

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu dan teknologi merupakan bagian dari siklus pertumbuhan masyarakat. Dengan berkembangnya teknologi mempermudah personal ataupun kelompok dalam menyampaikan pesan. Salah satu perkembangan teknologi yang pesat saat ini yakni dibidang teknologi informasi berbasis multimedia. Dengan kemudahan dan keunggulan yang ada pada perkembangan teknologi informasi, perusahaan harus dapat memanfaatkannya secara maksimal. *Video Explainer* merupakan salah satu media informasi yang dapat diterapkan pada perusahaan.

Klinik Joy Dental merupakan sebuah badan usaha yang bergerak dibidang kesehatan gigi. Dalam melakukan pekerjaan Klinik Joy Dental melihat banyak masyarakat khususnya remaja salah memahami penggunaan behel gigi, banyak dari masyarakat menggunakan behel gigi bukan lagi untuk kesehatan melainkan untuk memenuhi trend fashion, disamping itu terdapat penyakit yang bisa membahayakan kesehatan. Oleh sebab itu Klinik Joy Dental membutuhkan sebuah *Video education* yang dapat memberikan informasi tentang penggunaan behel gigi.

Salah satu teknik dari video animasi adalah *motion graphic*. *Motion graphic* sendiri merupakan gabungan dari potongan - potongan desain/animasi yang berbasis media visual yang menggabungkan film dengan desain grafis, dengan memasukkan sejumlah elemen yang berbeda seperti objek 2D atau 3D,

animasi, video, tipografi, ilustrasi, fotografi, musik. *Motion graphic* memiliki sifat yang informatif dan interaktif sehingga sering digunakan untuk penyampaian informasi seperti media education, dan iklan. Sehingga dapat menyampaikan informasi dengan efektif dan efisien.

Berdasarkan latar belakang di atas solusi yang tepat untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan cara membuat media informasi yaitu " Pembuatan *video explainer education* behel gigi untuk kesehatan atau *fashion* dengan menggunakan teknik *motion graphic*" sebagai solusi kebutuhan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini adalah " *bagaimana menerapkan teknik motion graphic pada video explainer Klinik Joy Dental sebagai media education* "

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Video explainer ini merupakan animasi dua dimensi menggunakan teknik *motion graphic*.
2. Berdurasi 1 menit 50 detik.
3. Dikemas dengan format file video .Mp4 dengan kualitas full HD 1080p resolusi 1280x720px.
4. Perangkat lunak yang digunakan adalah windows 7, Adobe After Effect, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, dan adobe Audition.
5. Informasi yang disampaikan berupa dampak positif dan negatif tentang penggunaan behel gigi.

6. Video explainer Klinik Joy Dental akan diterapkan pada sosial media Klinik Joy Dental.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Membuat *Video explainer* Klinik Joy Dental guna memberikan media *education* yang berupa penjelasan dampak positif dan negatif bagi penggunaan behel gigi yang tidak sesuai aturan.
2. Menjadikan *motion graphic* sebagai teknik dalam pembuatan video explainer.
3. Sebagai syarat mendapatkan gelar sarjana komputer UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak diantaranya adalah sebagai berikut :

1.5.1 Bagi Penulis

1. Mengembangkan ilmu pengetahuan dan menambah wawasan sesuai bidang teknologi informasi.
2. Mengasah keahlian dalam menerapkan teknik *motion graphic* dalam pembuatan *video explainer education* untuk Klinik Joy Dental.

1.5.2 Bagi Klinik Joy Dental

1. Memberikan konsep baru dalam pemberian edukasi kepada masyarakat sehingga lebih menarik dalam penyampaian informasi.
2. Secara tidak langsung memperkenalkan Klinik Joy Dental kepada masyarakat.

1.5.3 Bagi Masyarakat Umum

Masyarakat lebih mudah memahami dampak negatif tentang penggunaan behel gigi yang tidak sesuai aturan.

1.5.4 Bagi UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

Sebagai referensi karya ilmiah dalam bentuk laporan skripsi bagi mahasiswa yang mengerjakan skripsi.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat di perlukan dalam penyusunan skripsi ini. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Metode Wawancara

Yaitu suatu teknik pengumpulan data dengan cara tanya jawab langsung mengenai masalah untuk mendapatkan informasi yang lebih jelas.

2. Metode Observasi

Kegiatan observasi video - video motion graphic dilakukan dengan tujuan memperoleh referensi yang akan bermanfaat dalam penelitian.

3. Metode Perpustakaan (Library)

Yaitu cara dilakukan dengan membaca buku, majalah dan lainnya yang berkaitan dengan penelitian yang akan dibahas untuk dijadikan pedoman dalam penyusunan laporan.

1.6.2 Metode Perancangan

Proses pengembangan animasi 2D terdiri dari beberapa tahap, yaitu :

a. Pra Produksi

Pada tahap ini akan memulai membuat ide, menentukan tema, story line, merancang storyboard dan menyiapkan peralatan yang akan digunakan untuk keperluan produksi.

b. Produksi

Tahap ini meliputi beberapa kegiatan diantaranya Visualisasi, Dubbing dan Editing yang sudah ditentukan di proses perencanaan sebelumnya.

c. Pasca Produksi

Tahap pasca produksi adalah tahap dimana semua pekerjaan atau aktivitas yang terjadi setelah video diproduksi secara nyata. Tahap ini meliputi Compositing dan Rendering.

1.7 Sistematis Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematis penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori yang berupa pengertian dan definisi yang diambil dari kutipan buku yang berkaitan dengan penyusunan laporan skripsi serta beberapa literature review yang berhubungan dengan penelitian

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang perancangan dan pembuatan animasi 2D yang akan dibuat dimulai dari perhitungan berdasarkan metode yang dipakai hingga tahap perancangan tampilan animasi 2D dengan menggunakan teknik *motion graphic*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan tentang langkah produksi dan langkah paska produksi pada pembuatan video explainer yang akan dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran dari permasalahan yang diangkat yang merupakan hasil dari penelitian skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

Membuat keterangan yang didapatkan dari beberapa sumber seperti buku dan internet sebagai referensi dan panduan untuk membantu dalam pembuatan dan sebagai penulisan skripsi.