

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Menurut Angga Prabawa dalam jurnalnya yang berjudul *Motion Graphic*, Teknik *Mograf* atau *Motion Graphic* adalah menggerakkan *still image* sehingga *object* terlihat tidak membosankan, namun terlihat dinamis dan menarik, terdapat dua metode dalam teknik ini, yakni dengan menggerakkan gambar, atau menggabungkan sequen gambar-gambar yang memiliki kontinuitas sehingga terlihat bergerak [1].

Menurut Loury Hadasa Armanto (2016) dalam penelitian tugas akhirnya yang berjudul "Implementasi Unsur *Live Shot* dan *Special Effect* Dalam Film Karakter Yang Tidak Peduli Lingkungan", *Liveshoot* adalah serentetan perekaman tentang orang-orang atau makhluk hidup lainnya, paling tidak ada satu atau lebih karakter yang diperankan oleh seseorang atau beberapa orang yang kemudian menciptakan suatu adegan dramatik, yang dipadu dengan kejadian dramatik lainnya dan di susun pada saat proses *editing*, dan bila semuanya disatukan dapat menciptakan sebuah alur cerita yang dapat membuat penontonnya terhanyut (Jatmiko, 2014) [2].



Gambar 1.1 Dokumentasi Wawancara di CV.SHIND Jogja

Dari hasil wawancara dengan Ninda Suroto bagian Administrasi, CV.SHIND Jogja adalah penyedia barang dan jasa bergerak di bidang lingkungan yang terletak Jl.Pleret Km 4 No.49 RT 07 Kauman Baru Pleret, Pleret Bantul Yogyakarta. CV.SHIND Jogja menyediakan pelayanan berupa penyedia barang berupa komposter, pembuatan greenhouse, peralatan biopori (Lubang Resapan), perawatan taman dan kolam, pengelolaan sampah mulai pelatihan pembuatan sampah organic, kerajinan daur ulang sampah plastic serta pengolahan bank sampah online terpadu. Etalasi tanaman Hidroponik dan di bidang jasa melayani pembekalan kader lingkungan hidup di sekolah, pembinaan pokja adiwiyata, pelatihan komposter dan bank sampah, serta pelayanan konsultasi lingkungan.

Dari bidang usaha yang disediakan oleh CV.SHIND Jogja, penulis mengangkat tema pengelolaan sampah yang saat ini menjadi masalah besar yang rentan di hadapi masyarakat, yakni pengelolaan bank sampah online terpadu. Sebagaimana diketahui bahwa saat ini gerakan pemerintah untuk mengelola sampah dari sumbernya banyak berfokus dari bank sampah. Sementara di SHIND Jogja ini mengembangkan pengelolaan Bank sampah online terpadu. Di mana masyarakat dalam mengolah bank sampah menggunakan system online ini dengan pelayanan terpadu yakni barang yang dihasilkan akan di beli langsung oleh CV.SHIND. Sebuah terobosan baru dengan system yang sangat memudahkan masyarakat. Namun dari hasil penyusunan dan survei penulis menemukan pentingnya peran multimedia khususnya video yang digunakan oleh CV. SHIND dalam menyampaikan tata cara penggunaan sistem bank sampah online terpadu ini dalam bentuk video.

Penulis membuat video sosialisasi menggunakan teknik *Motion Graphic* dan *Live Shoot* yang nantinya teknik *Motion Graphic* diterapkan sebagai penggambaran tatacara pendaftaran dan cara penggunaan aplikasi bank sampah online, sedangkan teknik *Live Shoot* digunakan untuk menampilkan kegiatan CV.SHIND Jogja secara *live* di lapangan. Video sosialisasi ini akan di terapkan melalui media youtube, serta media offline dalam bentuk presentasi pada kegiatan bimbingan teknis (Bimtek) layanan Bank Sampah Online agar dapat membantu CV.SHIND Jogja untuk menyampaikan informasi tatacara penggunaan bank sampah online terpadu.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pengamatan dan latar belakang maka dirumuskan masalah sebagai berikut :

“Bagaimana membuat video Sosialisasi Bank Sampah Online Terpadu CV. SHIND Jogja Menggunakan *Teknik Motion Graphic* dan *Live Shoot* ?”

