

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Motion Graphic* adalah potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis. Hal tersebut bisa dicapai dengan menggabungkan berbagai elemen-elemen seperti animasi 2D dan 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan music. *Motion graphic* dapat menyampaikan informasi secara ilustratif yang tidak bisa dilakukan dengan gambar 2D salah satunya pada makalah ini yaitu dengan membuat sosialisasi minat membaca pada Dinas ARPUSDA Kabupaten Wonosobo.

Dinas ARPUSDA sendiri mempunyai peranan penting dalam peningkatan minat baca masyarakat Wonosobo. Menurut Dinas ARPUSDA, rendahnya minat baca masyarakat disebabkan asumsi bahwa membaca bukanlah sebuah kebutuhan. Rutinitas membaca terutama buku hanya dilakukan di sekolah atau kampus saja. Masyarakat lebih senang dengan aktivitas yang bersifat menghibur dibandingkan dengan membaca buku yang sejatinya lebih menghibur dari permainan apapun. Kebiasaan bermain game, mengobrol, jalan-jalan, dan aktivitas kurang produktif lainnya cenderung lebih digemari masyarakat saat ini. Belum termasuk dampak perilaku social yang negative justru lebih dominan.

Saat ini, sosialisasi yang dilakukan oleh Dinas ARPUSDA untuk meningkatkan minat baca masyarakat Wonosobo selama ini hanya melalui selebaran

brostur, website, dan radio. Informasi yang tersedia hanya terbatas dengan teks dan gambar atau hanya suara saja. Akan tetapi, media ini belum mampu mengilustrasikan akan manfaat dan pentingnya membaca. Dalam hal ini, penulis mengusulkan penggunaan *motion graphic*. Mensosialisasikan dengan *motion graphic* adalah cara yang tepat agar informasi dapat tersampaikan dengan cara yang lebih ilustratif dan imaginative. Karena *motion graphic* sendiri mampu memvisualkan sesuatu yang tidak dapat ditampilkan dengan *liveshot*. Video campaign ini berisi tentang tokoh-tokoh sukses karena gemar membaca dan berbagai manfaat membaca baik bagi perkembangan otak, kesehatan, lingkungan social, dan pentingnya membaca bagi perkembangan bagian-bagian otak. Tujuannya adalah agar masyarakat dapat lebih mengerti dan memahami pentingnya membaca dan diharapkan membuat perubahan yang lebih baik dalam hidup mereka.

Dari permasalahan tersebut munculah gagasan untuk membuat video campaign berupa animasi 2 dimensi dengan konsep *motion graphic* pada ARPUSDA kabupaten Wonosobo untuk meningkatkan minat baca masyarakat yang dapat berguna sebagai media sosialisasi, serta mengajak masyarakat untuk gemar membaca dan datang ke perpustakaan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah yaitu : *"Bagaimana cara membuat video campaign dengan*

*konsep motion graphic pada ARPUSDA Kabupaten Wonosobo untuk meningkatkan minat baca masyarakat?"*

### **1.3 Batasan Masalah**

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

1. Pembuatan video campaign pada ARPUSDA Kabupaten Wonosobo sebagai media sosialisasi minat baca masyarakat.
2. Keseluruhan isi video menggunakan konsep animasi *motion graphic*.
3. Informasi yang disampaikan membahas tentang tokoh-tokoh sukses dunia karena gemar membaca dan berbagai manfaat membaca, baik bagi perkembangan otak, kesehatan, dan lingkungan social. Serta pentingnya membaca bagi perkembangan bagian-bagian otak.
4. Video campaign ini memiliki durasi maksimal 4 menit.
5. Pengujian yang dilakukan berupa informasi dan tampilan animasi yang akan dilakukan dengan pihak Dinas ARPUSDA Kabupaten Wonosobo dan komunitas multimedia.
6. Tahap penelitian sampai pada penyerahan video campaign ini kepada pihak ARPUSDA Kabupaten Wonosobo.
7. Target publikasi video campaign menggunakan media social yaitu youtube.

#### 1.4 Maksud dan tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai syarat kelulusan Strata-1 Program Studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Sebagai upaya implementasi IT dalam bidang multimedia dan pengabdian masyarakat dengan menerapkan ilmu dan teori selama kuliah di Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Menambah wawasan dan pengetahuan dalam bidang multimedia, sebagai bahan untuk menuju persaingan kerja di Industri Multimedia.
4. Untuk merancang dan membuat animasi berupa video campaign dengan menggunakan konsep *motion graphic*.
5. Membuat sebuah video sosialisasi pada ARPUSDA Kabupaten Wonosobo untuk meningkatkan minat baca masyarakat.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Diharapkan mampu meningkatkan minat baca masyarakat Wonosobo.
2. Membantu sosialisasi ARPUSDA Kabupaten Wonosobo dalam meningkatkan minat baca masyarakat.

## 1.6 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa metode dalam pengumpulan informasi. Adapun langkah-langkah dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

#### 1. Observasi

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti yaitu Dinas ARPUSDA Kabupaten Wonosobo dan terhadap karya animasi yang mempunyai ciri sama melalui youtube.

#### 2. Wawancara

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab kepada responden secara langsung untuk mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitian.

#### 3. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan membaca dan mempelajari buku, jurnal, atau artikel yang diperoleh dari perpustakaan maupun dari internet yang berkaitan dengan proses pembuatan video campaign ini.

### 1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis pada penelitian ini menggunakan analisis SWOT.

### 1.6.3 Metode Produksi

Didalam metode ini meliputi beberapa tahapan, Yaitu :

#### 1. Pra Produksi

Tahap pra produksi adalah tahapan dalam pembuatan ide cerita, rancangan naskah dan storyboard.

#### 2. Produksi

Tahap produksi adalah tahap dalam pembuatan design grafis baik karakter, background, dan objek-objek pendukung, serta voice over.

#### 3. Pasca Produksi

Tahap pasca produksi adalah tahap akhir yaitu compositing, editing dan render.

### 1.6.4 Metode Evaluasi

Pada tahap ini, penulis akan melakukan uji coba video campaign, apakah animasi yang telah dibuat disetujui oleh pihak ARPUSDA Kabupaten Wonosobo sebagai media sosialisasi untuk meningkatkan minat baca masyarakat. Dilanjutkan dengan melakukan *testing* terhadap video *campaign* dengan melakukan penayangan video yang dibuat kepada objek.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar, sistematika penulisan skripsi adalah sebagai berikut :

## **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi penjelasan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang teori-teori yang menjadi dasar penelitian untuk mendukung tujuan skripsi yang diambil dari berbagai sumber.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini memberikan penjelasan mengenai hal-hal yang berhubungan dengan analisis masalah. Selain itu juga akan dibahas perancangan pembuatan video yaitu pra produksi yang meliputi ide cerita, pembuatan naskah, dan storyboard.

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan hasil dari penelitian yang telah dilakukan. Mengenai proses produksi yaitu pembuatan design grafis dan voice over. Proses pasca produksi yaitu compositing, editing dan render. Serta evaluasi hasil akhir video.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian akhir dari laporan penelitian yang berisi kesimpulan dan saran dari proses pembuatan skripsi.

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**