

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu dan teknologi merupakan bagian dari siklus pertumbuhan masyarakat. Dengan berkembangnya teknologi mempermudah personal ataupun kelompok dalam penyampaian pesan. Salah satu perkembangan teknologi yang cukup pesat yakni dibidang teknologi informasi berbasis multimedia. Manusia dimudahkan dengan adanya multimedia karena dapat berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, video dan animasi sehingga informasi yang disajikan akan lebih jelas dan memiliki daya tarik. Dengan kemudahan dan keuntungan yang ada pada perkembangan teknologi informasi, perusahaan harus dapat memanfaatkannya secara maksimal. Video Infografis merupakan salah satu media informasi yang dapat diterapkan pada perusahaan [1].

Kagayaku Hobbyshop merupakan toko yang bergerak di bidang jual beli modelkit, cat, aksesoris, untuk gundam. Perusahaan ini terbentuk pada tahun 2017 dan belum lama berdiri. Dalam pengembangan perusahaan Kagayaku Hobbyshop pada saat ini masih mengandalkan website dan dari mulut ke mulut guna untuk menjangkau pelanggan lokal Yogyakarta dan luar Yogyakarta. Kebutuhan mempublikasikan profil dan portofolio merupakan hal yang berpengaruh terhadap reputasi perusahaan untuk bisa dikenal diseluruh kota hingga luar kota. *Motion graphic* atau grafik gerak adalah elemen desain grafis animasi yang menjadi trend

di dunia *marketing* saat ini. *Video motion graphic* menggunakan kombinasi gambar animasi, teks, ilustrasi, data dan audio untuk menyajikan informasi dengan cara menghibur. *Video motion graphic* sering digunakan untuk menjelaskan secara mudah konsep, gagasan, ide dan proses dalam waktu singkat. *Video motion graphic* juga sangat mudah untuk membangun atau memperkuat *branding* suatu perusahaan [2].

Menurut Lankow, Ritchie, Crooks dalam buku yang berjudul *Infographic: The Power of Visual Storytelling* (2014) Infografis atau dalam bahasa Inggris disebut *infographic* menyediakan sebuah format yang memanfaatkan cara-cara bagus juga mengomunikasikan sesuatu yang bermakna. Mengomunikasikan sebuah pesan yang berharga untuk disampaikan harus memberikan sesuatu yang bernilai bagi pembaca. Infografis dapat menjadi wahana komunikasi yang dahsyat [3]. Berbeda dengan informasi yang dikemas melalui media cetak seperti brosur, baleho, ataupun banner karena Kagayaku Hobbyshop tidak melakukan pameran perusahaan melainkan menyebarkan informasi melalui website.



**Gambar 1. 1** Tampilan Website Kagayaku Hobbyshop

(Sumber gambar <https://kagayakuhobbyshop.myolsera.com>)

Video infografis merupakan media informasi yang dapat dimanfaatkan untuk menyajikan visualisasi dari keunikan atau keragaman yang dimiliki Kagayaku Hobbyshop secara sederhana, dengan dilengkapi narasi dan *background* agar lebih mudah diterima oleh audien. Video infografis dapat dirancang menggunakan teknik *motion graphic*. Berdasarkan penjelasan diatas, penelitian ini dilakukan dengan judul **“Pembuatan Video Infografis Dengan Teknik Motion Graphic pada Kagayaku Hobbyshop Sebagai Media Promosi ”**

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan yakni, “Bagaimana menerapkan teknik *motion graphic* pada video infografis Kagayaku Hobbyshop?”.

### **1.3 Batasan Masalah**

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

1. Video infografis ini berupa animasi dua dimensi menggunakan teknik *motion graphic*.
2. Perangkat lunak yang digunakan adalah Windows 10, Adobe After Effect CC 2015, Adobe Premier CC 2015, Adobe Audition CC 2015, dan Corel Draw 2018.
3. Informasi yang disampaikan mencakup profil dan portfolio Kagayaku Hobbyshop.
4. Video infografis Kagayaku Hobbyshop diterapkan pada Kagayaku Hobbyshop bisa ditayangkan di Facebook, Instagram dan Youtube.

Durasi 60 detik .

