

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Informasi merupakan hal yang sangat penting di era globalisasi ini, setiap orang mengharapkan informasi dapat diperoleh dengan mudah, cepat dan akurat. Salah satu cara instansi atau lembaga untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat luas salah satunya menggunakan video. Video memiliki peranan penting dalam berbagai sektor baik dalam lembaga, instansi, pemerintahan, dan lain sebagainya untuk menyampaikan informasi. Karena video dapat melibatkan 2 panca indera yaitu, indera penglihatan dan pendengaran. Sebuah animasi dapat membuat cerita atau konten yang lebih menarik, menawan serta menjadi konsep sederhana dan melipatgandakan dampaknya. Animasi menjadi trend 2019 untuk mempromosikan bisnis [1].

Video pemasaran animasi dapat dilakukan untuk meningkatkan strategi pemasaran bisbis atau konten, yang berfokus untuk mengembangkan video penjelasan terbaik pada pengguna dengan cara yang cepat dan efektif. Video animasi juga dapat menjelaskan gagasan atau konsep yang kompleks sehingga dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh pengguna [2]. Dalam penyampaian dan penayangan video iklan bisa dilakukan dengan berbagai cara dalam media seperti videotron, televisi, dan media sosial. Media sosial merupakan cara yang efektif untuk menyebarkan informasi karena selain sebagai gudang informasi, berita, serta ilmu pengetahuan juga karena telah banyak dikenal oleh berbagai kalangan

masyarakat dari berbagai tingkatan sehingga informasi lebih mudah tersampaikan oleh masyarakat luas.

Motion graphic atau grafis 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 yang menghibur. Video *motion graphic* dapat digunakan untuk menjelaskan konsep, gagasan, ide, dan proses dalam waktu singkat. Video *motion graphic* juga dapat membangun atau memperkuat *branding* suatu perusahaan [3].

Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat jumlah pengangguran di Indonesia per Agustus 2018 mencapai 7 juta orang. Angka tersebut setara 5,34 persen dari jumlah angkatan kerja di Indonesia yang tercatat sebesar 131,01 juta orang. Dengan demikian mereka yang bekerja ada sebanyak 124,01 juta orang. Lebih lanjut, menyebutkan bahwa pengangguran paling banyak merupakan lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Dibandingkan tingkat pendidikan lainnya, pengurangan dari SMK pada 2018 tercatat sebesar 11,24 persen. Angka tersebut meningkat dari data yang dihimpun BPS pada Februari 2018 lalu, yang sebesar 8,92 persen. Kendati demikian, secara *year-on-year* ada penurunan tipis dari 11,41 persen [4].

Pijar Career adalah sebuah platform yang didesain untuk menunjang produktivitas BKK (Bursa Kerja Khusus) dalam mengembangkan siswa dan alumni SMK, sekaligus menyalurkan serta menjembatani mereka menuju karir yang sesuai dengan keahlian dan passionnya.

Melihat latar belakang diatas, mendoong penulis untuk membuat media informasi melalui multimedia berupa video iklan sehingga dapat membantu dalam memberikan gambaran dan kemudahan kepada masyarakat tentang informasi yang terdapat pada Start Up Pijar Career.

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Jadwal Kegiatan.....	10
Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian.....	12
Tabel 2. 2 Interval.....	33
Tabel 3. 1 Analisis SWOT.....	42
Tabel 3. 2 Perbandingan Brosur, Poster dengan Videdo Animasi Motion graphic.....	45
Tabel 3. 3 Perangkat keras (Hardware).....	47
Tabel 3. 4 Perangkat Lunak (Software).....	48
Tabel 3. 5 Brainware.....	49
Tabel 3. 6 Narasi Video.....	50
Tabel 4. 1 Tabel Penggunaan Software.....	58
Tabel 4. 2 Data Hasil Review.....	87
Tabel 4. 3 Interval Uji Masyarakat Umum.....	90
Tabel 4. 4 Hasil Uji Masyarakat Umum.....	90

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan diatas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah “Bagaimana membuat video animasi menggunakan teknik *Motion Graphic* sebagai media informasi Start Up Pijar Career?”.

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Video ini merupakan animasi dengan menggunakan teknik *motion graphic*.
2. Pembuatan dan perancangan video iklan ini sebagai sarana untuk media informasi.
3. Peneliti hanya sebatas membuat sesuai dengan kebutuhan pihak Start Up Pijar Career
4. Hasil dari perancangan video iklan ini digunakan sebagai sarana media promosi.
5. Video animasi ini ditayangkan di YouTube.
6. Dikemas dengan format file .Mp4 dengan resolusi 1280 x 720 pixel.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penulisan

1.4.1 Tujuan Penulisan

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah

1. Merancang video animasi dengan teknik *motion graphic* pada Start Up Pijar Career sebagai media informasi.

2. Membantu mengoptimalkan publikasi Start Up Pijar Career melalui video animasi.
3. Ikut serta meramaikan perkembangan teknologi informasi melalui video animasi terutama dengan teknik *motion graphic*.

1.4.2 Manfaat Penulisan

Hasil penelitian ini diharapkan sebagai proses memperkenalkan suatu produk dari perusahaan kepada konsumen melalui suatu media untuk mencapai tujuan dari sebuah usaha.

1.4.2.1 Bagi Penulis

1. Menambah dan memperdalam pengetahuan atas teori yang di jarkan khususnya yang menyangkut animasi.
2. Dapat melakukan penyusunan skripsi pada program S1 Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta

1.4.2.2 Bagi Start Up Pijar Career

1. Memperkenalkan aplikasi Pijar Career kepada masyarakat luas
2. Menginformasikan hal-hal seputar perusahaan kepada masyarakat luas.
3. Dapat mengoptimalkan media publikasi dan promosi.

