

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Motion graphic Design* adalah sebuah subset dari Multimedia yang menggunakan elemen grafis dan prinsip-prinsip desain grafis dalam konteks pembuatan film atau produksi video melalui animasi atau teknik perfilman lainnya. Contohnya adalah tipografi kinetik dan grafis-grafis yang sering terlihat dalam sebuah pembukaan (*title sequence*) film, atau *opening sequence* untuk serial TV, juga animasi *web-based*, bahkan hingga logo 3D stasiun TV yang kerap dipakai dalam sebuah saluran TV (contohnya: Ikan Indosiar). Meski *motion graphic design* telah ada selama beberapa dekade, akhir-akhir ini dengan majunya teknologi maka *motion graphic design*-pun telah mengalami kemajuan yang eksponensial dalam konteks kemutakhiran teknis.[3]

SD Budi Mulia Dua Panjen merupakan sekolah yang menerapkan proses kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan, memberi tantangan serta motivasi pada anak untuk aktif, kreatif, dan memiliki rasa ingin tahu. SD Budi Mulia Dua Panjen beralamatkan di Dusun Kergan, Kecamatan Nglempak. Pada sekolah ini mempunyai program untuk membuat anak tumbuh dan berkembang sesuai potensinya tetapi masih banyak orang tua yang belum mengetahui program tersebut di karenakan belum menerapkan media promosi berupa video dan hanya menggunakan brosur sebagai media promosi.

Berdasarkan permasalahan di atas penulis bermaksud untuk membuat

media promosi berupa video *motion graphic* untuk menarik minat para orang tua dengan judul skripsi "**Pembuatan Video Sebagai Media Promosi SD Budi Mulia Dua Panjen Menggunakan Teknik Motion Graphic**"

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah meningkatkan kegiatan promosi dengan menggunakan teknik *motion graphic*.

## **1.3 Batasan Masalah**

Batasan permasalahan yang ada maka di perlukan batasan masalah agar tidak menyimpang dari topik yang di tentukan. Batasan pada penelitian Skripsi ini sebagai berikut :

1. Video animasi yang dibuat merupakan animasi 2 dimensi.
2. Teknik animasi yang digunakan adalah teknik *motion graphic*.
3. Format yang digunakan yaitu mp4 dengan resolusi 720p Full HD.
4. Sasaran penonton untuk semua umur.
5. Durasi video tidak lebih dari 3 menit.
6. Media publikasi yang digunakan adalah jejaring sosial Facebook, Instagram dan Youtube.

## **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai penulis adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan promosi SD Budi Mulia Dua Panjen.

2. Membuat video animasi pendek 2D dengan judul Pembuatan Video Sebagai Media Promosi SD Budi Mulia Dua Panjen Menggunakan Teknik *Motion Graphic*.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari disusunnya skripsi ini adalah sebagai berikut:

### 1. Bagi Penulis

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata 1 Teknik Informatika pada UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan pengalaman dan ilmu yang didapat selama mengikuti perkuliahan di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta, yaitu telah menempuh mata kuliah Komputer Grafis, Multimedia, Multimedia Lanjut, Broadcast dan Perancangan Film Kartun.

### 2. Bagi Perguruan Tinggi

Menjadi arsip dan referensi untuk mahasiswa angkatan selanjutnya dalam menyusun tugas kuliah, materi perkuliahan, tugas akhir dan skripsi.

### 3. Bagi SD Budi Mulla Dua Panjen

Sebagai media promosi untuk menarik perhatian orang tua calon siswa baru.

## **1.6 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan dan pembuatan adalah sebagai berikut.

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **1.6.1.1 Metode Observasi**

Merupakan metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan dari beberapa video iklan yang dapat dijadikan referensi dalam pembuatan video oleh peneliti.

#### **1.6.1.2 Metode Kepustakaan**

Metode pengumpulan data dengan melakukan kajian teori melalui buku-buku yang relevan dan sumber lainnya dari internet.

#### **1.6.1.3 Metode Wawancara**

Melakukan Tanya jawab atau wawancara secara langsung dengan pihak yang terkait dengan masalah yang diteliti.

### **1.6.2 Metode Analisis**

Metode analisis dilakukan untuk mengumpulkan apa saja yang dibutuhkan untuk membuat video animasi, seperti menganalisis kebutuhan fungsional dan nonfungsional.

### **1.6.3 Metode Perancangan**

Merupakan metode perancangan untuk memproduksi video animasi yang akan dibuat. Menggunakan metode pra produksi yang di dalamnya terdapat

beberapa langkah persiapan sebelum produksi seperti pencarian ide, *screenplay*, *character development*, dan *storyboard*.

#### **1.6.4 Metode Pengembangan**

Metode pengembangan dilakukan dengan menerapkan langkah-langkah produksi hingga pasca produksi yang didalamnya terdapat proses *drawing*, *coloring*, *composition*, *editing*, dan *rendering*.

#### **1.7 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 penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini menjelaskan tentang dasar teori yang menunjang dalam pembuatan dan perancangan serta sebagai acuan dalam pembuatan video animasi.

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

Dalam bab ini dijelaskan mengenai analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional, detail dari perancangan animasi yang dibuat mulai dari ide cerita,

penentuan tema, pembuatan *logline*/plot cerita, sinopsis, *diagram scene* dan *membuat storyboard*.

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

Dalam bab ini akan diuraikan tentang perancangan yang telah dirancang pada Bab III diimplementasikan, serta pembahasan dari pengujian yang telah dilakukan.

#### **BAB V PENUTUP**

Dalam bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.

