

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak[1]. Dan Motion Graphics adalah percabangan dari Seni Desain Graphics yang merupakan penggabungan dari, Ilustrasi, Tipografi, Fotografi dan Videografi dengan menggunakan teknik Animasi[2]. Perbedaan dari keduanya hanyalah dalam pengambilan gambar, gambar dalam video diambil dari kenyataan, sedangkan gambar-gambar pada animasi diambil dari gambar buatan tangan atau gambar yang dihasilkan dari komputer.

Balai Pengembangan Teknologi Perikanan Budidaya (BPTPB) adalah salah satu Unit Pelaksana Teknis Dinas (UPTD) pada Dinas Kelautan dan Perikanan Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY). Balai Pengembangan Teknologi Budidaya Perikanan (BPTPB) sebelumnya adalah Balai Pengembangan Teknologi Kelautan dan Perikanan (BPTKP) dan berubah sejak Januari 2016. Balai Pengembangan Teknologi Perikanan Budidaya (BPTPB) memiliki tugas dan fungsi yang tercantum dalam peraturan Gubernur nomor 39 tahun 2008, yaitu bertugas menyelenggarakan pengembangan teknologi budidaya air tawar, air payau, dan air laut.

Pembuatan video profil pada Balai Pengembangan Teknologi Budidaya Perikanan (BPTPB) merupakan media informasi yang mana akan mendukung

penyebaran informasi untuk menjelaskan profil tentang Balai Pengembangan Teknologi Budidaya Perikanan (BPTPB). Dimana video profil tersebut dapat di masukan di media sosial seperti Web, Facebook dan Youtube.

Berdasarkan hal tersebut, maka video profil dengan penerapan *live shot* dan *motion graphic* ini dibuat untuk menunjukan kepada masyarakat umum agar dapat mengenal dan megetahui secara jelas tentang Balai Pengembangan Teknologi Perikanan Budidaya (BPTPB) di Yogyakarta.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah "Bagaimana cara merancang dan membuat video profil Balai Pengembangan Teknologi Perikanan Budidaya dengan Penerapan Live Shoot dan Motion Graphic?".

1.3 Batasan Masalah

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

1. Data yang diambil berdasarkan informasi dari pihak Balai Pengembangan Teknologi Perikanan Budidaya (BPTPB).
2. Penerapan yang digunakan dalam perancangan tersebut yaitu dengan menerapkan Live Shoot dan Motion Graphic pada video profil Balai Pengembangan Teknologi Perikanan Budidaya (BPTPB).
3. Penggunaan template pada *bumper* atau *opening*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah :

1. Meningkatkan kemampuan dalam bidang multimedia dan menerapkan ilmu yang telah didapatkan selama di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Memberikan informasi yang lebih jelas kepada masyarakat tentang Balai Pengembangan Teknologi Perikanan Budidaya (BPTPB) di Yogyakarta.

Tujuan yang ingin dicapai penulis adalah :

1. Terciptanya video profil Balai Pengembangan Teknologi Perikanan Budidaya (BPTPB) dengan penerapan *live shot* dan *motion graphic*.
2. Membuat media informasi yang dimiliki oleh Balai Pengembangan Teknologi Perikanan Budidaya di Yogyakarta
3. Sebagai salah satu syarat kelulusan dan mempunyai gelar sarjana dalam bidang informatika dan komputer di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk penulisan dan penyelesaian video infografis adalah sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan bahan atau materi penelitian

a. Observasi

Yaitu melakukan pengamatan secara langsung terhadap Balai Pengembangan Teknologi Budidaya (BPTPB) untuk mendapatkan layanan-layanan apa saja yang akan ditampilkan pada video profil tersebut. Dan mengamati video – video profil, baik di Indonesia maupun luar negeri .

b. Wawancara

Yaitu pengumpulan data dengan cara tanya jawab kepada kepala ataupun pegawai Balai Pengembangan Teknologi Perikanan Budidaya (BPTPB) untuk mendapatkan informasi yang jelas dan lengkap.

c. Studi Pustaka

Yaitu pengumpulan data dengan cara mempelajari literatur – literatur yang valid dan relevan, dan juga berkaitan dengan penelitian yang akan dibuat atas dasar teoritis yang diterangkan dalam sebuah buku. Untuk menjadi pedoman dalam penyusunan laporan yang akan dibahas.

1.5.2 Metode Analisis

Pada tahap analisis, dilakukan proses identifikasi menggunakan model analisis SWOT dan analisis kebutuhan.

1.5.3 Metode Perancangan

Tahapan dimana kita harus mempelajari terlebih dahulu naskah, storyboard dan teknik yang diterapkan, seperti live action, animasi dan efek – efek sebelum video profil diproduksi secara nyata.

1.5.4 Metode Pengembangan

1.5.4.1 Produksi

Tahap ini meliputi kegiatan – kegiatan yang dilakukan seperti syuting, perekaman suara, menganimasikan *motion graphic* dan juga pemilihan teknik pengambilan gambar yang akan digunakan .

1.5.4.2 Pascaproduksi

Periode dimana setelah semua pekerjaan dan aktivitas yang dilakukan pada tahapan produksi akan dikemas atau biasa disebut dengan editing. Editing disini yaitu 80% membahas selecting (memilih), trimming (melengkapi), assembling (memasang), shots (angel kamera) dan scenes (adegan). 20% digunakan untuk penggabungan antara gambar, suara, transisi dan efek.

1.5.5 Metode Testing

Setelah pembuatan video selesai, maka dilakukan pengujian dengan menayangkan video kepada pihak BPTPB di Yogyakarta untuk mengetahui apakah konten dan video telah sesuai dengan yang dikehendaki oleh pihak objek penelitian.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam memahami lebih jelas tentang penulisan penelitian ini, maka penulis mengelompokkan materi penulisan menjadi lima (V) bab, yaitu :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang uraian Latar Belakang Penelitian, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisi tentang teori - teori dan konsep dasar yang melandasi permasalahan penelitian ini.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada Bab ini berisikan tentang analisis yang digunakan dan penjelasan tahap pra produksi.