

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi ini, perkembangan teknologi sangat diperlukan untuk mengikuti setiap kemajuan, terutama yang berkembang pesat pada saat ini adalah teknologi animasi. Dengan menggunakan komputer atau peralatan digital yang lain, mampu memberikan kemudahan dalam penyajian informasi berbasis animasi yang semakin beragam.

Perkembangan teknik animasi yang semakin maju, membuat teknik-teknik baru yang lebih baik bermunculan menyelaraskan dengan kemajuan teknologi animasi itu sendiri. Banyaknya karya animasi dengan visualisasi grafik yang lebih nyata, ilusi gerak lebih halus serta penambahan efek yang lebih beragam, tidak bisa dipungkiri terdapat teknik-teknik animasi yang mendukung dalam pembuatannya. Sehingga teknik animasi sangat berperan dalam produksi suatu industri kreatif.

Dewasa ini teknik yang digunakan dalam pembuatan animasi sangat banyak, terkadang hampir sama dan merupakan penggabungan dari beberapa teknik. Penggabungan animasi dan *live shoot* merupakan hal yang sedang berkembang, dimana objek animasi ditambahkan pada pengambilan gambar bergerak secara langsung menggunakan teknik *motion tracking*. Teknik *motion tracking* merupakan teknik mendeteksi pergerakan sebuah titik objek dalam sebuah *footage* yang nantinya hasil pendeteksian tersebut akan digunakan sebagai acuan dalam membuat pergerakan objek visual rekayasa. Tujuan *tracking* ini sebenarnya adalah agar objek visual rekayasa yang ditambahkan pergerakannya sama dengan

titik acuan objek asli, sehingga bisa terlihat nyata. *Live shoot* dapat diartikan sebagai teknik pengambilan gambar bergerak secara langsung yang kemudian menciptakan suatu kejadian dramatik dimana dalam pengerjaannya diperlukan *editing* untuk menyempurnakan hasilnya dan apabila semuanya disatukan dapat menciptakan alur cerita. Untuk mengimplementasikan teknik *motion tracking* dan *live shoot* didalamnya maka penulis memilih *video company profile* sebagai medianya agar sesuai dengan konsep.

Berdasarkan uraian diatas, penulis ingin menerapkan teknik *motion tracking* dan *live shoot* pada pembuatan *video company profile* untuk Delapan Koffie Yogyakarta.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, maka pokok masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana menerapkan teknik *motion tracking* pada pembuatan *video company profile* Delapan Koffie?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup pembahasan, yaitu :

1. *Company profile* dalam bentuk video dengan format file .mp4 berdurasi 2 menit 22 detik.

2. *Company profile* ini berbasis multimedia, hanya menerapkan penggabungan *live shoot* dan teknik *motion tracking*.
3. Objek implementasi dan penerapan teknik *motion tracking* adalah Delapan Koffie Yogyakarta.
4. Konsep teks animasi 2D disesuaikan dengan visi misi Delapan Koffie kemudian memvisualisasikannya dengan *live shoot* agar khalayak dapat mengenali mengenai detail perusahaan yang mencakup fasilitas, proses kinerja yang terjadi, visi misi, pemilik dan karyawan di Delapan Koffie.
5. Untuk *software editing* menggunakan *Adobe Premiere CS6*, *Adobe After Effect CS6*, dan *Adobe Audition CS6*.
6. Video akan dipublikasikan melalui media sosial yang biasa dikunjungi semua orang seperti *Youtube*, karena jangkauan luas dapat dilihat oleh semua masyarakat. Menggunakan format standar HDTV (*High Definition Television*) dengan ukuran 1920 x 1080px.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Membuat *company profile* sebagai media penyampaian informasi yang sesuai misi dan mengenai produk Delapan Koffie untuk memperkenalkan identitas perusahaan.
2. Mengembangkan dan menambah pengalaman tentang penerapan teknik *motion tracking* yang diimplementasikan pada video *company profile*.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan informasi-informasi guna menyelesaikan tugas akhir ini yaitu:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan ialah metode deskriptif kualitatif. Yakni meneliti suatu objek melalui proses observasi dan wawancara, baik secara terbuka maupun tertutup dengan tujuan untuk membuat suatu deskripsi yang mendetail dan informatif untuk mendukung perancangan *video company profile* Delapan Koffie. Serta mencari berbagai referensi terkait teknik *motion tracking* baik berupa buku tercetak maupun elektronik.

1.5.2 Metode Analisis

Tahap menganalisis kebutuhan *motion tracking* pada video profil yang akan dibuat. Untuk mengetahui konten yang akan dicantumkan dalam penerapan teknik *motion tracking* yang akan dikerjakan.

1.5.3 Metode Perancangan

Pada tahap ini, penulis menentukan *software* yang digunakan, konsep *story board* sekaligus menentukan adegan mana saja yang memerlukan teknik *tracking motion*, dan pemilihan *background music*.

1.5.4 Metode Pengembangan

Setelah dilakukan tahap perancangan maka seluruh perancangan yang ada akan diimplementasikan. Pada tahap ini seluruh konsep yang sebelumnya telah tersusun mulai dikembangkan secara penuh. Mengatur kamera untuk *shooting* dan menghasilkan beberapa *footage* yang akan dianalisa.

1.5.5 Metode Testing

Metode testing yang digunakan yaitu uji kelayakan untuk mengukur keberhasilan penerapan teknik *motion tracking* pada video *company profile* yang telah dibuat.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Bagi Mahasiswa

Mahasiswa diharapkan mampu menambah pengertian, pengetahuan, wawasan dan pengalaman tentang bagaimana membuat suatu perancangan video company profile bagi sebuah perusahaan / instansi / lembaga.

1.6.2 Bagi Perusahaan

Sebagai upaya media penunjang informasi dan promosi yang ditunjukkan kepada *customer*, menjalin relasi dengan klien, ataupun sebagai media informasi kepada masyarakat.

1.6.3 Bagi Masyarakat

Untuk menunjukkan eksistensi dan membantu masyarakat untuk mengenal Delapan Koffie secara utuh dan lebih komperhensif sebagai salah satu kedai kopi terbaik di Yogyakarta.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan penelitian ini adalah dengan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Menjelaskan teori-teori yang mendasari pembahasan dalam penyusunan tugas akhir.

BAB III : GAMBARAN UMUM

Bab ini menguraikan gambaran umum dari Delapan Koffie serta menjelaskan konsep dari pembuatan video profil yang akan digunakan.

BAB IV : PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang konsep perancangan dan rancangan mengenai proses pembuatan desain media yang penulis lakukan.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari apa saja yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya.