

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi memiliki keunggulan dalam mempromosikan sebuah produk dan jasa, salah satunya adalah animasi dapat membuat efek ataupun kejadian yang tidak dapat dilakukan melalui *live shoot*. Salah satu contohnya adalah membuat animasi pensil yang dapat berjalan dan melakukan hal – hal seperti yang dilakukan manusia. Animasi seperti ini tidak dapat dibuat dengan menggunakan *live shoot*. Sehingga animasi tidak memiliki batasan dalam berimajinasi dan kreativitas. Animasi juga dianggap menjadi salah satu media yang dapat memberikan informasi secara menarik dan lengkap.

Kegiatan Sosial 2000 Gerakan bisa berdiri karena dipelopori oleh Devi Rosalia Tanjung pada tahun 2017 pemuda yang berasal dari Sorogenen, Sleman, Yogyakarta. Kegiatan ini mengajak para pelajar, mahasiswa maupun pekerja untuk menyisihkan sebagian uang jajannya dan nantinya akan diberikan pada saudara yang membutuhkan sebagai bentuk kepedulian dan tanggung jawab sosial terhadap sesama.

Saat ini Kegiatan Sosial 2000 Gerakan melakukan pengenalan dan ajakan melalui media sosial, mulut ke mulut dan brosur. Media sosial yang digunakan Kegiatan Sosial 2000 Gerakan untuk pengenalan adalah Instagram dengan memposting berupa foto dan video *live shoot* kegiatan bakti sosial yang sudah dilakukan sebelumnya. Jika pengenalan hanya menggunakan foto, video *live*

shoot dan mulut ke mulut masih kurang efektif karena tidak bisa menjelaskan tujuan mulia yang dimaksud Kegiatan Sosial 2000 Gerakan tersebut. Maka dari itu penulis berpendapat untuk membuat video iklan pengenalan. Diharapkan dari video tersebut mencakup visual, suara dan animasi yang dapat menjelaskan semua unsur-unsur penting seperti tujuan, manfaat, informasi untuk pengumpulan donasi hingga ajakan untuk saling peduli kepada sesama.

Dari permasalahan diatas penulis melihat kesempatan untuk menciptakan suatu media iklan sebagai pengenalan dan ajakan pada Kegiatan Sosial 2000 Gerakan melalui sebuah video dengan menerapkan teknik *Motion Graphic* untuk menampilkan visi misi dari kegiatan sosial tersebut serta mengenalkan kegiatan apa saja yang dilakukan Kegiatan Sosial 2000 Gerakan ini kepada khalayak umum sehingga menarik untuk ikut serta berkegiatan sosial kepada sesama. Nantinya video pengenalan tersebut akan dipublikasikan di akun *Instagram* dan *Youtube* 2000 Gerakan.

1.2 Rumusan Masalah

Setelah mengkaji latar belakang masalah tersebut maka penelitian ini mendapatkan rumusan masalah sebagai berikut “*Bagaimana membuat video pengenalan Kegiatan Sosial 2000 Gerakan dengan menggunakan teknik Motion Graphic ?*”.

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan penelitian ini tidak menyimpang dari apa yang telah dirumuskan, maka diperlakukan batasan-batasan masalah, sebagai berikut :

1. Iklan dalam bentuk video yang berdurasi 90 detik
2. Teknik yang dipakai menggunakan animasi *Motion Graphic*
3. Informasi yang disampaikan mencakup tujuan, manfaat dan bentuk kegiatan sosial dari 2000 Gerakan.
4. Iklan pengenalan ini ditayangkan di media sosial (*Instagram* dan *Youtube*)

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang video animasi dengan teknik *motion graphic*.
2. Sebagai sarana publikasi 2000 Gerakan yang dapat dimanfaatkan sebagai media informasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian adalah :

1. Sebagai alternatif baru dalam penyampaian informasi kepada masyarakat melalui iklan pengenalan Kegiatan Sosial 2000 Gerakan
2. Menambah minat masyarakat untuk berkegiatan sosial kepada sesama
3. Membuka wawasan pengetahuan baru bagi peneliti sesuai bidang multimedia dengan membuat video iklan pengenalan

4. Memahami penerapan teknik *motion graphic* untuk hasil yang lebih optimal bagi peneliti

1.6 Anallsis

Pada tahap ini dilakukan identifikasi perkiraan kebutuhan yang dihasilkan dari penelitian awal seperti kebutuhan fungsional dan non fungsional.

1.7 Metode Penelitian

Dalam pengumpulan data dan informasi untuk memecahkan permasalahan yang ada, penulis menggunakan beberapa metode antara lain :

1.7.1 Pengumpulan Data

a. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara kepada pendiri Kegiatan Sosial 2000 Gerakan untuk memperoleh data dan hal apa saja yang perlu dicantumkan dalam pembuatan video pengenalan.

b. Observasi

Pengumpulan data dengan cara pengamatan langsung di lokasi kegiatan serta pengamatan terhadap video sejenis untuk menambah pengetahuan sebagai bahan penyusunan skripsi

c. Studi Pustaka

Merupakan metode pengumpulan data dengan mencari informasi yang dibutuhkan melalui buku dan melalui fasilitas internet yang memberikan informasi yang akurat. Selain buku cetak yang dapat dijadikan referensi,

ada pula buku elektronik atau e-book yang dapat dijadikan referensi dalam metode studi pustaka

1.7.2 Metode Perancangan

Untuk memproduksi iklan harus melalui tiga tahap yaitu, tahap pra-produksi, tahap produksi dan tahap pasca produksi.

1.7.3 Metode Pengembangan

1. Pra Produksi

Tahap pra produksi adalah tahap dimana pembuat iklan mengerjakan semua pekerjaan dan aktivitas sebelum iklan diproduksi secara nyata. Pertama-tama yang harus dipikirkan pada tahap pra produksi ialah mempelajari pembuatan ide cerita, naskah dan *storyboard*.

2. Produksi

Tahap produksi adalah periode selama iklan diproduksi secara komersial. Tahap ini meliputi beberapa kegiatan diantaranya visualisasi, *dubbing* dan *editing* yang sudah ditentukan di proses perencanaan sebelumnya.

3. 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*.

1.7.4 Implementasi

Pada tahap ini penerapan video iklan pengenalan 2000 Gerakan yang mencakup visi dan misi kegiatan tersebut.

1.7.5 Evaluasi

Proses menilai suatu yang didasarkan pada kriteria ataupun tujuan yang telah ditetapkan.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan berisi uraian singkat setiap bab, dimana uraian ini memberikan gambaran secara langsung tentang isi dari setiap bab yang ada dalam skripsi. Adapun sistematika dari skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori dasar pembuatan video, teori multimedia dan *software* yang akan digunakan untuk pembuatan video promosi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis video yang akan dibuat dan analisis kebutuhan dan perancangan video.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan bagaimana pembuatan video mulai dari pra produksi, produksi, hingga tahapan pasca produksi serta penerapan video pengenalan yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang ada pada pembuatan skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang referensi-referensi yang telah dipakai sebagai acuan dan penunjang untuk menyelesaikan skripsi ini.