1.4.2.3 Bagi masyarakat umum

1. Memberikan informasi kepada masyarakat tentang aplikasi Pijar Career

1.4.2.4 Bagi Universitas Amikom Yogyakarta

1. Dokumentasi karya ilmiah dalam bentuk Skripsi dibidang Multimedia.
2. Referensi bagi mahasiswa yang sedang mengerjakan karya ilmiah Skripsi.

1.5 Metode Penelitian

Penelitian dirumuskan sebagai sebuah pencarian pengetahuan atau penyelidikan sistematis untuk menyusun fakta-fakta. Suatu penelitian terapan bertujuan menemukan, menafsirkan dan mengembangkan metode-metode dan sistem-sistem untuk memajukan ilmu pengetahuan manusia tentang keanekaragaman dunia ilmiah [5]

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah berbagai cara yang digunakan untuk mengumpulkan data, menghimpun, mengambil dan menjaring data penelitian [5].

1. Metode Observasi

Melakukan observasi pada objek yang akan digunakan sebagai bahan pembuatan video *motion graphic*. Kegiatan observasi juga dilakukan untuk memperoleh referensi yang berkaitan dalam penelitian. Metode ini dilakukan pada bulan Juni 2019 di kantor Start Up Pijar Career dan di *Resource Center* Amikom Yogyakarta.

2. Metode Wawancara

Peneliti mengadakan tanya jawab langsung dengan pihak pengembang / *Developer* Start Up Pijar Career terkait informasi tentang aplikasi untuk mendapat data yang akurat. Metode ini dilakukan pada bulan Juli 2019 di kantor Start Up Pijar Career dengan foundernya yaitu Bayuarga Damar Sungkowo dan team marketingnya yaitu Rafi Hidayat.

3. Metode Studi Literatur

Mengambil dan mengumpulkan data dengan memanfaatkan fasilitas internet, jurnal maupun skripsi, salah satunya dengan melakukan *browsing* ataupun menonton video yang berkaitan dengan pembuatan video animasi *motion graphic*. Metode ini dilakukan pada bulan Juni – Juli 2019 di *Base Camp Creative Home* dan di *Resource Center* Amikom Yogyakarta.

4. Dokumentasi

Peneliti mengumpulkan data dengan mengumpulkan dokumen dokumen yang terkait, baik dokumen tertulis, gambar, audio, video maupun elektronik.

1.5.2 Metode Analisis

Penelitian ini menggunakan analisis SWOT yaitu *Strength, Weakness, Opportunities dan Threats*.

1.5.3 Metode Perancangan

Terdapat 3 tahapan dalam memproduksi sistem multimedia komersial diantaranya pra produksi, produksi, produksi dan pasca produksi [6]. Peneliti menggunakan metode perancangan dengan melakukan tahapan pertama dalam pembuatan animasi *motion graphic* yaitu tahap pra produksi.

1.5.3.1 Pra Produksi

Tahap pra produksi adalah tahap dimana pembuat iklan mengerjakan semua pekerjaan dan aktivitas sebelum iklan diproduksi secara nyata [6]. Pada tahapan ini dilakukan persiapan yang meliputi ide cerita, merancang tema atau konsep,

rancangan naskah, pembuatan karakter, rancangan *storyboard*, hingga rancangan anggaran.

1.5.4 Metode Pengembangan

Peneliti menggunakan metode pengembangan dengan melakukan tahapan produksi dan pasca produksi video animasi *motion graphic*.

yang meliputi *capture*, pembuatan prototipe dan *link* antar *mockup*. Setelah itu metode selanjutnya adalah tahapan pasca produksi yang meliputi hasil *review* dan *editing* pemberian *effect* hingga tahap *finishing* berupa *rendering* dan *exporting*.

1.5.4.1 Produksi

Tahap produksi adalah periode selama iklan diproduksi secara komersial [6]. Tahap ini meliputi beberapa kegiatan diantaranya Visualisasi, *Capture*, *Dubbing*, pembuatan Asset, dan *Editing* sesuai pada proses perencanaan sebelumnya.

1.5.4.2 Pasca Produksi

Tahap pasca produksi adalah tahap dimana semua pekerjaan atau aktivitas yang setelah iklan diproduksi secara nyata [6]. Tahap ini meliputi *Compositing*, *Rendering*, hingga tahap *Distributing*.

1.5.5 Metode Testing

Peneliti melakukan testing terhadap video animasi *motion graphic* dengan metode *skala likert* yaitu dengan perhitungan kuesioner yang dibagikan kepada responden.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar lebih mudah dimengerti sistematika penyusunan laporan skripsi ini dibagi menjadi beberapa bab, yaitu sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini membahas tinjauan pustaka yang berisi tentang teori – teori yang berhubungan dengan perancangan video *motion graphic* yang digunakan dalam proses pembuatan dan perancangan video *motion graphic* Start Up Pijar Career

BAB III : PERANCANGAN

Pada bab ini berisi profil singkat Start Up Pijar Career, pembahasan mengenai ide cerita, naskah video, storyboard, dan analisis mengenai pra produksi.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bagian ini membahas tentang langkah produksi dan langkah paska produksi pada pembuatan video animasi *motion graphic* Start Up pijar Career.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran dari keseluruhan isi laporan.