

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Iwan Binanto dalam buku *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya* (2010:10), kata video berasal dari kata Latin yang berarti saya lihat. Video adalah teknologi pemrosesan sinyal elektronik yang mewakilkan gambar bergerak [1]. Animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Salah satu keunggulan animasi dibanding media lain seperti gambar statis atau teks adalah kemampuannya untuk menjelaskan perubahan keadaan tiap waktu. Hal ini terutama sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian [2]. *Motion graphic* merupakan salah satu cabang ilmu desain grafis, dimana dalam *motion*, elemen – elemen desain seperti bentuk, raut, ukuran, arah, tekstur yang terdapat di dalamnya, dengan secara sengaja digerakkan atau diberi pergerakan agar tampak hidup. Perbedaan *motion graphic* dengan desain grafis adalah pada media aplikasinya, apabila pada desain grafis elemen – elemennya statis (diam) dan terdapat pada media cetak, sementara *motion graphic*, elemen dari desain tersebut diberi gerakan sehingga terlihat dinamis dan ditampilkan melalui media audio visual [3].

BOIM (*Battle of Indie Multimedia*) 2020 merupakan acara yang diselenggarakan oleh Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta. Acara ini diselenggarakan untuk mengapresiasi karya-karya mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta yang berminat dibidang multimedia.

BOIM 2020 mengusung tema “*In Visual Maker's Journey, We Stand For*”. Tema tersebut menggambarkan perjuangan 3 tokoh *visual maker* yang berjuang untuk melawan segala sesuatu yang bisa menghambat pembuatan suatu karya visual. 3 tokoh tersebut menggambarkan masing-masing kategori yang diperlombakan dalam BOIM 2020 yaitu *IM (Indie Movie)*, *MV (Music video)*, dan *TVC (TV Commercial)*. Masing-masing kategori dibuat dengan metode animasi yang berbeda untuk pelambangkan karakter dari masing-masing tokoh. Untuk *video* konten nominasi kategori *TV Commercial* sendiri dibuat dengan menggunakan metode *motion graphic*.

Penelitian ini akan membahas penggunaan teknik *motion graphic* pada *video* konten nominasi kategori *tv commercial* di BOIM 2020. Penelitian ini akan mencoba mengukur apakah penggunaan *motion graphic* dapat membawakan cerita tentang tema yang diusung kepada penonton. Dengan demikian penelitian ini diharapkan dapat mengetahui dampak dari penggunaan *motion graphic* yang dibuat terhadap pemahaman penonton terkait kesesuaian tema yang diusung oleh BOIM 2020.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah yaitu: “Bagaimana penerapan video animasi *motion graphic* pada nominasi *tv commercial* acara BOIM 2020 program studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta?”

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini akan fokus pada beberapa hal yaitu:

1. Video konten nominasi kategori *tv commercial* untuk acara BOIM 2020.
2. Teknik motion graphic yang digunakan dalam pembuatan konten tersebut.
3. Yang diuji dari penelitian ini adalah kesesuaian informasi yang disampaikan melalui animasi tersebut.
4. Pengujinya adalah asisten multimedia dan mahasiswa umum.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki maksud dan tujuan antara lain:

1. Menyampaikan informasi nominasi yang dilombakan dikategori *TV Commercial*.
2. Implementasi Teknik *Motion Graphic* pada konten video.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan beberapa manfaat antara lain:

1. Menerapkan ilmu yang didapat selama kuliah di Universitas Amikom Yogyakarta pada bidang IT dan Multimedia dengan menggunakan aplikasi multimedia seperti Adobe Premiere, Adobe After Effect.
2. Penelitian ini diharapkan juga mampu menjadi landasan teori untuk penelitian lain yang serupa.

1.6 Metode Penelitian

Adapun metode-metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Wawancara

Metode Wawancara adalah sebuah dialog atau tanya jawab yang dilakukan dua orang atau lebih yaitu pewawancara dan narasumber (Rony Hanitijo, 1994). Wawancara yang dilakukan pada penelitian ini yaitu wawancara kepada subyek yang merupakan bentuk lanjutan dari metode observasi yang sebelumnya sudah dilakukan.

1.6.1.2 Metode Observasi

Metode Observasi adalah pengamatan yang dilakukan oleh alat indera (Ibid: 145). Observasi yang dilakukan pada penelitian ini yaitu kesesuaian video dengan nominasi- nominasi yang dilombakan di kategori *TV Commercial*.

1.6.2 Metode Perancangan

Pembuatan konten video *TV Commercial* BOIM 2020 terdapat beberapa tahap yaitu:

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Pasca Produksi

1.6.3 Metode Evaluasi

Meliputi pengujian tentang kesesuaian dalam menerapkan teknik *motion graphic* dalam menyampaikan informasi nominasi-nominasi yang dilombakan pada kategori *TV Commercial* di acara BOIM 2020.

1.7 Sistematika Penulisan

Pada bagian ini dituliskan urutan dan sistematika penulisan yang dilakukan. Berikan ringkasan mengenai isi masing-masing bab.

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, manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan dasar teori, yang dimulai dengan kajian pustaka, konsep dasar video, serta software-software yang akan digunakan dalam perancangan video.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang profil BOIM 2020, analisis video yang dibuat, analisis kebutuhan dan perancangan video.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil dan pengujian video konten *opening TV Commercial* acara penganugerahan BOIM 2020 serta pembahasannya.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan, saran.