

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada dewasa ini perkembangan teknologi berkembang sangat pesat, perkembangan teknologi mempermudah masyarakat dalam memperoleh informasi. Informasi yang paling mudah di tangkap oleh masyarakat luas ada berupa media video. Dengan video menggabungkan antara gambar-gambar dan juga suara sekaligus. Video dapat menarik audien 85% dibandingkan dengan media lainnya. Video yang sering dilihat oleh masyarakat luas ada dengan media Televisi.

Clenovio Nusantara adalah alat peraga peta dan kartu yang menggabungkan dunia fisik dengan Augmented Reality (AR) melalui Aplikasi Clenovio Nusantara di ponsel cerdas / Smartphone dan tablet Android. Salah satu produk dari Clenovio Nusantara 4D+ adalah kartu AR yang dapat di scan dengan aplikasi dan akan muncul dalam bentuk 4D. Clenovio mengangkat tema nusantara bertujuan agar masyarakat khususnya para anak-anak Indonesia bisa lebih mengenal tentang hal-hal yang menyangkut budaya Indonesia.

Salah satu teknik dari video animasi adalah motion graphic. Motion graphic sendiri merupakan gabungan dari potongan - potongan desain/animasi yang berbasis media visual yang menggabungkan film dengan desain grafis, dengan memasukkan sejumlah elemen yang berbeda seperti objek 2D atau 3D, animasi, video, tipografi, ilustrasi, fotografi, musik. Motion graphic memiliki sifat yang informatif dan interaktif sehingga sering digunakan untuk penyampaian

informasi seperti media education, dan iklan. Sehingga dapat menyampaikan informasi dengan efektif dan efisien.

Tujuan dalam pembuatan judul ini adalah untuk membuat video promosi pada Nusantara 4D+ untuk mengenalkan produknya ke masyarakat luas. Disini penulis menggunakan media elektronik untuk memperkenalkan produk Nusantara 4D+ menggunakan teknik Motion Graphic dengan software Adobe After Effect. Motion Graphic merupakan salah satu subjek dari ilmu desain yang banyak digunakan dalam periklanan pembuatan sebuah iklan, opening program TV dan juga dapat digunakan untuk video klip musik serta profil sebuah perusahaan.

1.2 Rumusan Masalah

Setelah mengkaji latar belakang dari masalah tersebut maka penelitian ini mendapatkan rumusan masalah sebagai berikut "*Bagaimana membuat video pada Nusantara 4D+ dengan mengimplementasikan Motion Graphic?*".

1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka batasan masalah yang dilampirkan dalam skripsi ini yaitu :

1. Hasil implementasi dari teknik motion graphic ini berbentuk video berdurasi 30 detik.
2. Penulis hanya membahas pada teknik dan tidak membahas dampak pembuatan iklan tersebut.

3. Pembahasan hanya pada tahap pasca produksi saja yang mengulas tentang penerapan dan pengerjaan motion graphic.
4. Software yang digunakan Adobe Premiere, Adobe After Effect, Adobe Audition dan Adobe Illustrator.
5. Video iklan Clenovio Nusantara 4D+ akan di tayangkan pada media televisi.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini secara garis besar:

1. Mengenalkan produk pembelajaran Nusantara 4D+ kepada anak yang ada di ke masyarakat luas.
2. Mengimplementasikan motion graphic dengan software After Effect pada video iklan Nusantara 4D+.
3. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan sarjana S1 Informatika pada UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan sebagai proses memperkenalkan suatu jasa dari perusahaan kepada komsumen melalui suatu media tertentu. Untuk mencapai tujuan dari sebuah usaha :

1.5.1 Bagi Penulls

1. Dapat menambah dan memperdalam pengetahuan atas teori yang diajarkan khususnya yang menyangkut *motion graphic*.

2. Dapat melakukan penyusunan skripsi pada program S1 Teknik Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Memperoleh gambaran nyata tentang pembuatan iklan di televisi.

1.5.2 Bagi Clenovio Nusantara 4D+

1. Memberikan informasi kepada masyarakat luas tentang produk yang ada di Clenovio Nusantara 4D+. Secara tidak langsung memperkenalkan Clenovio Nusantara 4D+ kepada masyarakat.
2. Secara tidak langsung menambah konsumen yang menginginkan produk yang ada di Nusantara 4D+.

1.5.3 Bagi UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

Sebagai referensi karya ilmiah dalam bentuk laporan skripsi bagi mahasiswa yang mengerjakan skripsi di bidang multimedia.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang obyek permasalahan dari penelitian yaitu:

1.6.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat di perlukan dalam penyusunan skripsi ini. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan cara tanya jawab dengan narasumber mengenai perusahaan untuk mendapatkan informasi yang lebih jelas.

2. Metode Observasi

Kegiatan observasi video-video motion graphic dilakukan dengan tujuan memperoleh referensi yang akan bermanfaat untuk penelitian.

3. Metode Perpustakaan (Library)

Yaitu cara dilakukan dengan membaca buku, majalah dan lainya yang berkaitan dengan penelitian yang akan dibahas untuk dijadikan pedoman dalam penyusunan laporan.

1.6.2 Metode Perancangan

Untuk memproduksi iklan harus melalui tiga tahap yaitu pra-produksi, tahap produksi, dan pasca produksi. Masing-masing tahap tersebut secara dramatis akan mempengaruhi biaya dan kualitas.

a. Pra Produksi

Pada tahap ini mulai dengan persiapan membuat ide cerita, tema pembuatan storytelling dan storyboard.

1.6.3 Tahap Pengembangan

Proses pengembangan animasi 2D terdiri dari beberapa tahap sebagai berikut :

a. Produksi

Tahap pasca produksi adalah tahap dimana iklan diproduksi secara komersial. Tahap ini meliputi beberapa kegiatan diantaranya Visualisasi, Dubbing Dan Editing yang sudah ditentukan di tahap pra produksi.

b. Pasca-produksi

Tahap pasca produksi adalah tahap dimana semua pekerjaan atau aktivitas yang terjadi setelah iklan diproduksi secara nyata. Tahap ini meliputi Compositing dan Rendering.

1.7 Sistematis Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari 5 Bab dan Daftar Pustaka. Adapun garis besar sistematikanya sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan mengulas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori yang berupa pengertian dan definisi yang diambil dari kutipan buku yang terkait dengan penyusunan skripsi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam tahap ini membahas tentang analisis kelayakan iklan yang dibuat serta menjelaskan tentang storyboard dan analisis pra produksi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan tentang langkah produksi dan langkah pasca produksi pada pembuatan video iklan yang akan dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari permasalahan yang diangkat dalam hasil penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Membuat keterangan yang didapatkan dari beberapa sumber seperti buku dan internet sebagai referensi dan panduan untuk membantu dalam pembuatan dan sebagai penulisan skripsi.

