

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media penyebaran informasi dewasa ini mengalami perkembangan yang cukup pesat. Banyak media yang menjadi sarana dalam penyebaran informasi. Hal tersebut merupakan siklus pertumbuhan masyarakat pada bidang ilmu dan teknologi. Perkembangan teknologi memudahkan personal atau kelompok dalam menyebarkan informasi baik dalam hal kualitas, kuantitas dan juga keefektifan. Salah satu perkembangan teknologi yang cukup pesat yakni dibidang teknologi informasi multimedia. Multimedia mampu mengemas informasi menjadi satu hal yang menarik dan juga atraktif. Pesan yang disampaikan dengan basis multimedia di harapkan memiliki kekuatan daya tarik lebih kuat dengan media penyajian seperti gambar, teks, audio, video dan animasi. Menurut M. Suyanto (2007) konsep penjualan menyatakan bahwa konsumen membeli produk jika perusahaan melakukan promosi dan penjualan yang menonjol [1]. Karena hal tersebut personal maupun kelompok juga harus siap bersaing dengan memanfaatkan multimedia secara maksimal.

Visualhore Studio merupakan badan usaha yang bergerak dibidang jasa *digital agency* dibidang visualisasi informasi di Yogyakarta. Visualhore Studio berkonsentrasi pada bidang visualisasi informasi seperti *branding design, event documentation, digital marketing, company profile*. Studio yang berdiri pada akhir tahun 2017 ini masih terbilang berusia muda di Yogyakarta. Meskipun

jasa yang ditawarkan cukup kompleks namun sampai hari ini Visualhore Studio masih kekurangan sumber daya manusia yang mampu dan menguasai dalam beberapa bidang seperti *web dev* dan *motion grapher*. Hal ini pula yang menjadikan kurang maksimalnya media promosi dan informasi yang seharusnya mampu membangun citra dan juga reputasi baik bagi Visualhore Studio. Berdasarkan observasi dan juga wawancara yang dilakukan, media yang dioptimalkan badan usaha ini adalah relasi pemilik dari mulut kemulut dan juga social media instagram guna menjangkau calon pengguna jasa. Hal ini menjadikan Visualhore dianggap sekedar team project. Kebutuhan media yang lebih kompleks berpengaruh terhadap citra dan juga reputasi Visualhore studio agar dapat dikenal baik minimal untuk wilayah Yogyakarta.

Melalui pengemasan visualisasi informasi yang baik dengan media animasi berbasis *motion graphic* nantinya diharapkan mampu menyampaikan informasi Visualhore Studio secara jelas, serta dapat diaplikasikan setiap saat dan dimana saja pada masyarakat luas. Berbeda dengan informasi yang dikemas hanya sebatas tulisan. *Motion Graphic* merupakan salah satu media atau salah satu sub dari ilmu desain grafis yang dapat dimanfaatkan untuk menyajikan visualisasi data menggunakan gambar atau grafik suatu informasi secara sederhana tanpa mengurangi informasi, dengan dilengkapi narasi dan *backsound* agar lebih mudah diterima oleh audien. Berdasarkan penjelasan diatas, penelitian ini dilakukan dengan judul “Perancangan Media Informasi Visualhore Studio Yogyakarta”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka kesimpulan

yang diperoleh dari permasalahan yang dihadapi yaitu, “bagaimana merancang media informasi Visualhore Studio dengan menerapkan animasi berbasis motion graphic?”

1.3 Batasan Masalah

Dalam sebuah penelitian memerlukan adanya batasan masalah sehingga dapat membuat penelitian menjadi lebih baik, memudahkan dalam pembahasan dan akuratnya tujuan.

1. Hasil implementasi media informasi ini berupa animasi berbasis *motion graphic* 2D dan 3D.
2. Berdurasi 2 menit.
3. Dikemas dengan format file video .Mp4 dengan kualitas HDV/HDTV 720 25 dengan resolusi 1280 x 720 pixels
4. Perangkat lunak yang digunakan adalah Windows 10, Adobe After Effect CC 2017, Adobe Audition Audition CC 2017 dan Corel Draw X7
5. Informasi yang disampaikan mencakup profil dan program jasa yang di tawarkan Visualhore Studio.
6. Video animasi Visualhore Studio dapat diterapkan pada sosial media Visualhore yaitu instagram dan youtube.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud kegiatan penelitian ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan program pendidikan pada jenjang Strata-1 di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

Sedangkan tujuan yang ingin dicapai dengan adanya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat media informasi untuk Visualhore Studio Yogyakarta guna meningkatkan citra dan reputasi perusahaan sehingga mampu menyampaikan pesan secara lebih efektif dan mudah dipahami sehingga lebih dapat menjangkau calon konsumen.
2. Meningkatkan daya saing antar bidang usaha sejenis.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dengan adanya penelitian ini adalah:

1. Memperkenalkan profil dan juga program jasa yang ditawarkan Visualhore Studio dengan media yang lebih menarik.
2. Media informasi berupa video animasi berbasis motion graphic yang mudah
3. calon member di sekitar dan diluar Daerah Istimewa Yogyakarta.
4. Meningkatkan jumlah member dan minat masyarakat secara luas.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati metode promosi dan juga respon calon konsumen terhadap media informasi Visualhore Studio Yogyakarta saat ini.

2. Metode Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pihak pemilik studio, untuk

mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian.

1.6.2 Metode Analisis

Setelah melakukan penelitian semua data yang terkumpul dari objek penelitian dan studi pustaka akan di analisis guna mendapatkan pemecahan dari permasalahan yang timbul. Adapun metode yang digunakan untuk menganalisis yaitu metode Analisis SWOT. Analisis SWOT merupakan salah satu metode untuk menggambarkan kondisi dan mengevaluasi suatu masalah, proyek atau konsep bisnis yang berdasarkan faktor internal (dalam) dan faktor eksternal (luar) yaitu *Strengths, Weakness, Opportunities* dan *Threats*.

1.6.3 Metode Perancangan

Dalam perencanaan media informasi video *explainer* Visualhore Studio Yogyakarta menggunakan proses pembuatan dengan standar umum yang meliputi pra produksi, produksi hingga pasca produksi.

1.6.4 Metode *Testing*

Pada tahap *testing* menggunakan metode *black box* box testing adalah menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan penelitian ini mudah dimengerti dan terstruktur, maka dibuat sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya dalam 5 bab, yaitu sebagai berikut.

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 penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini memberikan uraian mengenai tinjauan pustaka yang menjelaskan tentang penelitian dengan tema yang sama guna dijadikan sebagai referensi penulis dan teori-teori yang berhubungan dengan permasalahan yang diambil penulis. Teori-teori ini diambil dari literatur-literatur, dokumentasi, serta informasi dari berbagai pihak.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis perancangan, tinjauan umum pada objek yang akan dituju, analisis yang dibuat, identifikasi masalah-masalah dan kelayakan. Mulai dari tahapan pra produksi, produksi hingga pasca produksi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, tahapan analisis hingga testing dan hasilnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan tentang kesimpulan, saran dan kritik terhadap peneliti guna menghasilkan media informasi yang lebih baik dimasa mendatang.