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan Video Sosialisasi Bank Sampah Online Terpadu ini diberikan batasan masalah permasalahan :

1. Pembuatan Video Sosialisasi Bank Sampah Online Terpadu menggunakan *Motion Graphic* dan *Live Shoot*.
2. Penelitian dilakukan di CV.SHIND Jogja.
3. Informasi yang akan dimuat dalam Video ini adalah proses pendaftaran, tutorial penggunaan, dan keunggulan sistem Bank Sampah Online CV.SHIND Jogja.
4. Video Sosialisasi ini hanya ditayangkan pada saat bimtek dan diunggah pada chanel youtube milik CV.SHIND Jogja.
5. Video Sosialisasi ini berdurasi 3.05 menit.
6. Format video H264 (MP4) dengan resolusi WXGA 720p 1280 x 720 HD untuk proyektor dan 1080p 1440 x 1080 Full HD untuk YouTube
7. Aplikasi yang digunakan yaitu Adobe After Effect CC 2015, Adobe Premier CC 2015, Adobe Audition CC 2015, Corell Draw X6.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penyusunan penelitian ini adalah :

1. Mensosialisasikan kepada nasabah mulai dari tata cara memilah barang, menyetor, mengambil tabungan.
2. Menyampaikan tatacara untuk pengguna mulai dari pendaftaran admin, nasabah hingga setoran.
3. Mengimplementasikan Teknik *motion graphic* dan *live shoot* yang sudah dipelajari pada video sosialisasi bank sampah online terpadu milik CV.SHIND Jogja.
4. Mampu menyuguhkan video sosialisasi yang baik dan mudah dipahami.
5. Sebagai syarat kelulusan jenjang pendidikan strata 1 jurusan Sistem Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Peneliti

1. Menambah wawasan serta meningkatkan kemampuan editing dengan berbagai teknik yang telah diajarkan khususnya teknik *motion graphic* dan *live shoot*.
2. Menerapkan ilmu teori dan praktik khususnya multimedia yang telah diajarkan di Universitas AMIKOM secara praktik.
3. Mengasah dan menambah karya dalam bidang multimedia.

1.5.2 Bagi Amikom

1. Menjadi karya ilmiah yang nantinya berguna bagi amikom dan mahasiswa yang akan mengerjakan karya ilmiah dengan pengambilan tema yang sama dalam bidang multimedia.
2. Sebagai bahan evaluasi dan referensi untuk mahasiswa.

1.5.3 Bagi Object Penelitian

1. Video Sosialisasi ini diharapkan mampu membangun kesadaran masyarakat akan pentingnya mengolah sampah.
2. Meningkatkan pengetahuan masyarakat tentang pentingnya peranan bank sampah.
3. Membantu proses penjelasan sistem bank sampah *online* terpadu pada peserta bimbingan teknis.

1.5.4 Bagi Masyarakat

1. Masyarakat mengerti tentang tata cara pengoperasian bank sampah *online*.
2. Masyarakat dapat dengan mudah menggunakan bank sampah *online*.
3. Manfaat dari bank sampah *online* dapat langsung dirasakan oleh masyarakat.

1.5.5 Bagi Dunia Pendidikan

1. Menambah pengetahuan baru terhadap pendidik tentang pelaksanaan sistem bank sampah.
2. Menjadi materi sumber pembelajaran yang baru bagi siswa tentang bank sampah.

1.5.6 Bagi Pembaca

1. Penelitian ini dapat menjadi referensi dalam pembuatan karya multimedia menggunakan teknik *motion graphic* dan *live shoot* sebagai media sosialisasi.

