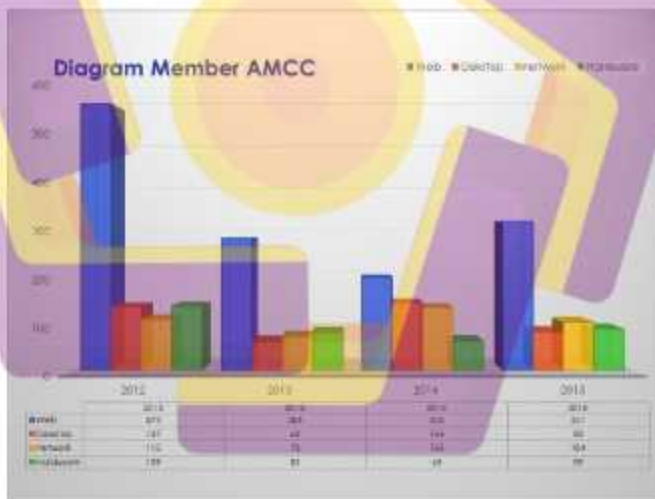


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebagai salah satu Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) di Universitas Amikom Yogyakarta, Amikom *Computer Club* (AMCC) sering mengadakan atau menghadiri *event* baik di dalam kampus ataupun di luar kampus. Karena seringnya AMCC mengadakan atau menghadiri *event* membuat AMCC dikenal oleh hampir semua mahasiswa di kampus Universitas Amikom Yogyakarta. Setiap tahunnya ada sekitar 500 mahasiswa baru mendaftarkan diri sebagai member baru AMCC.



Gambar 1.1 Diagram member AMCC

Untuk menjaring lebih banyak mahasiswa baru yang ingin mendaftar sebagai member, AMCC perlu melakukan promosi yang baik. Selama ini AMCC

berpromosi menggunakan berbagai cara, yaitu dengan cara penyebaran *flyer* dan pengumuman melalui sosial media. Ada juga promosi melalui video namun kurang maksimal. Padahal promosi melalui video dapat membantu mempromosikan AMCC lebih maksimal karena mengandung unsur teks, gambar, video, dan juga suara.

Video promosi merupakan video yang digunakan untuk mempromosikan sesuatu. Ciri dari video promosi adalah mempromosikan sesuatu lebih detail dan memiliki durasi waktu yang lebih panjang dari video iklan. Pembuatan video promo yang akan dilakukan oleh peneliti adalah menggunakan teknik *motion graphic*, yaitu metode yang memadukan beberapa unsur multimedia yaitu teks, gambar, video, dan audio yang kemudian diolah menggunakan software tertentu, sehingga sebuah promosi akan lebih menarik. Alasan penulis menggunakan teknik *motion graphic* pada pembuatan video promo adalah menghemat waktu dalam penyampaian informasi, tidak lekang dimakan waktu, serta mudah dimengerti oleh penonton.

Dari masalah tersebut maka penulis bermaksud membuat sebuah video profil UKM Amikom *Computer Club*. Teknik *motion graphic* dan efek visual adalah inti dari skripsi yang penulis ambil, yaitu "Analisis dan Pembuatan Video Promo AMCC Menggunakan Teknik Motion Graphic 2D".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, maka dapat disusun suatu rumusan masalah yaitu, apakah penggunaan teknik *motion graphic* terhadap video promo AMCC sudah cukup menarik?

1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka batasan masalah yang dilampirkan, yaitu :

1. Video profil dibuat untuk Unit Kegiatan Mahasiswa Amikom *Computer Club* dalam bentuk video.
2. Peneliti menawarkan penerapan teknik *motion graphic* 2D dalam memproduksi video.
3. Hanya menampilkan informasi yang berhubungan dengan UKM AMCC meliputi struktur organisasi, visi misi, kegiatan dan dokumentasi.
4. Dibuat menggunakan perangkat lunak Windows 10, Adobe Illustrator Creative Cloud, Adobe After Effect Creative Cloud, Adobe Audition serta Adobe Premiere Creative Cloud.
5. Dikemas dalam dengan menggunakan format *.mp4* dan dimensi 1920 x 1080 pixels.

