

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dewasa ini perkembangan teknologi bidang multimedia semakin pesat. Beralihnya dunia analog menuju digital menambah variasi dalam visualisasi sebuah karya. Pengembangan audio visual di era ini juga semakin beragam. Penerapan teknik *live shoot* yang digabungkan dengan *visual effect* menjadi gaya tersendiri dalam pembuatan sebuah karya. Teknik pengambilan gambar juga menjadi perhatian jika nantinya akan dikombinasikan dengan *visual effect* yang telah direncanakan sebelumnya.

Visualisasi makna ide cerita dapat ditampilkan dalam sebuah video. Ide cerita dalam visualisasi sebuah video sangat menentukan hasil akhir suatu karya. Dalam merencanakan pembuatan video perlu diperhatikan penyusunan konsep, ide cerita dan visual cerita.

Pembuatan video sangat diperlukan teknik tersendiri dalam penyajiannya, salah satunya dengan menerapkan teknik motion tracking. Penerapan teknik *motion tracking* pada pengambilan gambar *live shoot* memerlukan ketepatan saat melakukan pengambilan gambar, yaitu mengusahakan objek tracking agar tetap tertangkap dalam frame kamera. Teknik motion tracking ini diterapkan untuk dapat memberikan penjelasan tentang Kabupaten Cilacap.

Video yang akan di aplikasikan dengan sentuhan teknik *motion tracking* akan memadukan sebuah cerita yang sesuai dengan tema yang diangkat. Pembuatan ide dan konsep cerita pada video ini juga sangat diperhatikan. Keselarasan antara *live shoot* dengan *motion tracking* merupakan tantangan tersendiri dalam pembuatan video ini. Dengan menerapkan teknik *motion tracking* ini video yang dibuat akan menampilkan suasana yang berbeda dengan video serupa yang pernah ada sebelumnya.

Dari masalah yang telah dipaparkan di atas maka penulis mempunyai ide untuk merancang sebuah video kreatif dalam membangun Kabupaten Cilacap pada target jangka pendek, yaitu dengan judul "Perancangan Video Klip Mars Bangsa Mbangun Desa dalam Rangka Membangun Kabupaten Cilacap".

### **1.2 Rumusan Masalah**

Setelah mengkaji dan melihat latar belakang yang penulis paparkan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :  
"Bagaimana merancangan dan implementasi video tersebut dapat menjadi sebuah video yang membangun citra Kabupaten Cilacap pada lingkup masyarakat awam?"

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan laporan ini, agar pembahasan tidak melebar dan untuk memudahkan penulis dalam penyelesaiannya maka harus ada batasan masalah sebagai berikut :

1. Menerapkan penggabungan *live shoot* dan teknik *motion tracking* menjadi sebuah video.
2. Objek penerapan dan implementasi teknik *motion tracking* adalah Kabupaten Cilacap.
3. Pada penelitian ini tidak membahas semua produksi, hanya membahas tahapan produksi bagian produksi dan *editing*.
4. Untuk *software editing* menggunakan Adobe Premiere CS6, Adobe After effect CS6, Adobe Photoshop CS6, dan Adobe Audition CS6.
5. Durasi video yang akan dibuat 03.40 menit.
6. Hasil jadi video akan di publikasikan melalui videotron atau lainnya.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah terwujudnya sebuah video yang dapat membangun citra Kabupaten Cilacap pada kacamata penilaian orang awam. Adapun tujuan lainnya adalah sebagai berikut:

1. Menambah pengalaman tentang perancangan teknik *motion tracking* menjadi sebuah video kreatif yang mempunyai nilai lebih.
2. Menambah ketrampilan dengan menerapkan teknik *motion tracking*

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Bagi Penulis**

Penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat bagi penulis sendiri. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Menambah pengalaman dalam bidang pembuatan video promosi.
2. Menambah ilmu dalam bidang produksi dan *editing*.
3. Mendapatkan ilmu baru yang tidak diajarkan di kuliah formal.

