

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

PT. Media Sarana Data atau di kenal dengan GMEDIA merupakan perusahaan Internet Service Provider (ISP). GMEDIA adalah salah satu perusahaan swasta yang menerapkan tren teknologi yang berkembang saat ini, dengan banyak mengerjakan sektor jalur solusi komunikasi data dan IT-langsung kepada konsumen akhir, terutama untuk layanan akses Internet dan komunikasi multimedia. Dengan menjunjung tinggi kebermanfaatan untuk masyarakat luas.[1]

GMEDIA menghadirkan Program GMEDIA Cycling Team sebagai salah satu program BIBIT UNGGUL, sekaligus jadi perwujudan dari satu diantara program Corporate Shared Value (CSV) yang sarasannya mencakup sektor pendidikan, olahraga, dan seni budaya. Program ini bertujuan memberikan wadah kepada atlet-atlet sepeda muda untuk mengasah bakat-bakat muda dari daerah Yogyakarta. Strategi penelitian yang digunakan adalah Linear Strategy. Hasil perancangan dari penelitian ini berupa video kegiatan di Tour of Road to Kemala Karanganyar 2023 untuk di unggah melalui sosial media yaitu Instagram.

Dengan ini peneliti akan membuat video di Tour of Road to Kemala Karanganyar 2023 yang berbentuk video untuk reel instgram yang berdurasi 1 menit. Dengan menggunakan teknik Live Shoot dan Motion Graphic diharapkan menampilkan pesan yang informatif dan menarik.

## 1.2 Rumusan Masalah

Adanya uraian yang telah di kemukakan pada latar belakang diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu: Bagaimana cara merancang dan membuat video *GMEDIA Cycling Team* untuk membantu memberikan informasi kegiatan dari atlet cycling.

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka peneliti membatasi penelitian sebagai berikut:

1. Video Iklan dikembangkan menggunakan *software Adobe After Effect, Adobe Premiere dan Adobe Illustrator.*
2. Video hanya memberikan informasi tentang kegiatan di Tour of Road to Kemala Karanganyar 2023.
3. Penelitian ini dilakukan di Karanganyar, Jawa Tengah.
4. Pengunggahan video hanya di Instagram.
4. Teknik Motion Graphic hanya di gunakan untuk Gerakan motion logo "GMEDIA Cycling Team" sebagai penutup video

### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang akan dicapai oleh peneliti dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Memperbaharui video reel Instagram pada *GMEDIA Cycling Team* dengan pemanfaatan teknologi yang semakin berkembang.
2. Memperluas jangkauan dalam memasarkan program *GMEDIA Cycling Team* di sosial media.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Bedasarkan penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat memberi manfaat bagi:

1. Peneliti dapat menambah pengetahuan terkait pembuatan video untuk *Reel Instragram*
2. Perusahaan dapat memberikan pesan yang jelas terkait program *GMEDIA Cycling Team* melalui video.
3. Masyarakat dapat mengetahui apa yang di sampaikan oleh perusahaan terkait program *GMEDIA Cycling Team.*

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan Sistematika yang digunakan penulis akan memuat uraian secara garis besar dari isi skripsi dalam tiap bab, yaitu sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini akan menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, sistematika penulisan dan jadwal pelaksanaan kegiatan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini akan menguraikan tentang tinjauan pustaka, pengertian motion graphic, pembuatan motion graphic, urutan pembuatan video, peralatan dasar pembuatan video.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Dalam bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum, analisa kebutuhan dan proses pra-produksi dalam pembuatan animasi video dengan teknik Live Shoot dan Motion Graphic.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini menjelaskan mengenai hasil dan proses pembuatan video dengan teknik Live Shoot dan Motion Graphic. Dari proses produksi (shoot video, motion graphic logo, pembuatan cover video), pasca produksi (compositing, editing, rendering), dan tahap pembahasan (mengenai kebutuhan fungsional dan testing).

### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini merupakan penutup dari penyusunan penelitian yang didalamnya terdapat kesimpulan dan saran.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Daftar pustaka berisi sumber-sumber referensi yang digunakan dalam pembuatan skripsi.

### **LAMPIRAN**

