



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Dalam pembuatan laporan Tugas Akhir penulis merancang *motion graphics* untuk *bumper* dan *infographics* dengan konsep *hi-tech* pada *video company profile* bagian *marketing* Universitas Multimedia Nusantara yang berdurasi lima menit. Penulisan Tugas Akhir ini menggunakan metode kualitatif sebagai metodologi penelitian dengan mengadakan studi pustaka dan referensi visual. Seperti yang dikatakan oleh Brennen (2012) bahwa penelitian kualitatif adalah proses observasi dengan naratif atau gambar yang berfokus pada pemahaman makna dari peristiwa atau fenomena sosial (hlm. 15). Ia menambahkan bahwa proses penelitian kualitatif bisa dilakukan dengan cara studi pustaka melalui jurnal, buku atau literatur lain yang relevan (hlm. 19).

Video company profile dirancang dengan konsep *hi-tech* untuk anak remaja usia 16-19 tahun, dimana konsep *hi-tech* ini merupakan keinginan dari klien. Diharapkan perancangan *motion graphics hi-tech* pada *video company profile* dapat dijadikan sebagai media promosi kampus UMN yang menarik bagi anak remaja untuk berkuliah di UMN.

3.1.1. Sinopsis

Video company profile bagian *marketing* Universitas Multimedia Nusantara menampilkan aktivitas seorang mahasiswa UMN bernama Leo yang menceritakan pengalaman bagaimana awalnya ia memilih universitas. Leo melihat banyak

kelebihan UMN seperti kemegahan gedung, kampus berbasis ICT, pilihan fakultas, fasilitas yang sangat menunjang pembelajaran, berbagai UKM menarik, dan kerjasama dengan beberapa universitas di luar negeri. Melihat kelebihan yang dimiliki UMN, Leo semakin yakin untuk kuliah di UMN dan mengajak calon mahasiswa dan mahasiswi lain untuk bergabung dengan UMN.

3.1.2. Posisi Penulis

Penulis berada di posisi sebagai editor yang merancang *motion graphics* untuk *bumper* dan *infographics* dengan konsep *hi-tech* pada *video company profile* bagian *marketing* Universitas Multimedia Nusantara.

3.2. Tahapan Kerja

Berikut adalah tahapan kerja yang dilakukan oleh penulis:

1. Pra Produksi

Pada proses pra produksi, penulis mendiskusikan naskah, rancangan konsep, beserta *storyboard* yang telah dilakukan oleh *creative director* sesuai dengan permintaan klien agar penulis dapat membayangkan *motion graphics* yang akan dibuat. Penulis juga mencoba menggambar sketsa rancangan *motion graphics* sesuai konsep *hi-tech*.

2. Produksi

Pada proses produksi, penulis dibantu oleh *creative director* yang juga merangkap sebagai DOP mengarahkan tata pengambilan gambar di lokasi. Hal ini sangat penting dilakukan agar penulis dapat memperkirakan bagian penempatan *motion graphics* pada beberapa adegan.

3. Pasca Produksi

Pada proses pasca produksi, penulis melakukan pemilihan *shot* adegan didampingi dengan *creative director*. Kemudian penulis merancang *motion graphics* untuk *bumper* dan *infographics* sesuai dengan *storyboard*, naskah, dan suara narator.

3.3. Acuan

Untuk merancang *motion graphics* dengan konsep *hi-tech* untuk anak remaja, maka diperlukan berbagai riset serta referensi gambar dan video sebagai acuan. Penulis dan tim sepakat menggunakan referensi film *Tron: Legacy* dalam perancangan *motion graphics* video *company profile* UMN seperti pada gambar 3.1. Film *Tron: Legacy* merupakan salah satu film Disney bergenre *action*, *adventure* dan *sci-fi* dengan tema *hi-tech* yang dirilis tahun 2010, dimana penontonnya sebagian besar adalah anak remaja. Film *Tron* menggunakan banyak teknik *visual effect*, *special effect*, *computer graphics*, *greenscreen* dan teknik lainnya termasuk penggunaan *music scoring* yang berbeda. Teknik grafis dalam film *Tron* membuat penulis dan tim terinspirasi untuk merancang *motion graphics* dengan konsep *hi-tech* untuk anak remaja dalam video *company profile* UMN.



Gambar 3.1. *Tron: Legacy*

(<http://www.fanpop.com/clubs/tron-legacy/images/17995014/title/tron-legacy-wallpaper>)

Kemudian penulis dan tim menggunakan tambahan referensi lain sebagai acuan yaitu film *Iron Man* yang juga bergenre *action*, *adventure* dan *sci-fi* bertema *hi-tech* seperti pada gambar 3.2. Film ini dirilis tahun 2008 dan juga diminati oleh anak remaja.



Gambar 3.2. *Iron Man*

(<http://yourstory.com/2015/06/iron-man-of-every-entrepreneur/>)