Indonesia, alasannya media ini dilakukan branding untuk dipromosikan, sedangkan dari hasil wawancara terhadap Bakkar wibowo selaku Project Director prambanan jazz mengatakan bahwa, media promosi yang sudah dilakukan sebelumnya seperti

radio, koran, bilborad, youtube, dan sosial media, perlu media televisi untuk memperkuat pesan promosi agar lebih berdampak pada target audien. Maka dari itu dengan adanya iklan televisi ini, masyarakat luas dapat lebih tertarik untuk mengunjungi prambanan jazz itu sendiri.

Dengan melihat permasalahan diatas, penulis bermaksud untuk membuat video teaser prambanan jazz dengan tujuan agar dapat memberikan informasi secara mendetail dan menyeluruh kepada masyarakat luas, sehingga masyarakat dapat mengenal prambanan jazz lebih jauh event yang bertaraf internasional itu. Maka dari itu dalam penelitian ini penulis mengambil judul “Pembuatan Teaser Prambanan jazz sebagai Media rajawali Indonesia communication”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana cara merancang dan membuat sebuah video teaser yang dapat menyampaikan pesan tentang acara Prambanan Jazz Festival.

1.3 Batasan Masalah

Pada pembuatan video teaser ini diberikan batasan-batasan sebagai berikut:

- a. Video yang dihasilkan berbentuk *motion graphic*.
- b. Video yang dihasilkan memberikan informasi tentang acara Prambanan Jazz Festival yang akan berlangsung.

- c. Pembuatan menggunakan software Adobe Illustrator CC 2015 , Adobe After Effect CC2015 , Adobe Media Encoder CC 2015 . Menggunakan windows 10 sebagai sistem operasi laptop.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini membuat video teaser motion grafis Prambanan Jazz Festival sebagai media promosi pada masyarakat dalam negeri pada khususnya dan luar negeri.

1.5 Manfaat Penelitian

Bagi Penulis

- a. Sebagai persyaratan kelulusan program pendidikan jenjang sarjana (S1) jurusan teknik informatika di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
- b. Mampu membuat media video teaser dengan teknik motion grafis dengan kemampuan sendiri.
- c. Dapat mempelajari tentang aplikasi yang dipakai.
- d. Mampu mengembangkan diri dan memahami dibidang animasi 2D.

Bagi Objek

- a. Sebagai media promosi event Prambanan Jazz Festival.
- b. Rajawali Indonesia Communication akan lebih dikenal masyarakat luas dengan event nya yang besar ini.
- c. Meningkatkan nilai jual tiket.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk membantu dalam proses penyelesaian masalah yang terjadi adalah MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*), dimana metode ini sesuai dengan proses penelitian ini.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Yaitu dengan melakukan pengumpulan data melalui berbagai sumber

1. Studi Pustaka

Pengambilan data pada tanggal 1 Juli 2017 melalui dokumen tertulis maupun elektronik dari lembaga/institusi. Dokumen diperlukan untuk mendukung kelengkapan data yang lain.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan pada tanggal 1 Juli 2017 kepada pihak Rajawali Indonesia Communication Tovic Raharja (Managing Director) agar data yang diperoleh akurat dan sesuai kebutuhan dalam proses pembuatan video teaser menggunakan motion graphic ini.

3. Observasi

Pengumpulan dengan observasi langsung di lakukan 5 Juli 2017 dengan pengamatan langsung adalah cara pengambilan data dengan menggunakan mata tanpa data pertolongan alat standar lain untuk keperluan tersebut.

1.6.2 Metode Pembuatan Iklan

Merupakan metode yang digunakan dalam proses pembuatan iklan, yang akan melalui beberapa tahapan seperti pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

Berikut adalah urutannya: [3]

1. Pra-Produksi

Merupakan metode dimana segala kegiatan yang berhubungan dengan persiapan sebelum melakukan produksi seperti:

- a. Ide Cerita
- b. Naskah
- c. Storyboard

2. Produksi

Merupakan metode implementasi dari hasil pra produksi seperti:

- a. Video
- b. Audio

3. Pasca Produksi

Merupakan metode penyelesaian produksi multimedia menjadi hasil akhir, seperti:

- a. Compositing dan Editing
- b. Rendering

1.6.3 Metode Testing

Penulis melakukan testing terhadap iklan promosi dengan menayangkan video pada Rajawali Indonesia Communication.

1.6.4 Metode Implementasi

Penulis melakukan implementasi penayangan iklan di beberapa sosial media seperti instagram, facebook dan youtube.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan, penelitian ini terdiri dari beberapa bab yang pembahasannya tiap babnya saling terkait antara bab yang satu dengan bab yang lainnya.

1. BAB I PENDAHULUAN

Berisi mengenai latar belakang, rumusan serta batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian metode penelitian dan sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi mengenai dasar-dasar teori yang digunakan dalam pembuatan video teaser motion graphic pada penelitian kali ini. Didalamnya terdapat pengertian desain grafis, pengertian multimedial, pengertian animasi, prinsip animasi, pengertian motion graphic, pertimbangan dalam pembuatan motion graphic.

3. BAB III ANALISI DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi proses analisis dari data yang diperoleh, serta menganalisis berbagai kebutuhan dalam pembuatan video teaser. Melakukan berbagai persiapan guna memulai pembuatan video teaser, pembuatan storyboard pembuatan naskah, merancang tampilan visual, penggunaan efek, konsep gerak atau animasi.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBUATAN

Menjelaskan segala proses terjadinya pada pembuatan video teaser tersebut. Mulai dari tahap produksi, seperti pembuatan detail gambar, pewarnaan gambar, pencarian suara/musik, foto/gambar. Kemudian

tahap paska produksi yaitu penyusunan (compositing) dan pencetakan hasil keseluruhan (rendering).

5. BAB V PENUTUP

Merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi, yang berisi tentang kesimpulan dari apa yang telah dilakukan dan apa yang telah didapat didalam pembuatan video teaser dan laporan skripsi.

6. DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi referensi-referensi yang digunakan dalam pembuatan video teaser.

