

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Englishopedia merupakan lembaga kursus bahasa inggris yang berada di Jalan Pattimura 7 Kotabaru, Yogyakarta, yang didirikan sejak tahun 2009. Dengan biaya hanya Rp 5.000/120 menit, siswa sudah bisa belajar bahasa inggris di Englishopedia. Media promosi Englishopedia mencakup *social media* seperti *facebook* dengan 566 *like* dan *twitter* dengan 68 *followers*. Dan di *social media* tersebut menurut penulis cukup sepi karena dari setiap postingan di *facebook* hanya berbentuk tulisan yang berisi promosi dan sedikit yang berkomentar dengan rata-rata jumlah *like* di setiap postingan tidak lebih dari 40 *like*, begitu juga di *twitter* hanya sedikit interaksi didalamnya. Jumlah murid yang aktif di Englishopedia tahun 2016 dan tahun 2017 adalah sebanyak lima ratus orang. Namun dengan data tersebut, penulis menyadari bahwa Englishopedia belum banyak dikenal oleh masyarakat terutama di Yogyakarta.

Penulis mengaplikasikan video sebagai salah satu cara promosi dalam penyebaran promosi di Englishopedia. Menurut Dwyer, video mampu merebut 94% saluran masuknya pesan atau informasi kedalam jiwa manusia melalui mata dan telinga serta mampu untuk membuat orang pada umumnya mengingat 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar dari tayangan video. Pesan yang disampaikan melalui media video dapat mempengaruhi emosi yang kuat dan juga dapat mencapai hasil cepat yang tidak dimiliki oleh media lain.

Media utama yang dipilih dalam penyampaian informasi adalah video *motion graphic*. Menurut Michael Louka, dengan menggunakan *motion graphic*, objek terlihat tidak membosankan namun terlihat dinamis dan menarik. Dengan memanfaatkan kemampuan visual, akan dirancang video dengan gambar yang menarik. Agar informasi yang diserap lebih optimal.

Berdasarkan masalah tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan perancangan dan membuat video *motion graphic* sebagai media promosi di Englishopedia. Dengan mengaplikasikan video *motion graphic* dapat menjadikan video *motion graphic* sebagai media promosi bagi Englishopedia untuk mempromosikan lembaga kursusnya agar dapat menyajikan informasi yang tepat dan lebih banyak dikenal orang yang belajar di Englishopedia. Bisa melalui seminar maupun di *Facebook* dan *Twitter*. Harapan penulis dengan membuat video *motion graphic* sebagai media promosi di Englishopedia, membuat siapapun menjadi tahu bahwa ada lembaga bahasa inggris dengan harga murah dan dapat meningkatkan jumlah siswa di Englishopedia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka perumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana cara merancang dan membuat video *motion graphic* sebagai media promosi di Englishopedia dengan menggunakan software *Adobe Illustrator CS6*, *Adobe Audition CS6*, *Adobe After Effects CS6*, dan *Adobe Premiere Pro CS6* ?

1.3 Batasan Masalah

Untuk mengoptimalkan pembahasan maka penulis membatasi penulisan dan penelitian ini meliputi:

1. Tahapan pembuatan aset *motion graphic* dengan menggunakan *Adobe Illustrator CS6*.
2. Pembuatan *dubbing* suara dengan menggunakan *Adobe Audition CS6*.
3. Pembuatan gerakan *frame by frame* dengan menggunakan *Adobe After Effects CS6*.
4. *Editing* dan *rendering* video *motion graphic* dengan menggunakan *Adobe Premiere Pro CS6*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari pembuatan video promosi *motion graphic* ini adalah:

1. Memperkenalkan Englishopedia ke masyarakat luas.
2. Memperbaharui media promosi Englishopedia dengan membuat video *motion graphic*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang dapat diperoleh penelitian ini antara lain:

a. Bagi penulis:

1. Menerapkan teori yang sudah dipelajari selama kuliah di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Mengetahui bagaimana langkah pembuatan *motion graphic*.

3. Dapat mempelajari kesulitan dan kemudahan dalam proses pembuatannya.

b. Bagi masyarakat umum:

1. Memberikan pandangan lain ke masyarakat bahwa mempelajari bahasa inggris tidak harus mahal.
2. Belajar bahasa inggris menjadi lebih mudah dan terjangkau.

1.6 Metode Penelitian

Penulis menjabarkan cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian sehingga akan memudahkan penulis untuk mencari solusi masalah pada objek penelitian melalui berbagai macam teknik yaitu sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Wawancara

Metode wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab langsung dengan responden yaitu pihak Englishopedia.

1.6.1.2 Metode Observasi

Metode observasi adalah metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung kepada objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Dimana kegiatan ini dilakukan dengan mencatat informasi yang dilihat, selain melihat juga bisa mendengarkan dan merasakan yang kemudian dicatat seobyektif mungkin.

1.6.1.3 Studi Pustaka

Pengumpulan data dan informasi dengan membaca buku-buku referensi dan situs internet yang berhubungan dengan penelitian dan perangkat lunak yang digunakan agar dapat dijadikan acuan pembahasan dalam masalah ini.

1.6.2 Metode Analisis

Berdasarkan pengamatan penulis pada Englishopedia, maka dalam pembuatan video *motion graphic* ini penulis memakai analisis data deskriptif kualitatif.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan dalam proses pembuatan video *motion graphic* penulis menggunakan tahap pra produksi. Pada tahap ini, video belum dibuat tapi persiapan apa saja yang dibutuhkan sudah direncanakan mulai dari perancangan konsep, lalu pembuatan naskah dan dikembangkan lagi menjadi *storyboard*, dimana pada tahap tersebut merupakan draft dari video yang akan dibuat.

1.6.4 Metode Pengembangan

Pada metode pengembangan penulis melakukan tahap produksi. Pada tahap ini pembuatan video mulai dilakukan yang didalamnya terdapat pembuatan aset, dilanjutkan dengan pergerakan aset, pemberian audio dan penggabungan dengan audio. Tahap selanjutnya tahap pasca produksi yaitu melakukan *review* dan *editing*, kemudian jika hasil akhir sudah sesuai maka dilakukan *rendering* sebagai tahap akhir.

1.6.5 Metode Testing

Pada metode testing ini penulis menggunakan pengisian *kuesioner* sebagai metode dalam proses pengujian.

1.6.6 Metode Implementasi

Pada metode implementasi ini penulis akan memberikan video *motion graphic* ini kepada pihak Englishopedia untuk dijadikan bahan media promosi.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pembaca dalam penulisan skripsi ini, maka penulis membagi dalam lima bab yang secara singkat akan diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi uraian tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dibahas pengertian dan teori-teori yang berkaitan dengan objek yang diteliti.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai metode perancangan yang digunakan dalam pembuatan video *motion graphic*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang konsep serta perancangan dan pembahasan produksi video *motion graphic* dari tahapan pra produksi, produksi hingga pasca produksi.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisi uraian tentang kesimpulan-kesimpulan yang didapat serta mengemukakan saran yang dianggap perlu.