5. Dikemas dengan format file video .Mp4 dengan resolusi 1280 × 720 (HD 720p)

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

##### **1.4.1 Maksud Penelitian**

Menganalisis dan membuat video infografis Kagayaku Hobbyshop sebagai media informasi yang berupa video animasi dengan teknik *motion graphics*.

##### **1.4.2 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membantu Kagayaku Hobbyshop menciptakan *branding* perusahaan yang terpercaya dan mampu bersaing dengan kompetitor dimata pelanggan dan masyarakat luas.
2. Sebagai syarat mendapatkan gelar sarjana komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

#### **1.5 Metode Penelitian**

Langkah-langkah dalam melakukan penelitian yang berjudul "*Pembuatan Video Infografis Dengan Teknik Motion Graphic pada Kagayaku Hobbyshop Sebagai Media Promosi*" adalah sebagai berikut :

### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

Dalam Pembuatan Video Infografis Dengan Teknik Motion Graphic pada Kagayaku Hobbyshop Sebagai Media Promosi ini, peneliti melakukan beberapa metode pengumpulan data, diantaranya :

#### **1.5.1.1 Metode Wawancara**

Wawancara dilakukan dengan pihak direktur perusahaan, untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian.

#### **1.5.1.2 Metode Observasi**

Observasi dilakukan dengan cara melakukan pengamatan terhadap video-video infografis yang menggunakan teknik motion graphic baik buatan Indonesia maupun luar negeri untuk referensi.

#### **1.5.1.3 Metode Dokumentasi**

Dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil data, mengambil gambar obyek dan dokumen terkait. Dengan tujuan gambar hasil dokumentasi dapat digunakan sebagai acuan untuk mendesain komponen video infografis.

#### **1.5.1.4 Metode Studi Pustaka**

Studi pustaka dilakukan dengan membaca buku maupun pencarian data melalui internet dari sumber terpercaya dan valid untuk mendapatkan pedoman atau bahan tambahan.



### 1.5.2 Metode Analisis Data

Analisis SWOT merupakan salah satu metode untuk menggambarkan kondisi dan mengevaluasi suatu masalah, proyek atau konsep bisnis yang berdasarkan faktor internal (dalam) dan faktor eksternal (luar) yaitu Strengths, Weakness, Opportunities dan Threats.

### 1.5.3 Metode Perancangan

Perancangan video infografis dapat menggunakan standar produksi animasi yang didalamnya terdapat beberapa langkah seperti [4]:

#### 1. Pra Produksi

Tahap pra produksi adalah tahap dimana pembuatan video pengerjaan dan aktivitas sebelum video di produksi secara nyata. Pertama-tama yang harus dipikirkan pada tahap pra produksi ialah mempelajari pembuatan ide cerita, merancang konsep, merancang naskah, dan merancang storyboard.

#### 2. Produksi

Tahap produksi adalah periode selama video diproduksi secara komersial. Tahap ini meliputi beberapa kegiatan diantaranya Visualisasi, Dubbing dan Editing yang sudah di tentukan di proses perencanaan sebelumnya.

#### 3. Pasca Produksi

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

#### **1.5.4 Metode Evaluasi**

Pada tahap evaluasi menggunakan metode pengujian dan pembahasan teknik motion graphic yang dapat diterapkan pada video infografis Kagayaku Hobbyshop sehingga visualisasi data yang disampaikan dapat dengan mudah dimengerti audien.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

Berdasarkan metode yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini maka dapat dirumuskan sistematika penyusunan agar dapat mempermudah pemahaman terhadap isi karya ilmiah ini. Adapun sistematika penyusunannya sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab pendahuluan ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penulisan skripsi.

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

Bab landasan teori merupakan tinjauan pustaka, berisi dasar-dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi serta perancangan dan pembuatan sistem informasi. Pada bab ini juga berisi tentang perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan sistem informasi.

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

Pada bab analisis dan perancangan menguraikan tentang gambaran umum sistem informasi, analisis terhadap kasus yang diteliti, dan perancangan sistem informasi yang dibuat.

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

Pada bab ini memaparkan hasil tahapan penelitian mulai dari analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian serta saran guna memperbaiki kelemahan dan kekurangan yang ada pada sistem informasi.

