

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. LATAR BELAKANG**

Javasim adalah sebuah tim esport asal Yogyakarta yang berkompetisi pada salah satu cabang olahraga esport yaitu sim racing (simulation racing/simulasi balap mobil). Javasim pada saat ini menjadi salah satu tim esport yang sudah mulai dikenal dalam sim racing, sebagai salah satu tim esport yang berkembang pesat. Tidak hanya itu, Javasim juga berencana untuk memperluas jangkauannya tidak hanya sebagai tim esport yang turut berkompetisi, tetapi juga ingin menjadi sebuah event organizer pada cabang esport sim racing. Berdasarkan visi tersebut, maka Javasim mulai mempertimbangkan sebuah media promosi untuk mengenalkan sebuah event.

Media promosi yang digunakan oleh Javasim saat ini belum maksimal, karena Javasim belum menggunakan video. Javasim melakukan promosi dengan memposting kegiatan dan prestasi yang telah diraih melalui platform media sosial Instagram, akan tetapi perusahaan tersebut belum menggunakan video. Pemilihan media promosi berbentuk video dikarenakan video mampu menjadi sebuah media yang dapat mengkomunikasikan ide, pesan, dan atau citra melalui kombinasi elemen penglihatan, suara, dan gerakan yang

diharapkan dapat menstimulasi penonton untuk membeli sebuah produk yang ditawarkan. [1]

*Motion graphic* dianggap paling cocok untuk media promosi startup, karena biaya pembuatannya dapat dijangkau oleh perusahaan rintisan. Keuntungan lain bagi startup yang menggunakan *motion graphic* adalah tampilannya yang menarik dan simple. [2] Teknik ini nantinya oleh penulis akan dikombinasikan dengan teknik *camera movement*. *Camera movement* memungkinkan sinematografer dan direktor untuk menggerakkan pandangan penonton tanpa ada pemotongan *footage*. Jenis *camera movement* tertentu juga dapat menimbulkan efek psikologis dan emosional pada penonton. Efek-efek tersebut dapat digunakan untuk membuat sebuah film menjadi lebih memikat. [3] Dengan latar belakang dari permasalahan tersebut, maka penulis tertarik untuk menyajikan judul skripsi yaitu ***“PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI CAMERA MOVEMENT DENGAN MOTION GRAPHICS UNTUK VIDEO PROMOSI EVENT “WEEKLY RACE” JAVASIM ESPORT”***

## 1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu : *“Bagaimana cara merancang dan mengimplementasikan camera movement dan motion graphic pada video promosi event Javasin eSports?”*.

## 1.3. BATASAN MASALAH

Dalam pembuatan penelitian ini dapat mengenai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Informasi yang dikaji dalam video ini berkaitan dengan informasi event yang akan diadakan oleh Javasin.
2. Media ini diunggah untuk kebutuhan publikasi di Instagram.
3. Footage yang digunakan pada video promosi ini berasal dari gim Assetto Corsa
4. Pengambilan footage dalam gim menggunakan aplikasi Radeon ReLive

#### 1.4. TUJUAN PENULISAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuktikan apakah implementasi teknik camera movement dan motion graphics dapat menyajikan visualisasi informasi secara sederhana tanpa mengurangi informasi yang sudah ada, dan sebagai pendukung media promosi yang sudah ada.

#### 1.5. MANFAAT PENELITIAN

Manfaat bagi penulis dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai syarat menyelesaikan program studi jenjang Strata 1 (S1) di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Peneliti dapat mengimplementasikan teknik camera movement dan motion graphics sebagai media penyajian visualisasi informasi secara sederhana tanpa mengurangi informasi yang sudah ada.

Manfaat bagi objek dari penelitian ini :

1. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi gagasan baru bagi Javasim dalam mengembangkan sebuah video promosi.
2. Sebagai pendukung media promosi yang sudah ada.

#### 1.6. METODE PENELITIAN

Sebagai penunjang keakuratan penulis dalam melakukan penelitian ini, maka dapat diambil beberapa metode yaitu :[4]

### 1.6.1. PENGUMPULAN DATA

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

#### 1. Metode Wawancara (Interview)

Merupakan metode pengumpulan informasi yang dengan melakukan tanya jawab secara langsung dengan owner Javasin, Arif Nur Hidayat pada tanggal 29 Maret 2021 untuk memperoleh informasi terkait objek penelitian.