1.6 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian dalam skripsi ini, penulis menggunakan Metode Kuantitatif. Menurut Sugiyono (2016), Metode Kuantitatif berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan dalam meneliti terhadap sample dan populasi penelitian. Pengambilan sample dilakukan dengan acak atau random sampling, sedangkan pengumpulan data dilakukan dengan cara memanfaatkan instrumen penelitian yang dipakai, sebagai berikut [4] :

1. Metode Kuantitatif : Melakukan pengumpulan data penelitian yang berhubungan dengan objek masalah yang dikaji.
2. Study Literatur : Mencari informasi dari berbagai sumber, jurnal, buku dokumentasi, internet dan pustaka.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian dan pembuatan skripsi ini, peneliti mengumpulkan data dengan beberapa metode agar informasi yang terkumpul menjadi informasi yang tepat, lengkap, dan terstruktur. Oleh karena itu penulis menggunakan metode – metode sebagai berikut [6] :

- a. Observasi

Yaitu dalam penelitian ini, penulsi mengumpulkan data dengan cara datang langsung ke sumbernya atau objek yang akan diteliti yaitu CV SHIND, untuk mendapatkan data yang dapat dipertanggung jawabkan.

b. Wawancara

Mendapatkan informasi dengan cara mewawancarai langsung salah satu pihak perusahaan, untuk mendapatkan data yang dibutuhkan.

c. Metode Kepustakaan

Metode pengumpulandata yang diperoleh dari buku literature yang berisikan informasi yang dapat mendukung kegiatan penelitian, selain dari buku ini juga diperoleh melalui browsing internet yang berhubungan dengan penyelesaian skripsi ini.

1.6.2 Metode Perancangan

Dalam merancang video ini, tampilan utama adalah dengan animasi *Motion Graphic* sebagai halaman pembuka, isi dalam Video memadukan adegan berupa *Motion Graphic* dan *Live Shoot* di beberapa adegan dan diakhiri dengan *Motion Logo* pihak terkait, yang nantinya akan menampilkan berbagai video yang menjelaskan tentang Sosialisasi Bank Sampah Online CV. SHIND Jogja Menggunakan Teknik *Motion Graphic* dan *Live Shoot* [3].

1. Pra Produksi

Tahap pra produksi dimana segala kegiatan yang berhubungan dengan persiapan sebelum melakukan produksi video Sosialisasi Bank Sampah Online CV. SHIND Jogja Menggunakan Teknik *Motion Graphic* dan *Live Shoot*. Yang meliputi Observasi, Wawancara, Penentuan Ide, Pembuatan Storyboard, dan pembuatan *asset* [3].

2. Produksi

Tahapan produksi adalah dimana bahan-bahan yang sudah terkumpulkan dari tahapan pra produksi diolah, mulai dari membuat sequen pada lembar kerja, proses *editing*, penggunaan *effect* dan *rendering* [3].

3. Pasca Produksi

Tahapan Pra Produksi merupakan tahapan dimana sebuah karya di implementasikan, baik itu secara offline maupun online [3].

1.6.3 Testing dan Impelemtasi

Melakukan Produksi pelaksanaan Testing terhadap Video Sosialisasi yang telah disusun secara terperinci kemudian melakukan pengecekan terhadap setiap elemen yang ada di video tersebut apakah sudah sesuai dengan baik dan benar atau masih terdapat kesalahan. Jika semua sudah benar maka Video siap di implementasikan, jika masih terjadi kesalahan maka dilakukan evaluasi kembali [3].

1.6.4 Evaluasi

Melakukan proses evaluasi terhadap system yang sudah ada, apakah system ada yang diubah atau ada pengurangan pada system tersebut agar sesuai yang diharapkan.

1.7 Sistem Penulisan Laporan

Dengan menyajikan laporan Skripsi ini, digunakan sistem penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas Latar Belakang Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori yang berhubungan maksud dan tujuan penelitian ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tahapan Analisis dan Perancangan yang meliputi konsep, desain, dan pengumpulan bahan.

BAB VI IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan membahas mengenai perancangan dan pembuatan Video Sosialisasi Bank Sampah Online CV Shind Jogja Menggunakan Teknik Motion Grafis dan Live Shoot.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan tugas akhir yang berisi tentang kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan tugas akhir yang berisi tentang kesimpulan dan saran.