

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

AR RIJAL Catering merupakan salah satu industri catering di Klaten. AR RIJAL Catering telah beroperasi sejak tahun 2009. Selama ini penyebaran informasi mengenai AR RIJAL Catering hanya melalui mulut-kemulut dan kotak snack yang mencantumkan logo, alamat, serta nomor telepon dan belum mempunyai media informasi multimedia.

Multimedia mempunyai peranan penting dalam penyebaran informasi. Kelebihan multimedia adalah menarik indra dan menarik minat. Karena merupakan gabungan dari banyak media berupa gambar, suara, dan text, sehingga dengan multimedia dapat menyampaikan informasi dengan baik. Video profile merupakan salah satu produk yang dihasilkan dari multimedia. Video profile tersebut digunakan AR RIJAL Catering sebagai media informasi. Dalam video profile AR RIJAL Catering akan menampilkan elemen grafis berupa teks atau gambar yang bergerak secara dinamis, yang berfungsi memberi arti dan pesan yang ingin disampaikan.

Dalam pembuatan video profile perlu adanya tahap-tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi. Dengan memanfaatkan teknologi komputer, penulis menerapkan pembuatan media informasi berupa video profile menggunakan teknik *motion graphic* dengan tahap-tahap tersebut untuk laporan skripsi yang

berjudul “Pembuatan Video Profile AR RIJAL Catering Sebagai Media Informasi Dengan Teknik *Motion Graphic*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan penulis mengambil rumusan masalah pada studi ini adalah “Bagaimana membuat video profile sebagai media informasi dengan teknik *motion graphic*”.

1.3 Batasan Masalah

1. Pembuatan video profile ini ditujukan pada AR RIJAL Catering.
2. Menggunakan format file video .mp4 kualitas HD 720p dengan resolusi 1280px720p.
3. Proses pembuatan pembuatan video profile mengikuti alur pra produksi, produksi, dan pasca produksi.
4. Implementasi video profile dengan teknik *motion graphic* akan ditayangkan di media social facebook.

1.4 Maksud dan Tujuan

Maksud dalam penelitian ini untuk syarat kelulusan Strata I jurusan Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Adapun tujuan laporan skripsi ini adalah untuk:

1. Membuat penelitian perancangan dengan teknik *motion graphic*.
2. Memanfaatkan perkembangan teknologi multimedia dan komputer.
3. Menghasilkan video profile 2D berdurasi 60detik.

1.5 Metode Penelitian

Dalam pembuatan skripsi metode penelitian yang digunakan dalam perancangan animasi ini yaitu metode pengumpulan data, metode analisis, metode perancangan, dan model penelitian.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan hasil yang diharapkan sesuai dengan tujuan, maka dalam perancangan animasi perlu adanya data yang benar, lengkap serta akurat. Untuk itu perlu dilakukan beberapa teknik dalam pengumpulan data agar tercapai tujuan tersebut sebagai berikut.

1. Studi Pustaka

Mengumpulkan data atau informasi dari buku-buku yang berkaitan dengan perancangan film animasi, referensi buku diperoleh dari dosen pembimbing serta pemikiran individu dan mengumpulkan data dari skripsi-skripsi yang berada di perpustakaan.

2. Pengamatan

Mendapatkan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap film animasi yang sedang populer, mencoba tutorial atau panduan dalam rancangan film yang diperoleh dari berbagai sumber.

1.5.2 Metode Analisis

Berdasarkan hasil wawancara, maka penulis menggunakan metode analisa SWOT dalam penelitian ini.

1.5.3 Metode Perancangan

Penulis menggunakan metode perancangan dengan melakukan tahapan pertama dalam pembuatan video animasi yaitu tahap pra produksi. Pada tahapan ini dilakukan persiapan yang dibutuhkan untuk membuat video profile meliputi konsep video profile, membuat *storyline*, dan *storyboard*.

1.5.4 Metode Pengembangan

Penulis menggunakan metode pengembangan dengan melakukan tahapan produksi yang meliputi pembuatan gambar hingga menganimasikan gambar. Setelah itu, model selanjutnya adalah tahap pasca produksi yang meliputi review hasil editing, pemberian sound effect hingga tahap finising berupa rendering dan distributing.

1.5.5 Metode Testing

Penulis melakukan testing terhadap video profile dengan menayangkan penayangan kepada objek.

1.5.6 Metode Implementasi

Penulis melakukan implementasi penayangan video profile di media social facebook.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penulisan ini terarah dan tersusun dengan baik maka secara garis besar sistematika penulisan skripsi adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori berisikan tinjauan pustaka, dasar-dasar teori untuk mendukung judul dan mendasari pembahasan tentang penelitian yang dilakukan. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pembahasan dalam bab ini tentang dasar teori yang berisi video, animasi, jenis animasi, teknik animasi, dan prinsip dasar motion graphic, metode pengembangan yang menguraikan teori proses pra produksi, produksi dan pasca produksi.

BAB III PERANCANGAN

Bab perancangan animasi akan dibuat dimulai dari tinjauan umum, *tools* yang digunakan untuk produksi video dan

tahap pra produksi. Pada tahap pra produksi, menguraikan konsep, *storyline* dan *storyboard*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan video profile 2D AR RIJAL Catering dengan teknik *motion graphic*. Mulai dari tahapan produksi, penerapan teknik, pembuatan animasi, pasca produksi.

BAB V PENUTUP

Bab penutup berisi kesimpulan yang diperoleh dari pembahasan masalah yang telah dilakukan pada bab-bab sebelumnya, dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Bab ini berisi tentang referensi-referensi yang telah digunakan selama pembuatan tugas akhir ini sebagai acuan yang mendukung.