### **1.5.2 Bagi Kabupaten Cilacap**

Penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat bagi objek yaitu Kabupaten Cilacap. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

- a. Memperoleh video sebagai media edukasi Kabupaten Cilacap
- b. Membantu kegiatan promosi Kabupaten Cilacap.

### **1.5.3 Bagi Universitas AMIKOM Yogyakarta**

Penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat bagi kampus tercinta Universitas AMIKOM Yogyakarta. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Sebagai referensi bahan bagi mahasiswa yang hendak melakukan penelitian dalam bidang multimedia
2. Sebagai koleksi karya mahasiswa dalam bidang industri multimedia.

## 1.6 Metode Penelitian

Pengumpulan data sangatlah penting dalam penyusunan skripsi ini. Pengumpulan informasi dan data harus akurat dan sesuai dengan judul yang penulis angkat sebagai skripsi ini. Dalam pembuatan skripsi ini penulis menerapkan pengambilan data sebagai berikut :

### 1. Pengumpulan Data

#### a. Interview

Metode pengambilan data dengan interview akan membantu penulis untuk mengumpulkan data. Interview merupakan cara pengambilan data dengan melakukan wawancara. Dalam hal ini penulis akan mengadakan wawancara langsung dengan pihak terkait yaitu Masyarakat Kabupaten Cilacap.

#### b. Metode Kepustakaan

Mengumpulkan data dengan membaca buku yang berkaitan dengan tema judul tugas akhir yang penulis ambil. Pengumpulan data dengan metode kepustakaan akan menambah referensi materi yang akan penulis tuangkan dalam penulisan tugas akhir ini

#### c. Metode Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara penulis melakukan pengamatan atau observasi terhadap objek yang diteliti yaitu Cilacap untuk mendapatkan informasi yang tidak didapat dari metode wawancara.

## 2. Mendefinisikan Masalah

Sesuai dengan tugas penelitian yaitu untuk memberikan, menerangkan, meramalkan dan mengatasi permasalahan atau persoalan-persoalan, maka penelitian dapat pula digolongkan dari sudut pandangan ini. Sehingga penggolongan ini bisa mencakup penggolongan yang disebut sebelumnya.

## 3. Perancangan

Pada tahap ini akan dilakukan proses perancangan yang menggunakan metode perancangan terstruktur melalui tahapan pembuatan perencanaan, pembuatan konsep dan pembuatan program yang telah disesuaikan berdasarkan kebutuhan produk.

## 4. Produksi

Pada tahap ini dilakukan proses eksekusi data yang akan diolah. Pada proses tersebut tentunya pengolahan data telah didasarkan pada hasil analisa data yang telah dilakukan sebelumnya.

## 5. Implementasi

Penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan baru, cara pendekatan baru atau suatu produk pengetahuan baru, untuk memecahkan masalah dengan penerapan langsung di lapangan secara nyata.

## 6. Evaluasi

Merupakan bentuk penelitian yang bertujuan untuk memeriksa proses perjalanan suatu program sekaligus menguraikan fakta-fakta yang bersifat kompleks dan terlibat di dalam program.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini penulis menerapkan sistematika penulisan sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan tentang pengantar dari tema judul skripsi penulis. Dalam bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

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

Bab ini menjelaskan tentang video dan pembuatannya. Menampilkan teori tentang *motion tracking* dan tahap- tahap dalam pembuatan video serta *software* yang nantinya akan digunakan dalam perancangan dan implementasi teknik *motion tracking* menjadi sebuah video kreatif.

#### **BAB III PERANCANGAN**

Dalam bab ini penulis akan memaparkan tentang perancangan video dari proses pra produksi sampai pasca produksi. Pembuatan storyboard dan ide cerita juga akan dipaparkan dalam bab ini.

#### **BAB IV PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan tentang bagaimanana mengimplementasikan teknik *motion tracking* pada video Mars Bangga Mbangun Desa dan akan menjelaskan perancangan secara teknis serta memaparkan hasil dari penerapan tersebut.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini penulis akan memaparkan tentang kesimpulan dan saran sebagai bahan evaluasi penulis dan pembaca.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi tentang bahan-bahan yang menjadi sumber referensi penulis dalam penulisan tugas akhir.