#### 2. Metode Observasi

Merupakan metode pengumpulan informasi dengan pengamatan secara langsung terkait media promosi yang telah digunakan selama ini serta untuk mendapat informasi-informasi lain yang dibutuhkan pada objek penelitian.

### 1.6.2. METODE PENGEMBANGAN

Dalam pembuatan video promosi ini, peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau Research and development. Dalam metode ini penelitian di gunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk yang di buat.

### 1.6.3. METODE PERANCANGAN

Untuk membuat video promosi ini, dibutuhkan metode perancangan sebagai berikut : [5]

1. Pra Produksi

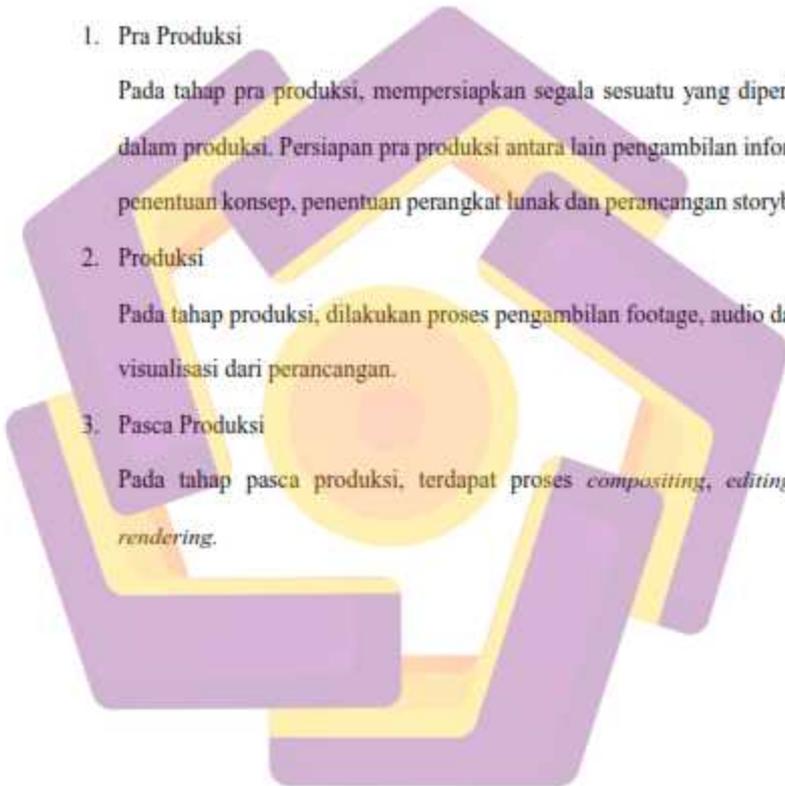
Pada tahap pra produksi, mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan dalam produksi. Persiapan pra produksi antara lain pengambilan informasi, penentuan konsep, penentuan perangkat lunak dan perancangan storyboard.

2. Produksi

Pada tahap produksi, dilakukan proses pengambilan footage, audio dan visualisasi dari perancangan.

3. Pasca Produksi

Pada tahap pasca produksi, terdapat proses *compositing*, *editing* dan *rendering*.



## 1.7. SISTEM PENULISAN

Pada penyusunan penelitian ini agar bisa lebih terarah terhadap permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya dapat dibuat dalam beberapa uraian bab-bab sebagai berikut :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini menguraikan mengenai Latar belakang, Rumusan masalah, Batasan Masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, Metode penelitian dan Sistematika penulisan.

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menguraikan tentang tinjauan pustaka, teori tentang pengertian multimedia, promosi, teknik camera movement, motion graphics dan analisa kebutuhan sistem dalam pembuatan video promosi.

### **BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN**

Dalam bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum, analisa kebutuhan sistem dan proses pra-produksi dalam pembuatan video promosi.

### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini menjelaskan mengenai tahapan, hasil dan proses yang dilakukan selama pembuatan video promosi dengan teknik camera movement dan motion graphics.

### **BAB V : PENUTUP**

Pada bab ini merupakan penutup dari penyusunan penelitian yang didalamnya terdapat kesimpulan dan saran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **LAMPIRAN**