1.4 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membantu promosi UKM AMCC baik di dalam kampus ataupun di luar kampus dengan cara pembuatan video profil menggunakan teknik *motion graphic* 2D.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membuat video promo AMCC menggunakan teknik *motion graphic* 2D.

2. Untuk memperkenalkan UKM AMCC kepada calon member baru ataupun kepada komunitas-komunitas dengan bidang yang sama di luar lingkungan kampus Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Sebagai salah satu syarat untuk penulis menyelesaikan pendidikan program Strata 1 Teknik Informatika pada Universitas Amikom Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam metode pengumpulan data, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data, antara lain :

1. Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan langsung ke sekretariat dan *basecamp* UKM Amikom *Computer Club* oleh penulis untuk mendapatkan data secara tepat dan akurat.

2. Metode Wawancara

Data diperoleh dari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang dilakukan penulis kepada kepengurusan UKM Amikom *Computer Club*. Cara ini merupakan cara yang efektif untuk mengumpulkan informasi secara akurat.

3. Metode Studi Pustaka

Metode studi pustaka merupakan metode pengumpulan data dengan mencari informasi yang dibutuhkan melalui buku dan melalui fasilitas internet yang memberikan informasi yang akurat. Selain buku cetak yang dapat dijadikan referensi, ada pula buku elektronik (e-book) yang dapat dijadikan referensi dalam studi pustaka. Metode studi pustaka ini menggunakan acuan berupa buku-buku atau

literatur-literatur yang relevan dengan proses penelitian sebagai tambahan referensi peneliti.

1.6.2 Metode Analisis

Analisis SWOT merupakan salah satu metode untuk menggambarkan kondisian mengevaluasi suatu masalah, proyek atau konsep bisnis yang berdasarkan faktor *internal* (dalam) dan faktor *external* (luar) yaitu *Strength*, *Weakness*, *Opportunities*, dan *Threats*.

1.6.3 Metode Perancangan/ Pembuatan Video

Peneliti menggunakan metode perancangan dengan melakukan tahapan pertama dalam pembuatan video promo yaitu tahap praproduksi yang nantinya dapat memperlancar proses pembuatan video promo. Pada tahapan ini dilakukan persiapan yang dibutuhkan untuk membuat video promo meliputi penentuan ide cerita, pengumpulan data, pembuatan naskah hingga pembuatan *storyboard*.

1.6.4 Metode Pengembangan

Peneliti menggunakan metode pengembangan dengan melakukan tahapan produksi yang meliputi pembuatan gambar hingga menganimasikan gambar. Setelah itu, model selanjutnya adalah tahap pascaproduksi yang meliputi, *compositing*, *editing*, dan *rendering*.

1.6.5 Metode Testing

Peneliti melakukan *testing* terhadap video promo dengan cara menayangkan video ketika AMCC mengadakan acara yang melibatkan mahasiswa baru, seperti seminar, *workshop*, *gathering*, *expo*, dan acara-acara yang lain.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan skripsi ini ditulis secara sistematis ke dalam 5 bab, yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tinjauan pustaka dan masalah mengenai pengenalan video profil menggunakan teknik *motion graphic* sebagai media promosi yang mampu meningkatkan daya tarik kepada calon member baru atau komunitas-komunitas dengan bidang yang sama.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi profil singkat UKM Amikom *Computer Club*, pembahasan mengenai ide cerita, naskah, *soryboard*, dan analisis mengenai praproduksi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas proses produksi dan pascaproduksi, dimana tahap produksi membahas tentang pembuatan bahan-bahan animasi dan pascaproduksi membahas bagaimana mengimplementasikan bahan-bahan animasi menjadi animasi yang utuh, yaitu berupa video promo berbasis animasi 2 Dimensi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisikan kesimpulan dan saran yang bersifat konstruktif yang dapat digunakan sebagai bahan peninjauan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang sumber-sumber ataupun buku-buku yang menjadi referensi atau acuan dalam penyusunan skripsi ini.

